

#230 Türkiye'nin en çok satan oyunu

Març 2016 - 790 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

PRIMAL

FARCRY  
PRIMAL



# PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!

**Not alma araçları**  
PC'de ve mobil cihazlarda not almak için en iyi çözümler

**Yeşil Apple**  
Teknoloji devi ne kadar çevre dostu?



**Akıl oyunları**  
Zihnimize kıvraklık kazandıran mobil uygulamalar



# PCnet

**NASIL YAPILIR?**

**8 YENİ PROJE**  
**ADIM ADIM 25 SAYFA**

- ✓ PARA HARCAMADAN İNGİLİZCE ÖĞRENİN
- ✓ KENDİ SANAL DERGİNİZİ YARATIN
- ✓ ANDROİD'İ BİLGİSAYARDA ÇALIŞTIRIN

**KLASİK UYGULAMALAR**

Her akıllı telefonda bulunmayı hak eden, klasik olmaya layık 25 bedava uygulamayı seçtik.

Teknolojiyi seviyoruz Mart 2016 Yıl 19 Sayı 222 Fiyat 8,50 TL

# ONLINE MÜZİK SERVİSLERİ

Apple Music • Deezer • Spotify • TIDAL • TTNET Müzik

Her cihazda istediğiniz müziği dinleyin • Kişisel çalma listeleri oluşturun • Müzikleri indirip çevrimdışı dinleyin • Zevkinize uygun yeni şarkıları keşfedin

TEST

**GÜVENLİK PAKETLERİ**

Bilgisayarınız korumasız kalmasın!  
Windows için en popüler 10 güvenlik yazılımını test ettik.



**ANALİZ**

**Oyunların öyküleri**

Farklı dünyalara yelken açan modern oyunlarda hikâye anlatıcılığı da boyut değiştiriyor.

**Teknolojinin kökenleri**

Instagram 1841'de icat edilmiş olabilir mi? Bazı teknolojiler sandığınızdan çok daha eski.

**DOSYA**



**DB**

2016/03/112448  
0001:10.50 TL  
ISSN 1301-4773 03

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



## Taş ve sopalar

"3. Dünya Savaşı'nı bilmem ama dördüncüsü taş ve sopalarla yapılacaktır" demiş ünlü bilim adamı Einstein.

Biz de bunun nasıl olacağını bu ay, bizzat test ettik; Far Cry Primal ofise geldiği gibi mızrağımızı aldık, ceylan derisinden yapılmış kıyafetlerimizi giydik ve oturduk oyunun başına. Size şöyle söyleyeyim, oyunun ilk seansını tam 8 saat aralıksız oynayarak tamamladım ve bir noktada gerçekten ilk insan olduğuma inandım. Her ne kadar önceki Far Cry oyunlarını fazlasıyla andırsa da Far Cry Primal bu ayın bombası oldu ve ilerleyen sayfalarda detaylı incelemesini de keyifle okuyabileceksiniz. Bu ayın hezimetini ise maalesef Street Fighter V olarak kayda geçti. Hemen incelemeyi okumak istediğinizi tahmin ediyorum ama "puan" bölümünde sizi bir sürprizin beklediğini de belirtiyim. Eh, bu kadar eksik oyuna başka türlü yaklaşamazdık... Dergiye eklenen yeni bölümümüz **Neo'nun İzinde**, artık iyiden iyiye hayatımıza girmeye yaklaşan sanal gerçeklik cihazları hakkında son bilgileri size sunacağımız, dinamik bir kısım olarak dergideki yerini buldu. Sanal gerçekliğe ilgi duyanlar bu bölümü okumadan geçmemeli.

Ve gelelim bu ayın hediyesi, üç iyi mobil oyun için verdiğimiz kodlara... Netmarble imzasıyla gelen Paramanya, Seven Knights ve Marvel Future Fight için üç adet sağlam kod sağladık sizler için. Oyunları zaten oynuyorsanız bu kodlar size güzel birer hediye olacaktır. Oyunlara henüz adım atmamış olanlar içinse birer "giriş hediyesi" olarak nitelendirebiliriz. Kod içerikleri ve kullanım detaylarını ilerleyen sayfalarda bulabileceğinizi de hatırlatayım.

Şimdilik bu kadar, gelecek ay yeniliklere devam!

***Not:** Geçen ayın satış rakamları yüzümüzü güldürdü.  
Bizimle olduğunuz için teşekkürler!*

**Tuna Şentuna**  
editor@level.com.tr



## Promo Kodu



*Kod kullanım rehberi 13. sayfada. Paramanya kodunun son kullanım tarihi 31 Mayıs 2016, diğer oyunların kodlarının son kullanım tarihyse 31 Aralık 2016'dır.*

## LEVEL

"Yeni LEVEL hakkında iki hasbihâl edelim, nasıl oldu sizce?"



## Tuna Şentuna

Hasbihal derken..? Derginin adını da Derece-i la'b yapalım, olsun bitsin. Konudan uzaklaştık bir dakika. Yeni LEVEL bence güzel oldu; sayfaları çevirdikçe okunacak bir dolu makale çıkabiliyor artık karşımıza. Vatana millete hayırlı olsun!



## Emre Öztınaz

Eklenmesi gereken bölümler eklendi diye düşünüyorum. En önemlisi de adı sanı duyulmamış onlarca oyun incelemesi yerine daha dolu sayfalar gelmesiyle eğlence katsayısı arttı. Tasarım konusunda da bir yorumda bulnacak olursam; daha ferah ve daha modern bir tasarıma kavuştuğunu söyleyebilirim.



## Kürşat Zaman

Sayfaları tashih ederken bile keyif aldığım bir dergi oldu yahu! 15 yaşındayken takip ettiğim bilgisayar ve oyun dergilerini okurken duyduğum heyecanı yaşıyorum resmen, uygulandım galiba, smf.



## Ertuğrul Süngü

Çok iyi oldu, çok da güzel oldu. Neresinden bakarsan bak, 2016 tarihi itibarıyla olması gerektiği gibi bir oyun dergisine dönüştü. Yeni yeni insanlıklar geldi, danslar edildi, disco yapıldı. Neydi arkadaş o öyle, sürekli ön inceleme, inceleme manyaklığı. Aslında dergiyi yan tutunca da okunan sayfalar yaparak, daha post-modernist bir yaklaşım yakalayabiliriz ama sanırım ona daha var.



## Ertekin Bayındır

Güzel oldu... İhtiyacı da vardı zaten. Hatta yanlış hatırlamıyorsam LEVEL ailesine dahil olduğum zamandan beri yaşanmış en köklü değişim bu oldu. O yüzden benim için önemi biraz daha büyük.

## LEVEL

#230 Mart 2016

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

## EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

## YAYIN KURULU

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

## GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Burçin Yılmaz

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

Yekta Kurtcebe

## MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

## Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

## REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habib

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

## 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 ve Ambalaj San. A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1.Cad. No:16 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 lisansıyla 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 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

# MARS'A NE ZAMAN YERLEŞEBİLECEĞİZ?

- ▶ Artık roketleri defalarca kullanabileceğiz.
- ▶ Dünya biz gittikten sonra nasıl bir yer olacak dersiniz?
- ▶ Sonsuz bir yaşam mümkün mü? Acaba sizin kaç yıllık ömrünüz kaldı?
- ▶ Büyük beyinliler daha mı zeki?
- ▶ Kanserle savaşta yeni bir yöntem.
- ▶ Güneş sistemine eklenen yeni gezegen.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SADECE  
**4,50**  
TL

MART SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!



30



40



52



56

# LEVEL #231

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 08 Takvim
- 10 Sorğu & Sual
- 12 Haberler

## 20 Neo'nun İzinde •

- 22 Mercek Altında

## 24 Astronot

### İLK BAKIŞ

- 28 Quantum Break (Analiz)
- 30 Tom Clancy's The Division (Test)
- 32 Ashes of the Singularity (Test)
- 33 Take On Mars (Test)
- 34 Torment: Tides of Numenera (Test)
- 35 The Tomorrow Children (Test)

## 36 Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

- 40 Far Cry Primal
- 48 XCOM 2
- 52 Street Fighter V
- 54 Firewatch
- 56 Unravel
- 58 Assassin's Creed Chronicles: Russia
- 60 American Truck Simulator
- 61 Dying Light: The Following
- 62 LEGO Marvel's Avengers
- 63 The Witness
- 64 Cobalt
- 65 Gravity Rush Remastered
- 66 Naruto Shippuden: UNS4
- 67 Cross of the Dutchman
- 68 Oxenfree
- 69 Layers of Fear
- 70 Heaven's Hope
- 71 Mobil İncelemeler
- 73 Online
- 80 Hearthstone: Heroes of Warcraft
- 82 Counter-Strike: Global Offensive

## 84 LEVEL Spor Departmanı

- 87 Donanım
- 94 Market
- 97 Kültür & Sanat
- 100 Paralel Evren
- 101 Alt Evren
- 102 Otaku-chan!
- 104 Cosplay Republic
- 106 ESL
- 108 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 231

# PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!

**Not alma araçları**  
PC'de ve mobil cihazlarda not almak için en iyi çözümler

**Yeşil Apple**  
Teknoloji devi ne kadar çevre dostu?



**Akıl oyunları**  
Zihnimize kıvraklık kazandıran mobil uygulamalar



# PCnet

**NASIL YAPILIR?**

**8 YENİ PROJE**  
**ADIM ADIM 25 SAYFA**

- ✓ PARA HARCAMADAN İNGİLİZCE ÖĞRENİN
- ✓ KENDİ SANAL DERGİNİZİ YARATIN
- ✓ ANDROİD'İ BİLGİSAYARDA ÇALIŞTIRIN

**KLASİK UYGULAMALAR**

Her akıllı telefonda bulunmayı hak eden, klasik olmaya layık 25 bedava uygulamayı seçtik.

Teknolojiyi seviyoruz Mart 2016 Yıl 19 Sayı 222 Fiyat 8,50 TL

# ONLINE MÜZİK SERVİSLERİ

Apple Music • Deezer • Spotify • TIDAL • TTNET Müzik

Her cihazda istediğiniz müziği dinleyin • Kişisel çalma listeleri oluşturun • Müzikleri indirip çevrimdışı dinleyin • Zevkinize uygun yeni şarkıları keşfedin

TEST

**GÜVENLİK PAKETLERİ**

Bilgisayarınız korumasız kalmasın!  
Windows için en popüler 10 güvenlik yazılımını test ettik.



ANALİZ

**Oyunların öyküleri**

Farklı dünyalara yelken açan modern oyunlarda hikâye anlatıcılığı da boyut değiştiriyor.

**Teknolojinin kökenleri**

Instagram 1841'de icat edilmiş olabilir mi? Bazı teknolojiler sandığınızdan çok daha eski.

DOSYA



DB

2016/03/112448  
0001:10.50 TL  
ISSN 1301-4773 03

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

## 8 Mart

# Tom Clancy's *The Division*

### 1 Mart

Far Cry Primal (PC)  
Mortal Kombat XL (PS4)  
The Witch and the Hundred King:  
Revival Edition (PS4)

### 2 Mart

Gunscape (PC PS4 XONE MAC LINUX)  
Bus Simulator 16 (PC MAC)

### 3 Mart

Black Desert Online (PC)

### 8 Mart

Tom Clancy's The Division (PC PS4 XONE)  
Shardlight (PC)  
The Culling (PC)  
Kholat (PS4)

### 11 Mart

Hitman (PC PS4 XONE)  
WWE 2K16 (PC)  
Blast 'Em Bunnies (XONE)

### 15 Mart

UFC 2 (PS4 XONE)  
Sebastian Loeb Rally EVO (PS4 XONE)  
Need for Speed (PC)  
Senran Kagura: Esvital Versus (PS4 VITA)

### 18 Mart

Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic  
Games (WiiU 3DS)

### 22 Mart

Trackmania Turbo (PC PS4 XONE)  
Stranger of Sword City (VITA)

### 24 Mart

Hyrule Warriors Legends (3DS)  
Alienation (PS4)  
Slain (PC)

### 28 Mart

Adrift (PC)

### 29 Mart

Nights of Azure (PS4)  
MLB 16: The Show (PS4 PS3)  
Pathfinder Adventures (iOS Android)



# MARS'A NE ZAMAN YERLEŞEBİLECEĞİZ?

- ▶ Artık roketleri defalarca kullanabileceğiz.
- ▶ Dünya biz gittikten sonra nasıl bir yer olacak dersiniz?
- ▶ Sonsuz bir yaşam mümkün mü? Acaba sizin kaç yıllık ömrünüz kaldı?
- ▶ Büyük beyinliler daha mı zeki?
- ▶ Kanserle savaşta yeni bir yöntem.
- ▶ Güneş sistemine eklenen yeni gezegen.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SADECE  
**4,50**  
TL

MART SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# SORGU & SUAL

Neticede soru sormak önemlidir, cevaplarını bulmaksa daha önemli... Aklımıza takılan, alakalı olsun olmasın, ne kadar soru varsa atacağız buraya ve cevaplamaya çalışacağız. LEVEL soruyor, biz yanıtıyoruz!

## S: Ciddi bir oyun için kaç kişi, hangi görevlerde çalışır?

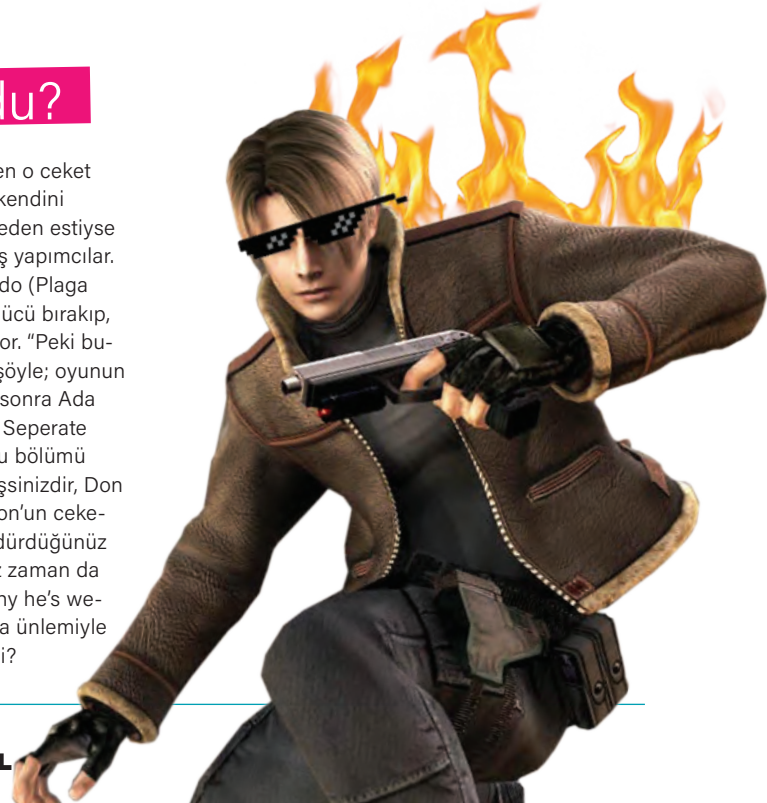
**C:** Bu soruyu genelleştirerek cevaplamak imkânsız zira tek başınıza bir oyun yapıp piyasaya sürebilmeniz bile mümkün. Önemli olan, oyununuzun ne kadar ciddi ve büyük olacağı. Mesela GTA V gibi ciddi ve büyük çaplı bir oyunu örnek verip, çerçeveyi biraz daraltalım. Aklınızdan geçen sayılar nedir bilmiyorum ama ben sizi hayal gücünüzden koparıp, büyük firmalardan örnek vereyim. Misal, Blizzard Entertainment'ın yaklaşık 4700, Ubisoft'un yaklaşık 6900, Electronic Arts'ın ise yine yaklaşık 9200 aktif çalışanı bulunuyor. Yani neymiş, büyük bir oyun yapmak hiç de öyle kolay değilmiş. Bu kalabalık insan topluluğu tabii ki görev dağılımına da ayrılıyor. Genel olarak bir oyun firması yapım, dağıtım ve geliştirici ekip olarak üç bölüme ayrılabilir. Yapımcı dediğimiz taraf, bir

nevi dağıtım ve geliştirici ekip arasında köprü vazifesi görür. Yapımcı dediğimiz taraf ise ayrı bir firma da olabilir, oyunu yapan firmaya dahil de olabilir. Oyunun asıl yapım tarafını da tahmin edeceğimiz üzere geliştirici ekip oluşturur ki burası da kendi içinde alt departmanlara bölünür. Oyunun temelini sırtlayan tasarımcı, görselleriyle haşır neşir olan görsel sanatçılar, temelin de temeline inen programcı, oyunun iç yapısını oluşturan ve düzenleyen bölüm tasarımcısı, seslerinden ve müziklerinden sorumlu olan ses mühendisi ve son olarak kalite kontrolünü sağlayan Tester departmanları, tamamen geliştirici ekip çatısı altında toplanır. Hani olur da sizi oyun oynadığınız için ciddiye almayanlarla karşılaşsınız, bu bilgileri suratlarına tokat gibi çarpabilirsiniz.

## S: Leon'un deri ceketine ne oldu?

**C:** Bazen çok sevseniz bile oynadığınız oyunun ince detaylarını yakalayamazsınız. Bakalım Resident Evil fanatikleri bunu duyunca ne diyecekler... Resident Evil 4'te oyuna başlarken, Leon'un üzerinde kahverengi bir deri ceket olduğunu biliyorsunuz. Oyunun ilerleyen aşamalarında, o meşhur Big Cheese amcanız Leon'u yakalar ve tam öldürecekken, onun da Plaga virüsünü taşıdığını fark eder. Leon'un hayatı bu sayede kurtulur ve gözlerini tekrar açtığı anda kendini kankası Luis'le bağlı olarak bulur. İşte tam olarak buradan sonrasında Leon'un üstünde o deri ceketinin olmadığını fark etmişsinizdir. Sizce o cekete ne oldu? O ceketin hakikaten bir hikâyesi var arkadaşlar. Yani bunu böyle bir detay olarak koymasalar,

kimsenin "Nerde o ceket? Ben o ceket olmadan yaşayamam!" diye kendini yırtacağını sanmıyorum. Nereden estiyse o cekete bir hikâye uydurmuş yapımcılar. Don Miguel adında bir Ganado (Plaga virüsünü taşıyan bir tür.) işi gücü bırakıp, Leon baygınken o ceketi alıyor. "Peki bunun kanıtı nerde?" dersiniz şöyle; oyunun ana senaryosunu bitirdikten sonra Ada (Hastasıyım!) ile oynadığınız Seperate Ways diye bir bölüm açılır. Bu bölümü oynadıysanız kesin fark etmişsinizdir, Don Miguel karşınıza üstünde Leon'un ceketiyle birlikte çıkar. Amcayı öldürdüğünüz zaman cesedini incelediğiniz zaman da "Isn't it Leon's jacket? But why he's wearing it?" şeklinde bir şaşırma ünlemiyle karşılaşsınız. İlginç, değil mi?





## Bİ' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!  
[level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr)

## S: "Atari" adı nereden gelir?

**C:** "Atari" adının biz Türkler için önemi, dünyanın geri kalanına nazaran daha büyük zira dünya üzerinde "bilgisayar oyunu" kavramının "Atari" olarak karşılık bulduğu tek ülkeyiz. O meşhur Atari salonları da bunun en büyük kanıtı olsa gerek. Belki hala bilmeyenler için tekrar üzerinden geçmek isterim, Atari aslında bir oyun firmasına ait bir isimdir. Atari Interactive, 1972 yılında kurulmuştur ve oyun dünyasına en büyük katkısı da bizzat Atari olarak bilinen Atari 2600 konsoludur. Bu konsolun başarısı öyle büyük ki ülkemize bile girmiş, Atari kavramının oluşmasına (Yanlış anlaşılma

da...) sebep olmuştur. Çoğunuzun bu detaydan haberi olduğunu biliyorum ama sizin için elimde bilmediğiniz bir tarafı da var Atari'nin. Atari, Çinlilerin meşhur masaüstü oyunu Go'daki bir pozisyonun adı olarak ortaya çıkıyor. Go'daki haline göre Atari, bir veya bir grup taşın rakip oyuncu tarafından ele geçirilmesi tehlikesinin ortaya çıktığı duruma deniyor. Şahsen bahsini çok duydum Go'nun. Hatta eski arkadaşlarımdan birinin bir Go müptelası olduğunu bile hatırlıyorum. Ama ondan bile duymamıştım Atari'nin kelime kökünün Go'ya kadar uzandığını. Benim için de sürpriz oldu bu...



OOO LEON!  
CEKET  
YAKIYOR!



DUR AZ  
ISINAM!

## S: Diablo familyası kimlerden oluşur?

**C:** Diablo'yu yakinen tanıyorsunuz ama aile bireylerinden haberiniz var mı? Aile deyince insanın aklına şirin bir insan topluluğu geliyor ama bu aile, sandığınız ailelerden biraz daha farklı. Diablo, Sanctuary evrenine ait olan hikâyede cehennemin en güçlü zebanisi olarak geçiyor ve lakabı da malum, The Lord of Terror. Prime Evils olarak adlandırılan üç zebani kardeşin en küçüğü ve en güçlüsü kendisi. Bir büyük kardeşi olan Baal da The Lord of Destruction olarak literatürde kayıtlı. Kardeşlerin en büyüğü olan Mephisto ise The Lord of Hatred olarak anılıyor. Bu üç kardeşin hikâyesi anlatılır serinin ikinci oyununda ki o oyunu serinin en iyisi yapan detaylardan biri de bence bu hikâyedir. Hikâyeye göre bu üç kardeş, Lesser Evils olarak ge-

çen zebaniler tarafından Sanctuary'e sürülmüştür. Hatta hazır yeri gelmişken onlardan da bahsedelim. Lesser Evils'ı oluşturan zebanilerin bir kısmına ikinci oyunda, geri kalanına da üçüncü oyunda rastlıyorsunuz. Şekli şemaliyle hala aklımda olan Andariel, The Maiden of Anguish olarak tanınır. Onun ikiz kardeşi olan Duriel ise The Lord of Pain olarak bilinir. Lesser Evils'ın hikâyedeki en önemli parçasını temsil eden iki zebani, üçüncü oyunda karşımıza çıkıyor. Belial (The Lord of Lies) ve Azmodan (The Lord of Sin), Prime Evils'ı, Forces of Heaven'a karşı yapılan savaşı terk ederek insanoğlunu yok etmeye odaklandıkları için Sanctuary'e sürüyorlar. Böyle bir aileden sağlıklı düşünen bireyler çıkması beklenemezdi zaten, değil mi?

# netmarble Turkey

www.joygame.com

**70 TL**  
Değerinde  
Promo Kodu



## Mobil oyuna doycaksınız!

Netmarble'dan üç büyük isim, üç büyük eğlence

Bir akıllı telefona sahip misiniz? Bu akıllı telefonunuzda oyun oynuyor musunuz? Bu dergiyi satın aldığınıza göre oynadığınızı varsaymak durumundayız ve sizi Netmarble'ın en önemli üç mobil oyunuyla tanıştirmanın vakti geldi. Ödülle doymayan Paramanya, Marvel kahramanlarını bir araya getiren Marvel Future Fight ve kişisel favorim Seven Knights, Netmarble etiketiyle, tamamıyla Türkçe ve elbette bedava olarak iOS ve Android işletim sistemleri için indirilebilir durumda. Gelin bu oyunları hemen, yakından tanıyalım...

### Paramanya

Her şeyden önce Paramanya'nın büyük bir hasasiyetle Türkiye'ye uyarlanmış bir yapım olmasından bahsetmek gerek... Bu oyun Türkiye ve MENA (Orta Doğu ve Kuzey Afrika) bölgesine özel, uzunca bir operasyon hazırlık sürecinin ardından, 21 Mayıs 2015 tarihinde Türkiye'de Paramanya, MENA bölgesinde ise 'Travelling Millionaire' adıyla çıkışını yaptı ve hızla başarıya ulaştı. Oyunun yerelleştirme sürecinde Türk ve Arap karakterler (Hürrem Sultan, Yusuf vb.), Türk haritası, Türklere özel, el öpme gibi emojiler ve nazar boncuklu zarlar gibi özellikler eklenerek oyun tam olarak "Türkleştirildi." Oyuncuların birbirinden farklı haritalarda ister yapay zekâya ister arkadaşlarına karşı oynayabileceği ve her yaştan kesme hitap eden bir MMO mobil board oyunu olan Paramanya'yı zar kullanarak ilerlediğimiz ve üstüne geldiğimiz karede yapılar satın alabildiğimiz, bir adada mahsur kalabildiğimiz, rakibin yapılarını satın alabildiğimiz bir oyun olarak nitelendirmek mümkün. Seçtiğiniz karakter ve sahip olduğunuz

parayla, karelerin üzerinden zar atarak ilerlediğimiz bir haritada mülkler alıyor ve başlangıç noktasından geçerek harçlığımızı topluyor, Issız Ada'ya düşersek tur atlıyor, rakibin mülküne denk gelirsek de kira ödemek zorunda kalabiliyoruz. Herhalde tanıdık gelmiştir konu...

Oyun içinde bulunan Karakter Kart sistemiyle oyuncuların kendileriyle özdeşleştiği kartları ve yine oyun içinde bulunan onlarca farklı zardan seçtiği zarı geliştirdikçe rakiplerine üstünlük sağladığı çevrim içi bir mobil oyun olan Paramanya, kısa sürede bağımlılık yapabilecek türden bir oyun.

Yapılmış olan lansman kampanyası ile üç ayrı ödül kazandı Paramanya: Paris Game Coonnection'da 'Best PR Campaign' ödülü, Felis'te 'Digital Enterge Kampanyalar' kategorisinde 'En İyi Lansman' ödülü, Webrazzi'de ise 'Yılın Mobil Oyunu' ödülü... Türkiye'de tam olarak lokalize edilmiş, ilk kez mobil oyunda 360 derece pazarlama planı uygulayıp, ardından ödüllere layık olan bu önemli oyun ilgiyi ve övgüyü hak ediyor.



Paramanya





### Marvel Future Fight

S.H.I.E.L.D Direktörü Nick Fury gelecekteki acil durum mesajı gönderdi: Evrenler birbirine çarpışıyor ve Dünya tehlike altında! İşte bu spotla yayımlandı Marvel Future Fight. İşin içinde Marvel ismi olunca da elbette derhal indirdik oyunu ve neler olup bittiğine baktık. Gördüklerimiz resmen ağızımızın suyunun akmasına neden oldu... Marvel dünyasından tanıdığınız birçok süper kahraman ve süper kötüyü bir çatı altında barındıran Marvel Future Fight, tamamıyla üç boyutlu ve muhteşem gözükten grafikleriyle sizi inanılmaz bir aksiyon oyunuyla buluşturuyor. Takiminizi oluşturuyor ve bir hikaye çerçevesinde ilerleyen bölümlerde, karakterinizin özel yeteneklerini de kullanarak savaşıyorsunuz. Elbette karakter gelişimi bu oyunun da temel

unsurlarından. Tabii iş Iron Man, Spider-Man, Hulk, Captain America vb. tanıdık Marvel isimlerine gelince karakterleri geliştirmek daha da bir heyecanlı hale geliyor. Otomatik oynanış yerine karakterleri sizin kontrolünüzde bırakan Marvel Future Fight, kesinlikle denenmesi gereken mobil oyunlar arasında...

### Seven Knights

Bir gün güneş doğmadığında, yıkım tanrısı dünyayı 12'ye böldü ve güç bahşedeceği 12 insan seçti ki her biri bir bölgeyi yönetsin. Bu bölgelerden Asgar kıtası, seçilmiş 7 insan tarafından yönetiliyordu. Ancak elde ettikleri güç o kadar fazlaydı ki kendi bölgelerini genişletmek için savaşa girdiler. Böylesi bir savaşın son derece üzdüğü Tanrıça Ellena, gücünün bir kısmını, savaşı bitireceğini umduğu dürtü bir çocuğa



verdi. Bir generalin çocuğu olarak doğan Evan'ın akli gizemli bir güç tarafından çelinmişti ve bu yüzden bu savaşı sona erdirmek için bir yolculuğa çıkmaya karar verdi.

İşte Seven Knights'ın hikayesi böyle başlıyor ve macera boyunca da bu senaryoyu takip ediyorsunuz; bölüm ardına bölümde sekip hiçbir hikaye parçası görmediğimiz oyunlardan farklı olarak...

Beş kişilik grubunuzla çıktığınız bu RPG macerası, tam anlamıyla bağımlılık yapan bir yapıya sahip. Daha önce Heroes Charge veya benzeri bir oyun oynadıysanız bilmelisiniz ki 200 kahramanlık portföyü ve birbirinden farklı oyun modlarıyla, Seven Knights kelimenin tek anlamıyla bir "şarj düşmanı"; oyunu o kadar çok oynayacaksınız ki bir priz en büyük dostunuz olacak. En azından benim başıma gelen buydu... Oyunu özellikle arkadaşlarınızla oynamak, bir klan kurmak veya bir klana üye olmak da Seven Knights'ın sürekliliğini, kazanacağınız eşyaların kalitesini ve sıklığını artırıyor. Bu konuda da oyun çok iyi bir seviyede. ■

## Kod içerikleri ve kullanım detayları

### Paramanya

Kodu kullanmak için,

1. Ekranın sağ alt kısmında bulunan 'Ayarlar' butonuna tıklayın.
2. Menü'nün en altında bulunan 'Kupon' butonuna tıklayın.
3. Açılan ekranda 'Kuponu Gir' butonuna tıklayın.
4. Ekranın üst kısmında bulunan alana kupon kodunu girin ve 'Onayla' butonuna basın. Hediyelerinize 'Mesajlar' sekmesinden ulaşabilirsiniz.

Bu adımları tamamladığınızda **40 adet Elmas** sizin olacak.

### Marvel Future Fight

Kodu kullanmak için,

1. Ekranın sağ üst kısmında bulunan 'Ayarlar' butonuna tıklayın.
2. Açılan Ayarlar menüsünde bulunan 'Bilgi' sekmesine tıklayınız ve 'Kuponu Gir' butonuna basın.
3. Açılan ekranda 'Netmarble Event Coupon' sekmesine tıklayın.
4. Ekranın üst kısmında bulunan alana kupon kodunu girin ve 'Onayla' butonuna basın. Hediyelerinize 'Mesajlar' sekmesinden ulaşabilirsiniz.

Bu adımları tamamladığınızda **550 adet Kristal** sizin olacak..

### Seven Knights

Kodu kullanmak için,

1. Ekranın sol alt kısmında bulunan 'Bildirim' butonuna tıklayın.
2. Açılan ekranda en sağda yer alan 'Kupon' butonuna basın.
3. Açılan ekranda 'Seven Knights Coupon Event' butonuna tıklayın.
4. Ekranın üst kısmında bulunan alana kupon kodunu girin ve 'Onayla' butonuna basın. Hediyeniz oyun içindeki posta kısmından size iletilecek.

Bu adımları tamamladığınızda **100 adet Yakut** sizin olacak.

**Notlar:** Paramanya kodunun son kullanım tarihi 31 Mayıs 2016, diğer oyunların kodlarının son kullanım tarihiyse 31 Aralık 2016'dır. Kodlar sadece oyunların Android versiyonlarında kullanılabilir. Her kodu bir hesapta sadece bir kez kullanabilirsiniz.

**HEX hakkında**

HEX: Shards of Fate, bir kart koleksiyonu oyununun (TCG) zorlu stratejik planlamasını, çok oyunculu çevrimiçi bir rol yapma oyununun (MMO) zengin içerikli derinliğiyle birleştiriyor ve bu sayede yepyeni bir tür yaratıyor: MMO-TCG. PvE bölümleri, loncalar ve kişiselleştirilebilen şampiyonlar gibi eşsiz MMO unsurları da sunuyor.

# HEX

## SHARDS OF FATE



# Yeni güncelleme, yeni heyecan

## HEX: Shards of Fate'e Chronicles of Entrath dopingi

17Gameforge etiketiyle yayımlanan bir dolu iyi oyun bulunmakta ve bunlardan en çok dikkat çekenini de kart oyunlarının müdavimlerinin favorilerinden olan HEX: Shards of Fate. Büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan HEX, detaylı ve eğlenceli oynanışıyla türevlerine taş çıkartacak kadar iyi bir strateji getiriyor. Şans faktörü az, donanım ve iyi oynamak çok daha yoğun. Karşılıklı mücadelede iyi bir konumda olan HEX'e geçtiğimiz ay yeni bir eklenti geldi ve eklentinin odağı da PvE senaryosu.

### Büyük macera

Gameforge ve HEX Entertainment "Chronicles of Entrath" ile HEX: Shards of Fate için şu ana dek mevcut en büyük PvE güncellemesini yayınlamış durumda. Bu güncellemedeki odak noktası oyuncuların önce bir halk ve bir sınıf seçeceği geniş kapsamlı bir "campaign" modu. Oyuncular yeni bir dünya haritasının üzerinden çok sayıda zindana yöneliyor, yan görevler tamamlıyor ve güçlü boss rakipleri düelloya davet ediyor; bu şekilde -rol oyunu tarzına uygun bir şekilde- daha fazla yete-

nek ve sınıf bonuslarını açan oyuncu, PvE kartları ve beceri puanları alabilmekte.

### Kart Takası, RPG ile buluşuyor

Campaign'in başlangıcında bir kahraman oluşturuluyor. Burada bireysel bonuslar içeren kadın ve erkek görünüşü ile sekiz halk ile üç sınıf mevcut. Bireysel yeteneklere sahip olan Büyücü, Savaşçı ve Ruhbanlar bu sayede iyileştirebilir, kartları güçlendirebilir veya doğrudan hasar verebilir. Her bir sınıfın birbirinden farklı olan desteleri de ilgili oyun biçimine göre özelleştirilmiş durumda. Bunların yanı sıra geniş kapsamlı yetenek ağaçları da, se-

viye yükselişleriyle birlikte geliştirilebilecek halklara uygun sınıf yetenekleri sunuyor. Seçilen halka bağlı olarak karaktere özel kurgulanan bir hikaye boyunca Entrath dünyasında olaylar gelişmekte. Ek olarak ana hikayenin dışında oyundaki gelişmeleri doğrudan etkileyen çok sayıda yan görevler ve diyalog seçenekleri mevcut. Oyuncular maceraları boyunca kademeli olarak birbirinden sadece tematik olarak farklı olmayan yeni bölgelere doğru ilerleyecek. Mesela oyun tahtasının görünüşünü değiştiren ve bunun yanı sıra oynanışı çeşitli yollardan etkileyen, yeşil flora veya tozlu çöl içeren yeni bölgeler de oyuncular bekliyor.

### Ülkeye yeni haritalar gerek

Başarıyla tamamlanan karakter oluşturmadan sonra her oyuncu seçtiği halka uygun bir başlangıç desteği ve bir de genişletilmiş kartlar dizisi alıyor. İlerleyen sefer başarıları ile birlikte bireysel deste için daha fazla kart ve bununla beraber daha fazla strateji elde edilebilmekte. Bunların arasında şu ana dek mevcut olan kartlarla birleştirildiğinde, yeni oyun tarzları ve taktikler sağlayan ve bu oyun moduna özel tasarlanmış çeşitler de bulunuyor. Bütün bu özellikleri gözden kaybetmemek için de yeni bir kılavuz, beş küçük mücadele eşliğinde zafere götüren taktikler vererek acemilere yardımcı oluyor. Gameforge'un bu başarılı kart oyununa bedava sahip olmak için hemen [tr.hex.gameforge.com](http://tr.hex.gameforge.com) adresine girin ve oyunu indirerek maceraya atılın! ■

*Gameforge'un bu başarılı kart oyununa bedava sahip olmak için hemen*

***tr.hex.gameforge.com***  
*adresine girin*



Yeni kartlar ile Hex, artık daha da eğlenceli hale geliyor





## Duyun ayak seslerimi!

### BGY: End of Humanity Türk yapımı bir hayatta kalma oyunu

Steam'den Greenlight'ı almış olan BGY: End of Humanity, biraz klasikleşmiş ama asla sıkıcı olmayan, ömrünü tüketmiş bir dünyadan sonrası hayatta kalmak için birbirini öldüren insanları anlatıyor. Oyuna girdiğinizde de bu insanlardan birinin rolünü üstleniyorsunuz. (Bir çeşit hayatta kalma mücadelesi içindeyiz.) Oyunda kasvetli ve hafif ürkütücü bir atmosfer vermeye çalışan yapımçı arkadaşlar, oyunun yapım aşamasında onları en çok zorlayan konunun hatalar olduğunu da vurguluyor zira ekte kimse tam anlamıyla "coder" değil diyorlar. Oyunda bir loot sistemi bulunuyor. Ara-

balar ve çok zor da bulursa tanklar var ve bunların hepsi oyunun kaderini değiştirebilen araçlar. Silahları bulmak zor ama silah çeşidi çok. Survival tarzı oyunlar piyasada sebil gibi bulunurken BGY bize ne tür bir yenilik sunuyor sorusunun cevabı da şöyle: Bir haftada en çok hayatta kalmış olan oyuncuya hafta başında ödül veriliyor. Normal yollarla bulunamayacak silahlar ödülleri oluşturuyor ve bu silahlar kazanan oyunculara ekstra güç katıyor. Tabii ki oyunda dengeyi bozmamak için çok aşırı güçlü silahlar da değil. Bu sistem sayesinde oyunda gruplaşma ve işbirliği de gelişeceğini düşünüyor yapımçılar

zira kimsenin tek başına haftanın birincisi ile yüzleşmek istemeyeceğini söylüyorlar. Oyun biraz Arma 3, biraz Açlık Oyunları, biraz korku oyunlarının birleşimi gibi gözüküyor açıkçası. Türk oyun sektörü adına iyi bir hamle olarak değerlendiriyor BGY ekibi oyunu ve Greenlight'ı da aldıktan sonra önlerinin açık olduğunu belirtiyor. Siz de bu oyunu incelemek isterseniz Steam'e uğrayabilir veya [www.horizongames.org](http://www.horizongames.org) adresinden oyunun resmi sitesine göz atabilirsiniz. Emeği geçen herkesi LEVEL olarak tebrik ediyor ve bu tip yapımların daha da çok ortaya çıkmasını diliyoruz... ■

## Herkes Steam'e, desteğe!

### Speed of Race Greenlight'ta, başlangıç çizgisinde...

Speed Of Race, Unity adlı oyun motoru ile geliştirilen açık dünya yarış oyunu. Oyun Phoenix şehri adlı hayali bir şehirde geçiyor. Şehrin olanakları oyuncular için gerçekten yüksek... Şehrin olduğu kısım dışında bir de kırsal alan oyuncuların gezmesi için açık olacak. Pistler ise şehrin bir parçası olarak oyunda yer alacak. Aracınızı modifiye ettikten sonra aracınızı test

edeceğiniz pistlere istediğiniz zaman giriş yapabileceğiniz ve burada kendinizi geliştirebileceksiniz. Şehrin belirli noktalarında bulunan garajlardan modifiye yapabilmek ve aracınızı bir üst seviyeye taşımak oyunda uğraşacağınız bir başka konu olacak. Modifiye ettiğiniz aracı test sürüşüne çıkartıp aracınızı test ettikten sonra, şehrin bazı noktalarında bulunan simgeler ile yarışlara katılabileceğiniz ve kendinizi kanıtlama şansını elde edeceksiniz. Phoenix şehrinde kuralları koymak istiyor-

sanız yarışlarda üstün gelmeli ve aracınızı en iyi şekilde dizayn etmelisiniz. Yarışınızı planlamalı ve hiç kimseden korkmamalısınız. Elbette size meydan okuyan yarışçılar olacak ve bu meydan okumalar her zaman sizin için kolay olmayabilecek. Ancak sonunda yüklü miktarda bir para ve şan kazanacaksınız. Bu para ile araç satın alabilir, modifiye yapabilir ve aracınızı geliştirebilirsiniz. Unity oyun motoruyla hazırlanan Speed of Race, gerçekten etkileyici grafiklere sahip. Her aracın kokpit görüntüsü bulunduğu gibi birçok model araca da ulaşabileceğimiz söyleniyor. Bir bağımsız oyun için görsellik gerçekten ileri düzeyde... Oyunun yapımcısı Phoenix Game and Publisher Studio diyor ki, "Şehirdeki en ünlü yarışçı olmak ve yarışın kurallarını koymak için sizi Phoenix şehrine bekliyoruz!" Eh, siz de bu oyuna destek vermek için hemen Steam'in yolunu tutun! ■



ÜSTTE Güzelliğin tek bir türü yok.





# TüsOT'ta ETC heyecanı!

ETC 40K organizasyonu için Türkiye takım seçmeleri başladı.

TüsOT, Şubat ayına ETC 40K seçmeleriyle başladı. TüsOT Yürütme Kurulu'nun bu sezon başında, talep eden oyun gruplarına ETC Türkiye takımı seçmelerinde destek verme kararı kapsamında ETC 40K Türkiye takımı seçmelerine TüsOT'un organizasyonlarıyla başladı. Toplam 3 şehirde gerçekleştirilmesi planlanan 4 turnuvadan ilki İstanbul Pegasus'ta Işık Belül'ün hakemliğinde düzenlendi. 6 oyuncunun katıldığı turnuvada Ahmet İlpars, Dark Angels – Space

Wolves ittifakıyla birinci olurken, Sedat Akaryıldız, Eldar – Inquisition ittifakıyla ikinci ve Ahmet Gürsoy Necron ordusuyla üçüncü oldu. Bu sene Atina'da düzenlenecek turnuvalarda Türkiye'yi temsil edecek tüm takım ve oyunculara şimdiden başarılar diliyoruz. Şubat ayında ayrıca TüsOT FOW grubunun kuruluş hazırlıkları büyük ölçüde tamamlandı. Ocak ayında üyelerimizin başvurularıyla başlayan kuruluş süreci kapsamında üç ayrı oyun formatı, roster ve diğer gerekli belgeler

Yürütme Kurulu tarafından hazırlanarak Üst Kurul'a sevk edildi. TüsOT Üst Kurulunun belgeleri yayınlamasını takiben kuruluş sürecinin Mart ayı içerisinde sona ermesi ve aynı ay içerisinde TüsOT FOW grubunda organizasyonların başlaması hedefleniyor. Mart ayında yeni organizasyonlarda görüşmek üzere... Hayatınızdan oyun eksik olmasın. ■

**TÜSOT**  
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



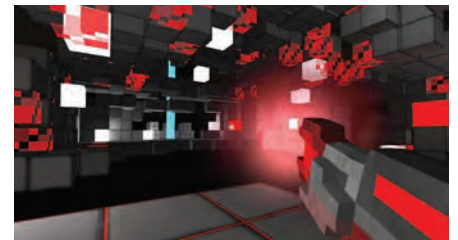
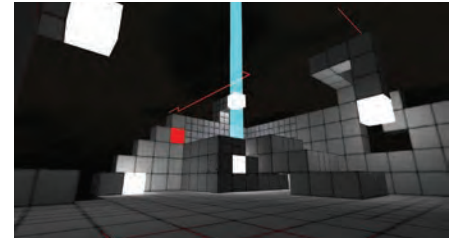
## Önce burada, sonra orada...

Türk'ün zekası **Fabric** ile sınanacak

Fabric, ATOM'daki ekiplerden Torrens Labs tarafından geliştirilen, birinci kişi perspektifinden oynanan bir bulmaca oyunu (First Person Puzzle). Kendine özgü bir oynanış mekaniği sunan Fabric, oyuncuya elindeki silahla bölümlerin şeklini değiştirebilme gücünü veriyor. Oyunun bulmaca kısmı da kendini bu noktada gösteriyor, içinde bulunduğunuz bölüm bulmacanın ta kendisi. Bu bulmacaları çözmek için küplerden oluşan bölümlerin şeklini değiştirmeli ve kendi yolunuzu oluşturmalısınız. Bölümün şeklini değiştirmek için kırmızı renkteki küpler kullanılıyor. Elinizdeki silahla aynı doğrultudaki iki küpü seçtiğinizde arasında kalan bütün uzay yok oluyor ve bölüm o iki küpten itibaren birleşiyor. Böylece içinde bulunduğunuz evren bir nevi katlanmış, bükülmüş oluyor. Bu ana mekaniğin yanına yer çekiminin yönünü değiştirip farklı yüzeylerde yürüebilme, dünyanın şeklini

değiştirerek bazı bölgeleri aktif edebilme gibi yan mekanikler eklenince ortaya zorlayıcı ama oynaması bir o kadar keyifli bulmacalar çıkıyor. Fabric görsel açıdan sanal bir dünyadaymışsınız hissi veriyor. Bunda sıkça görülen glitch efektlerinin, lazer benzeri ışınların ve yanıp sönen ışıkların etkisi büyük. Fabric görsel diliyle bazılarına Tron'u, bazılarına Matrix'i anımsatsa da, kendine has bir çizgi yakalamaya çalışıyor. Fabric 3 yıl önce temelleri atılan bir proje ve yaklaşık 1.5 yıldır da aktif olarak geliştiriliyor. Aralık 2015'de Steam'den Yeşil Işık (Greenlit) aldı ve Steam üzerinden satışa sunulmaya hak kazandı. Oyunun geliştirme sürecinde son düzlüğe girdiklerini düşünen Torrens Labs ekibi, Nisan ayına kadar Fabric'i tamamlayıp oyuncularla buluşturmayı planlıyor... Siz de bu oyuna göz atmak isterseniz oyunun

Steam sayfasına uğrayabilir veya yapımcıların websitesini [www.torrenslabs.com](http://www.torrenslabs.com) adresinden ziyaret edebilirsiniz. ■



# Oyuncunun Sandığı

Sadece oyunlar yetmez, oyunların yan ürünlerine de göz atmak lazım değil mi? Buyurun bakalım bu ay oyuncunun sandığında neler varmış...

## Batman Arkham Knight Action Figure

DC Collectibles markasıyla gelen bu Batman figürünü zaten Batman Arkham Knight'tan tanıyoruz. 18 cm uzunluğunda olan bu figürü satın almak için Oturabi'nin internet sitesine uğrayın. [www.oturabi.com](http://www.oturabi.com)

119 TL



1450 TL

## Batman Vs. Superman Statue

Frank Miller klasiklerinden efsanevi Dark Knight Returns çizgi romanından uyarlanmış bir figür. Detaylar tek kelimeyle göz kamaştırıyor... [facebook.com/popculturetoys](https://www.facebook.com/popculturetoys)

**POP CULTURE**  
TOYS & COLLECTIBLES



54.99\$

### Portal 2 Aperture Test Subject Ceket

Portal 2'nin halen etkisinden kurtulmadığınızı ve fanatığı olduğunuzu biliyoruz. O zaman bu turuncu ötesi ceketini denemek istemez miydiniz? [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



79.99\$

### Mega Man X Action Figure

Mega Man unutulmaz oyunlar arasındadır ve Mighty No. 9 çıktığında onu çok seveceğimizi tahmin ediyoruz. Oyun gelsin gelsin, tam 30 noktası hareketli bu figürü almadan geçmek olmaz... [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



49.99\$

### HotS Stitches Action Figure

25 noktadan hareket ettirilebilen, yaklaşık 18 cm uzunluğundaki bu figür elbette Heroes of the Storm fanatiklerine hitap ediyor. [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



1050 TL

### Hulkbuster AOU Art Fx + Statue

Age of Ultron'da Hulk'la savaşan Iron Man'ın bu zirhını hatırlamayanınız yoktur. Kotobukiya imzasıyla gelen bu 30 cm'lik figür, tek kelimeyle inanılmaz. [www.pow.com.tr](http://www.pow.com.tr)

### Atari T-Shirt

19.99\$

Retro bir t-shirt arayışında mısınız? Atari'ye saygınız büyük mü? Derhal almanız gereken t-shirt bundan başkası değil... [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)



### Minecraft Creeper Çanta

Minecraft hayranlarının anında dikkatini çekecek olan bu çantanın içi de bir dolu işe yarayacak gözlerle dolu. Özel üretim bir çanta ve kolayına bulunmuyor, haberiniz olsun... [www.thinkgeek.com](http://www.thinkgeek.com)

39.99\$



# NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik hakkında her şey... - Ahmet Rıdvan Potur

İlk olarak Nintendo'nun 1995 yılında Virtual Boy isimli oyun konsolu ile sanal gerçekliği gündelik hayatlarımızın birer parçası haline getirme denemesi başarılı olmamıştı. Hem zamanının ötesinde bir fikir olması hem de uzun kullanımlarda göz yorgunluğuna sebep olması Virtual Boy'un kısa bir sürede Nintendo'nun diğer başarısız konsollarının arasına katılmasıyla sonuçlanmış, 1995 yılından günümüze olan süreçte, cep telefonlarının, internetin ve sosyal medyanın gündelik hayatlarımızın birer parçası haline gelmesinin ardından da sanal gerçeklik söylentileri yükselmeye

başlamıştı. Oculus Rift'in Kickstarter'da istediği miktara çok kısa sürede ulaşması ve ardından 2 milyar dolara Facebook'a satılması, bu söylentilerin şiddetinin artmasına sebep oldu. Oculus Rift'in ardından HTC ile Valve'in, Sony'nin, Microsoft'un, Razer'in ve Samsung'un da bu alana yönelmesi en azından teknoloji firmaları için sanal gerçekliğin zamanının geldiğini gösteriyor. Dahası bu firmaların kendi sanal gerçeklik cihazları üzerine yaptıkları açıklamalara bakarak, sanal gerçeklik cihazlarının gözlerimize ve sağlığınıza daha az olumsuz etkisi olacağını düşünebiliriz. Virtual Boy'un başarısızlığının arkasındaki iki sebebin de günümüz sanal gerçeklik cihazlarını etkilemeyeceği ve bu yıl içinde birçok sanal gerçeklik cihazının kullanıcı sürümlerinin satın alınabilir olacağı düşünüldüğünde 2016 yılının sanal gerçeklik yılı olacağını tahmin edebiliriz. Analistlerin bu yıl beklediği 20 milyon sanal gerçeklik cihazı satışı da tahminlerimizi güçlendiriyor. Peki, sanal gerçeklik yılında bizleri neler bekliyor?

zından birini bu yıl içinde satın alacak ve bu tecrübeyi herkesten önce deneyimleyecek oyunculardan biri olmak için bizleri bolca harcama bekliyor. Avrupa bölgesi için 599 dolarlık fiyat etiketiyle oyuncularla buluşacak Oculus Rift'in önerilen sistem gereksinimlerine baktığımızda en azından 1000 dolarlık bir kasa istediğini görüyoruz. Sıfırdan sanal gerçeklik için sistem toplayacak oyuncular için bu 1600 dolarlık fiyatın, dolar kuru ve vergiler düşünüldüğünde oldukça yüksek bir rakama denk geleceğini tahmin edebiliriz. Siz bu satırları okurken ön siparişe açılmış ve fiyatı belirlenmiş olacak HTC Vive'in da bu fiyata yakın harcama isteyeceğini düşünüyoruz. Sony tarafındaysa 350 dolarlık PlayStation 4, 60 dolarlık PlayStation Camera, 60 dolarlık iki PlayStation Move Controller ve yeni bir konsol fiyatıyla PlayStation VR var. Kısaca konsol oyuncularına bilgisayar kullanıcılarına oranla daha düşük olmasına rağmen, yine yüksek bir fatura çıkacak. Dahası çok yönlü yürüme bandı Virtuix Omni ya da kondisyon bisikleti VirZOOM gibi sanal gerçeklik için geliştirilmiş farklı kontrolcülerini de aksesuarlarımızın arasına katmak istersek 200 dolardan 700



Lytro Immerge fiyatına Ferrari almak mümkün.

## Pamuk eller cebe!

Öncelikle 20 milyon sanal gerçeklik cihaza

## Budget Cuts

Vision Summit 2016'da en iyi oyun ödülünü alan Neat Corporation imzalı Budget Cuts, gizliliğe dayalı bir casusluk oyunu olarak dikkatleri üzerine çekiyor. Şimdilik sadece HTC Vive için duyurulan oyunda Trans Corporation adına çalışmakta olan bir robotu canlandırıyoruz. Bütçe kesintisi nedeniyle işten çıkarılan robotumuzun tek amacı, Trans Corporation'a geri dönerek kendi dosyasına kabul edildiğine dair mühür basmak. Bu yolculuğu sırasında robotumuz sorunları bir elinde ışınlanma silahı, diğer elinde fırlatma bıçakları ve tatar yayıyla çözüyor. HTC Vive'in kullanıcılarına sağlayacağı sabit hareket alanını başarıyla kullanan oyunda, etrafımızdaki her şeyle odamızın içinde yürüyerek etkileşime girebiliyoruz.

Dahası uzak mesafelere de ışınlanma silahımızı kullanarak gidiyor olmamız, sanal gerçeklik kasklarının en büyük problemlerinden olan hareket kısıtlamasının önüne geçiyor ve bizleri sanal gerçekliğe özgü bir Portal oyunu için heyecanlandırıyor. HTC Vive'in çıkışının ardından kısa bir süre bizlerle buluşacak oyun için sabırsızlanıyoruz.



dolara kadar ekstra bir harcama daha yapmamız gerekecek.

Sanal gerçeklik etiketi taşıyan yeni bir oyun türü ve bu türün öncüleri bizleri bekleyen güzel şeylerin başında geliyor. Geçen ay sizlerle paylaştığımız, bizlerin heyecanlanmasına sebep olan sanal gerçeklik oyunlarının dışında Budget Cuts, I Expect You To Die, Thunderbird, Until Dawn: Rush of Blood, The London Heist, Nimbus Knight ve Hover Junkers gibi birbirinden farklı deneyimler sunacak oyunlar bizleri bekliyor. Bu oyunların hepsinin ortak noktası ise bizlere daha önce hiç tecrübemizin olmadığı bir alanda karşılayacak ve bizlere sanal gerçekliğe dair kendi yorumlarını sunacak olmaları olarak göze çarpıyor. Bu fikri temel alarak oyun dünyasındaki özgün oyunların bizleri beklediğini söyleyebiliriz. Dahası birinci şahıs kamera açısına sahip eski popüler oyunların da ufak birkaç modifikasyonun ardından sanal gerçeklik kaskları kullanılarak oynanabilecek olması en azından bilgisayar tarafındaki oyuncuları heyecanlandırmaya yetiyor. Dragonborn'un

gözünden Kuzeyli topraklarını, Amanda'nın gözünden Sevastopol İstasyonu'nu ya da Trevor'un gözünden Los Santos'u yeniden görmek için birer şansımız olacak. Sanal gerçeklik etiketi taşıyan filmlerin öncülerini de bu sene içerisinde görmeye başlayacağız. Hâlihazırda Oculus Story Studio'nun sanal gerçekliği gücünü arkasına alarak kısa animasyon filmleri hazırladığını biliyoruz. Köstebek Henry'nin doğum gününü bizlerle kutladığı ve arkadaşlarını aramak için maceraya atıldığı kısa filmin fragmanına [goo.gl/MygPEL](http://goo.gl/MygPEL) adresinden ulaşabilirsiniz. Disney'in ve Pixar'ın tarzına oldukça benzeyen bu kısa animasyon filmi, Henry ile etkileşime girerek artık bizler de macerasının birer parçası oluyoruz. Dahası sanal gerçeklik filmlerinin yeni teknolojilerle birlikte animasyonlarla sınırlı kalmayacağı söyleniyor. Nokia'nın geliştirdiği küresel kamera Ozo, sekiz farklı kamera ile birlikte eş zamanlı görüntü kaydedebiliyor. 60 bin dolarlık fiyat etiketiyle satışa sunulacak Ozo'nun, ya da Lytro'nun geliştirdiği yüzbinlerce dolarlık fiyat etiketine sahip olacak Immerge'in, yakın zamanda sanal gerçeklik etiketi taşıyan filmlerde kullanılacağını tahmin ediyoruz.

Sanal gerçeklik yılı olarak adlandırdığımız bu yıl hem oyuncular için hem de teknoloji meraklıları için heyecan dolu geçecek gibi görünüyor. Bu yılın sonunda ya 20 milyon mutlu sanal gerçeklik kullanıcısı ve gelecekte bizleri bekleyen gündelik hayatımızdan kesitler göreceğiz ya da tarihin tekrarı ettiğini ve 20 milyonun çok altında sanal gerçeklik kullanıcısıyla birlikte yeni Virtual Boy'ları göreceğiz. Bu tarihe tanıklık etmek için gelecek sayılarda görüşmek üzere!

*Sanal gerçeklik yılı olarak adlandırdığımız bu yıl hem oyuncular için hem de teknoloji meraklıları için heyecan dolu geçecek gibi görünüyor*

## Google da boş durmuyor!

Google Cardboard ile sanal gerçekliğe ilk adımını atacak kullanıcılara maliyetsiz bir yöntem sunan Google, söylentilere göre sanal gerçeklik dünyasındaki rekabete girmeye hazırlanıyor. Üst düzey bir bilgisayar ya da konsol gerektirmeyeceği söylenen sanal gerçeklik kaskı, içerisinde herhangi bir telefon da bulundurmuyacak. Sanal gerçekliğe giriş seviyesindeki Samsung Gear VR ile Oculus Rift arasında bulunacağı konuşulan cihazın, orta seviye kullanıcılara hitap edeceği söyleniyor.





# Steam Makineleri **Mercek Altında**

Ne Ubisoft'un Uplay'i, ne de EA'nin Origin'i Steam ile yarışabilir seviyede değil. Valve arayışı bu denli açınca, Steam markasıyla yeni alanlara girmeyi de ihmal etmiyor. Bakalım şu sıralar pek popüler olan Steam Makineleri, Steam OS ve Steam Kontrolcüsü üçlüsü bizlere neler vad ediyor.

## Yeni kavramlar

Steam Makinesi, Valve'in 2012 sonunda duyurduğu ve geçtiğimiz aylarda piyasaya sürülen, PC oyunlarını çalıştıran bir konsol. Steam Makinelerinin kullandığı Linux temelli işletim sistemi ise Steam OS adını alıyor. Steam Makinelerini klasik klavye ve fare ikilisi ile kullanmak müm-

kün olsa da, Valve'in "Strateji oyunlarını dahi oynayabilirsiniz!" gibi büyük vaatler ile piyasaya sürdüğü Steam Kontrolcüsü ise konsolun en büyük silahlarından biri. Kavramlara hızlıca göz attığımızı göre, ayrıntılara geçebiliriz.



## Gerçekten bir konsol mu?

Steam Makineleri genel olarak konsol şeklinde anılıyor. Bunun sebebiyse, konsol tanımına uygun olarak, cihazı yalnızca bir monitör ya da TV'ye bağlayıp oyuna başlamanız. Fakat burada bana sorarsanız ufak bir sorun var. Konsolların en büyük silahlarından birisi, yapımcının grafik ayarlarını konsola uygun

yapması ve 30FPS ile bile olsa, -genellikle- stabil şekilde oyunu oynayabilmemizdir. Steam Makineleri ise, diğer konsollar gibi sabit bir donanım ile gelmiyor. Pek çok firmanın hazırladığı, farklı donanımlara sahip Steam Makineleri şu anda piyasada bulunmakta. Bunun yanında, bir bilgisayar gibi kendi istediğiniz donanımları birleştirerek bir Steam Makinesi yaratma şansınız da bulunuyor. Donanımsal olarak farklı cihazlar olunca da, tüm Steam Makineleri, tüm oyunları aynı standartta oynatamıyor. Bu durum da, konsol sahiplerinin, "Bir konsol alırım 4-5 sene rahat ederim." Yaklaşımını Steam Makineleri için ortadan kaldırmış oluyor.





## Kontrol cihazı gerçekten iyi mi?

Steam Kontrolcüsü, alışlagelmışin çok dışında bir gamepad. Sağ ve solunda iki kocaman dokunmatik bulunduran kontrol cihazının orta bölümündeyse, klasik bir stick ve tuşlar bulunuyor. Steam Kontrolcüsünü bu kadar popüler yapan şey tahmin edebileceğiniz üzere dokunmatik bölümler. Bu dokunmatik yüzeyler diz üstü bilgisayarlarımızın touch pad'lerine benzer şekilde çalışıyor. Xbox One ya da PS4 kontrol cihazları ile kıyaslayınca, Steam

Kontrolcüsünün özellikle strateji oyunlarında çok daha başarılı olduğunu söylemek mümkün. Fakat, FPS konusunda klavye ve fare ikilisinin yakınından dahi geçemiyor. Eğer Counter Strike gibi çoklu oyunculu bir FPS oynayacaksanız yine klasik klavye, fare ikilisini tercih etmeniz iyi olur. Steam kontrolcüsünün, Steam Makinelerinin standart kutu içeriğinde olduğunu, ayrıca satın almak isterseniz de 49.99\$'ı gözden çıkartmanız gerektiğini de belirtiyim.

## Performans / Fiyat

Daha önce de belirttiğim gibi Steam Makinelerinin çeşitli versiyonları piyasada bulunuyor. 5.000\$ fiyat etiketine sahip Orijin Omega'dansa, daha ortalama bir fiyata sahip olan Alienware'ın i7 işlemci ve 850M ekran kartı ile gelen modeli üzerinden kıyaslama yapmak istiyorum. Bu cihaz ile maalesef son model AAA oyunları ultra ayarlarda oynamak mümkün olmuyor. Örnek vermek gerekirse Shadow of Mordor ortalama ayarlarda 30 FPS'de

çalışırken, zaman zaman kare sayısı 10'a kadar düşebiliyor. Steam OS ile tüm PC oyunlarını oynayamıyor olmak ve standart PC işlemlerini yapamıyor olmak da başka bir handikap. Netflix, Hulu gibi uygulamalarda Xbox ve PS'in daha stabil çalıştığı gerçeği de, Steam Makinelerinin hanesine eksi olarak yazılıyor. Alienware'ın birebir aynı özelliklere sahip Alpha serisinden bir PC almak içinse yalnızca fazladan 50\$ ödemeniz gerekiyor.

## Almaya değer mi?

Steam Makineleri gerçekten iyi bir fikir olsa da, fiyatı 350\$ olan Xbox One ve Playstation 4'a karşı biraz pahalı kalıyor. Standart bilgisayar işlemlerini yapamamak, oynanabilen oyunların Steam OS ve Linux destekleyenlerle kısıtlı kalması gibi başka eksikleri de bulunuyor. Önceki paragrafta da bahsettiğim üzere 50\$ farkla bir PC almak da mümkünken Steam Makinesi bence çok da cazip durmuyor. Bana sorarsanız ne konsol oyuncularına, ne de PC oyuncularına tam anlamıyla hitap edemeyen Steam Makinelerinin önünde daha epey uzun bir yol var.

## Türkiye ve Steam Makineleri

Yazıyı okurken bol bol aklınızdan neden bu fiyatlar hep dolar diye geçirmiş olabilirsiniz. Fiyatları hep dolar olarak verdim çünkü ülkemizde resmi olarak Steam Makinesi ya da Steam Kontrolcüsü satışı yapılmıyor. Yurtdışından kendi imkânı ile cihazları getirip satanlar olsa da, cihazınız bozulduğunda garantisinin olmaması ve fahiş fiyatlar gibi sorunlar mevcut. Benim

yurtdışı alışverişinde ilk tercihim olan Amazon dahi cihazı Türkiye'ye göndermiyor. Ebay'de Türkiye'ye cihazı gönderen birkaç satıcı olsa da, piyasa fiyatının çok üstünde teklifler sunuyorlar. Bir de cihazların fiyatı 75€'dan fazla olduğu için gümrükte çıkacak olan vergiler ile iyice fiyatın şişeceği gerçeği var. Steam Kontrolcüsünü ise Amazon üzerinden almak

mümkün. 10 günde cihazın elinize geçmesini sağlayacak olan kargo seçeneği ile 190 TL gibi bir fiyata denk geliyor. Açıkçası bana sorarsanız Steam Makinesi yerine bir konsol ya da PC edinin. Yok ille de Steam Makinesi istiyorum diyorsanız da, cihazın resmi olarak ülkemize gelmesini beklemek ya da yurtdışında yaşayan eşten, dosttan rica etmek en iyi çözüm gibi duruyor.

# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Dünyayı ziyaret eden uzaylılara dair iddialar, göz ardı edilemeyecek kadar güçlü bir alt yapıya sahip. "Uzaylı" dediğimiz anda herhangi bir tartışma ciddiyetini kaybediyor gibi görünse de, Mısır piramitlerinden Meksika'daki arkeolojik bulgulara, büyük devletlerin politikacılarının medyaya yansıyan çok garip ifadelerine veya orta çağdan günümüze kalan ünlü ressamların yapıtlarına kadar, sayısız

delili işaret eden komplo teorisyenleri, uzaylıların binlerce yıldır dünyada olduğunu ve zaman içinde büyük devletlerin kontrolünün uzaylılara geçtiğini, şu anda ise insanlığın farkında olmaksızın, uzaylıların amaçları için çalışan kölelere dönüştürülmüş olabileceğine dair iddialar ortaya atıyorlar.

Bu konudaki en güçlü delillerin başında, Mısır piramitlerinde, sonradan yapılmış kireç bir bloğun zaman içinde kırılıp çökmesiyle ortaya çıkan hiyeroglifler geliyor. 5-6 bin yıl önce inşa edilmiş bu piramitlerin duvarına helikopter, uçak ve denizaltı şekillerinin son derece belirgin olarak kazınmış olması, 6 bin yıl önce Mısır medeniyetinin çok daha ileri bir uygarlıkla bağlantı halinde olduğu şüphesini doğurdu ve bu "modern araçların" aslında piramitlerin yapımına yardımcı olduğuna dair iddialar da ortaya çıktı. Ancak daha da ilginç, günümüzün iki büyük devletindeki iki ciddi politikacının, uzaylıların varlığını resmen kabul eden açıklamaları oldu ki,

çok garip bir şekilde bu politikacıların ifadeleri, medyada sadece küçük bir haber olarak yer aldı.

Birincisi, Kanada'nın eski savunma bakanı (savunma bakanı!) Paul Hellyer'in, savunma bakanlığı döneminde ABD hükümetindeki meslektaşlarının ona ABD'nin uzaylılarla bağlantıda olduğunu gayri resmi olarak vurguladıklarını açıklaması oldu. Kanada gibi dev bir ülkenin eski savunma bakanı böyle bir iddiayı ortaya attığında, bütün dünyanın durup düşünmesi lazım ama kimse düşünmedi. Medyada bazı yorumcular, Paul Hellyer'in UFO kitapları yazarak gündeme gelmek için bu tür açıklamalar yaptığını ileri sürüp Hellyer'i itibarsızlaştırmaya çalıştılar ve konu kapandı. Peki, tamam, Hellyer aslında uçkâğıt peşindeydi diyelim ve geçelim. Ama birkaç yıl sonra çok daha ciddi bir olay oldu ki, bu olayın üstünü kapamak imkânsız olduğu için, hala hepimiz merakla olaya ne

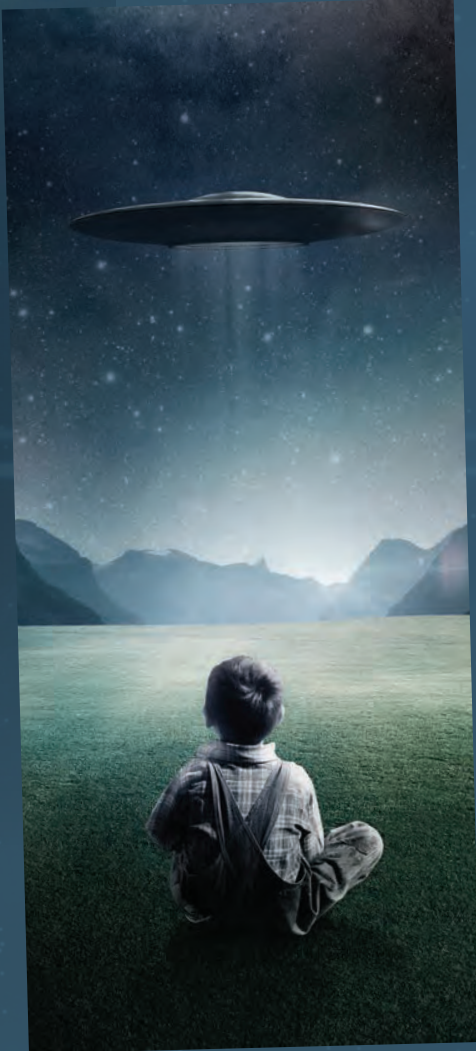




*Hazır yeni XCOM oyunu piyasaya çıkmışken, bu oyununun aslında dünyanın gerçeğinden çok da uzak olmayabileceğini hatırlayarak oyunu oynayalım*

açıklama getirileceğini merak ediyoruz ama kimseden ses çıkmıyor. Olay ne mi? Rusya Başbakanı Medvedev, önce 2012 yılında katıldığı bir TV programda, reklam arasında olduğunu düşünerek spikerle sohbet ederken, tüm konuşması TV'ye yansıdı. Medvedev, "Başbakan olduğumda gizli servis bana dünyada yaşayan uzaylıların bir listesini verdi," ifadesini kullandı. Dünyada büyük bir şok yaşandı, başbakanın sözcüsü birkaç saat sonra bir açıklama yayınlayarak, "Medvedev, sunucuya Siyah Giyen Adamlar filmiyle ilgili bir şaka yapmıştır," gibi garip bir bahane uydurdular. Pekî dedik. Tamam. Buna da OK! Ama aynı Medvedev bir sene sonra, Dünya Ekonomik Forum toplantıları sırasında, ABD ve Avrupa ile hem Arap Baharı hem de Ukrayna problemi nedeniyle aralarının gerilmeye başladığı bir dönemde, öfkeli bir anında çok "acayip" bir tehdit savurdu: "ABD'ye dünyadaki uzaylıların varlığını açıklaması için tam bir hafta süre veriyoruz, sonra çıkıp biz açıklayacağız, hodri meydan!" Böyle bir tehdidi, elinde binlerce nükleer silah bulduran, dünyanın en büyük ikinci süper gücü yaptığında, dünyanın durup bir düşünmesi gerekir, değil mi? Çok ilginç bir şekilde bu olayın üstü kapatıldı, haber medyadan uzaklaştırıldı ve Medvedev de bir hafta sonra

o açıklamayı yapmadı. Muhtemelen, farklı pazarlıklar sonunda ABD ve Rusya, açıklamanın yapılmaması konusunda anlaştilar. Ancak tüm bu olaylar, dünyanın uzaylılar tarafından yönetildiği, ABD yönetimindeki, hatta diğer ülkelerin yönetimindeki siyasetçilerin uzaylılarla bağlantı halinde olduğuna, hatta onların kontrolünde olduklarına dair komplo teorilerini coşturdu ki şimdi kimse o komplo teorisyenlerine haksız da diyemez. İşte hazır yeni XCOM oyunu piyasaya çıkmışken, bu oyununun aslında dünyanın gerçeğinden çok da uzak olmayabileceğini hatırlayarak oynayalım. Yeni XCOM oyunu da, bu teorilerden son derece etkilenmiş görünüyor zira oyun dünyaya "barış" getireceği iddiasıyla tüm yönetimi gizlice ele geçirmiş ve insanları özgürlük masalıyla kandırıp farklı bir formatta köleye çevirmiş uzaylılarla savaşıyor bir avuç bilinçli insanın öyküsünü anlatıyor. Komplo teorileri gerçek midir, bilemem ama özellikle Medvedev'in son çıkışından sonra dünyanın kolay kolay eskisi gibi basit bahanelerle kandırılmayacağını düşünüyorum. Bakalım uzaylı kardeşlerimiz ne zaman ortaya çıkıp, "merhaba dünyalı, biz barış için geldik" diyecekler. Pekî ya XCOM oynayarak büyümüş nesil onlara ne tepki verecek, çok merak ediyorum.



# BU AY DERGİDE

- \* En iyi 11 3B yazıcıyı test ettik
- \* **Android oyunlarını PC'de çalıştırın**
- \* Mobil cihazlarınızın pil ömrünü uzatın



**MART SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!**

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



# İLK BAKIŞ

## Tom Clancy's the *Division*

### Tom Clancy's The Division

Ubisoft'un Rainbow Six: Siege'den sonra piyasaya süreceği ikinci şaheseri, uzun süren bekleyişin ardından beta aşamasına girdi, biz de toplam dört günümüzü, hiç kalkmadan oyunun başında geçirdik!

Sayfa 30



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım **Remedy Ent.** Dağıtım **Microsoft** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Xbox One**  
Web [www.quantumbreak.com](http://www.quantumbreak.com) Çıkış Tarihi **5 Nisan 2016**

# Quantum Break

Seneler önce açıklanan ama bir türlü meydana çıkamayan Quantum Break, sonunda oyuncularla buluşacak gibi gözüküyor. TV dizisiyle paralel ilerleyecek olan oyun, oyun tarihinde bir ilke de imza atacak. **Tuna Şentuna**



1

The Following dizisinden tanıdığımız Sean Ashmore başrolde. Jack Joyce'ü canlandıran Ashmore, tam anlamıyla bu rol için doğmuş gibi gözüküyor. Üstelik kendisi bir süper kahraman olma adayı...

**Cross-platform**  
PlayStation sistemlerinde alışık olduğumuz "bir platforma al, diğerlerinde de kullan" özelliği Quantum Break'le birlikte PC ve Xbox One'a da geliyor. Yani oyunu Windows 10 için (Oyun Windows 10 istiyor, üzgünüz.) aldığınızda otomatik olarak Xbox One için de satın almış olacaksınız.



2

Quantum Break'in en büyük özelliklerinden biri olan "zaman kontrolü", kahramanımızın en büyük yeteneği. Jack bu sayede düşmanlarından daha üstün konuma geçiyor ve kurşunlar onun için sadece zamandaki birer leke oluyor...



3

Jack'in düşmanları ise Monarch Solutions adındaki "kötü" kuruluş. Bu devasa holding zamanla oynarken işlerin yoldan çıkmasına neden oluyor ve firmanın başındaki isim de dünyayı kaosa sürüklemek adına türlü türlü hareket yapıyor terbiyesiz!



4

Bolca ateşli silahla yakın ilişki içerisinde olacağımız oyun, siper alma sistemini benimsiyor lakin kahramanımız bunu pek ırgalamadan zamanı kontrol etme yetenekleriyle esp gürüyor.



5

Senaryoya göre zaman deneylerinin sonucunda zaman tamamıyla kırılıyor ve dünya abuk sabuk bir yer haline geliyor. Bu yüzden ki görseldeki uyarılar sağa sola asılıyor; zaman anomalisi olan bölgeler "sarı bölge" olarak adlandırılıyor.



6

Jack tam dört büyük bölümde Monarch Solutions'ın şeytani planlarını alt üst etmeye çalışacak anladığınız üzere. Her ne kadar birer SAS komandosundan eksik gözükmeseler de düşmanlarınız size karşı pek dayanıklı olamayacak...



7

Jack Time Dodge özelliğiyle zamanda hızla ilerleyip Flash'mişçasına hızla hareket edecek, Time Stop yeteneğiyle de bazı bölgeleri yavaşlatıp düşmanlarını açık birer hedef haline getirebilecek. Kendi kendine iyileşme özelliğimiz de var; daha ne isteriz!



8

Dört bölümün sonunda seçimler yaparak her biri 22 dakikalık dört TV dizisi bölümünün de gidişatına yol vereceğimiz Quantum Break, enteresan bir deneme olacak. Başarılı olup olmayacağını da ancak oyun piyasaya çıktığında göreceğiz...



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft Tür Aksiyon, RPG, Online Platform PC, PS4, Xbox One** Web [tomclancy-thedivision.ubi.com](http://tomclancy-thedivision.ubi.com) Çıkış Tarihi **8 Mart 2016**

## Tom Clancy's **The Division**

Duyurulmasının üzerinden neredeyse üç yıl geçen, bu sürede bıkmadan usanmadan oyunun çıkışını bekleyen bizleri salya torbaları haline getiren The Division'ın betasını nihayet deneyimledik!

Bundan yıllar yıllar evvel, taa 2003 yılında lo Interactive tarafından geliştirilen ve EA Games tarafından dağıtılan bir oyun vardı; Freedom Fighters... The Division ile oldukça fazla ortak noktası olduğunu düşündüğüm bu oyundan zamanında o kadar keyif almış, o kadar eğlenmişim ki bir an evvel yenisi çıksın diye beklemeye koyulmuşum. O sırada isim haklarının da Eidos'a satıldığını ve oyunun yine lo tarafından geliştirildiğini öğrendim. Ancak Freedom Fighters'ın ikinci-

si çıkmadan önce iptal edildi... Benim için üzücü olan bu olayın ardından uzunca bir zaman geçti. Tarihler Haziran 2013'ü gösterdiğindeyse Ubisoft'un yepyeni oyunu Tom Clancy's The Division, E3'te tanıtıldı. O an gözlerim fal taşı gibi açıldı. İşte aradığım oyun buydu! Online, RPG ve açık dünya!

### New York'ta kara cuma

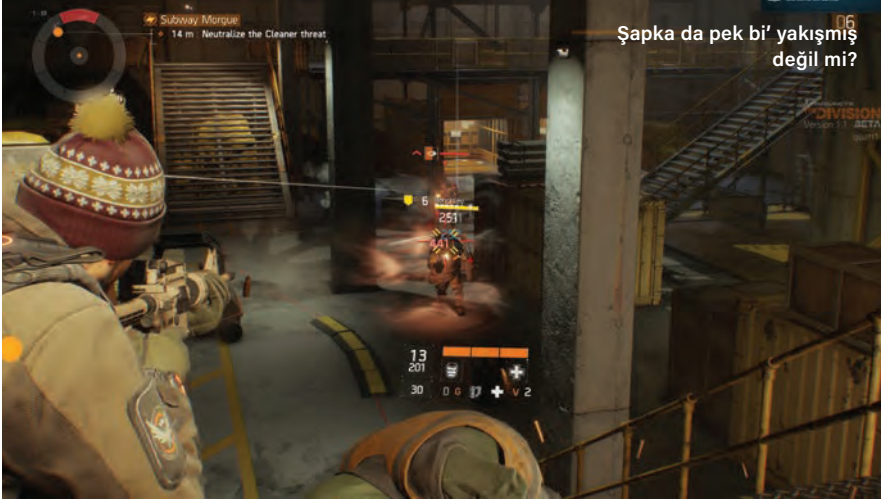
İlk olarak The Division'ın hikâyesinden biraz bahsedelim. Oyun, Amerika'lının belki de en çok para harcadığı meşhur Black Friday'in hemen sonrasını konu alıyor. Banknotlara bulaşan bir biyolojik virüs, paranın hunharca harcandığı bu günde, elden ele dolaşıp tüm ülkeye yayılıyor. New York'ta deyim yerindeyse kaos yaşanıyor. Şehre giriş ve çıkışlar Division ajanları hariç yasaklanıyor. Division olarak tek bir amacımız var, o da şehri kurtarmak.

### New York'ta ilk adımlar

Oyuna giriş yapmadan önce bir karakter ya-

ratma ekranı ile karşılaşıyoruz. Beta'da çok da seçenek olmadığını belirtmeliyim ancak oyunun tam sürümünde bir sürü saç, yüz, sakal vb. çeşidi ile karşılaşacağımız kesin. Karakterimizi yaratıp oyuna giriş yaptığımız anda bir helikopterde gözümüzü açıyoruz. Burada öğreniyoruz ki New York'u kurtarmak için gönderilen ilk ekip biz değiliz. Gönderilen ilk dalga başarısızlıkla sonuçlanmış ve bizim de başarısız olmamız halinde New York tamamen kaybedile-





cek... Bu yüzden omuzlarımızdaki yük ağır. Yere ayak bastığımızda bizden istenen ilk iş ise Base of Operations isimli bölgeye ulaşmak. Hemen koşuşturmaya başladığımızda ise New York'un ne kadar çaresiz bir durumda olduğunu görebiliyoruz. Yollarda terk edilmiş araçlar, bomboş sokaklar... Biraz ilerlediğimizde ise hemen bir çatışmanın içinde buluyoruz kendimizi. Şehir böylesine çaresiz durumdayken, bu durumdan faydalanmak isteyen bir kesim de olmuş elbette. Bu çatışmayı püskürtüp Base of Operations'a ulaşıyoruz. Burası, isminden de anlaşılacağı üzere tüm planların yapıldığı ana merkez. Medical, Tech ve Security olmak üzere üç kanada bölünmüş olan bu merkezi geliştirmek de oyunda yapacağımız görevler ve bu görevlerden toplayacağımız puanlar ile bizim elimizde. Bu gelişimler de bize talent sisteminden seçebileğimiz yetenekler olarak geri dönüyor. Bu yetenekler de oyunda bize oldukça yardımcı oluyorlar. Örneğin, kendimizi iyileştirebiliyor ya da bir elimize kalkan alarak dayanıklılığımızı artırabiliyoruz.

### New York'ta ilk eşyalar

Oyun RPG öğeleri de barındırdığı için oyunda birçok silah, kıyafet vb. eşya mevcut. Bu eşyaları elde etmek için birçok seçeneğimiz bulunuyor. Düşmanı öldürerek düşürmek, etrafta yer alan sandıkları açmak, craft etmek ya da NPC'den satın almak bunlardan

**Eşyalar**  
Oyunda yer alan eşyaların kalitesi sırasıyla Beyaz, Yeşil, Mavi, Mor ve Turuncu... En iyi eşyaları da Dark Zone'da bulacağınızı unutmayın!

birkaçı... Crafting sisteminden bahsetmeyi çok isterdim ancak betada maalesef aktif değil. Ancak şunu da belirtmeliyim ki, en iyi eşyalar Dark Zone'da yer alacak. Crafting oyununa ne denli etki edecek bunu ancak çıktığı zaman görebileceğiz.

### New York'ta Dark Zone

Dark Zone oyunun PvP kısmını oluşturuyor. Bu bölümden kapalı beta döneminde pek keyif alamadığımı ancak açık betada kalabalığın da artmasıyla çok daha keyifli olduğunu belirtmeliyim. Sebep ise etrafta dolaşarak kimseyi bulamamak oldukça can sıkıcıydı. Yine kapalı beta döneminde etrafta öldürecek NPC de bulamamıştım ancak açık beta'da bu NPC'lerden oldukça fazla sayıda yer alıyordu. Belki Ubisoft iki beta arasında oyunu geliştirdi, belki de benim şanssızlığım, bilemedim...

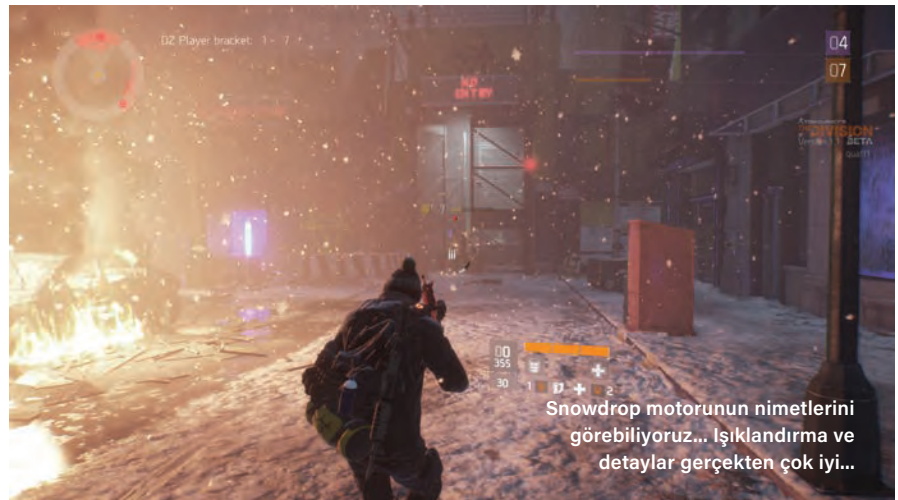
Dark Zone, New York'un duvarlarla çevrili bir bölümünden oluşuyor ve burası biraz evvel de bahsettiğim üzere PvP bölgesi. PvP deyince hemen aklınıza karşılıklı çatışma/

çarpışma gelmesin. Bu oyunda sistem biraz farklı işliyor. Bölgede çok sayıda Division ajanı yer alıyor. Ortak amaç NPC'ler tarafından istila edilmiş bölgeleri kurtarmak. Ancak işler her zaman umulduğu gibi gitmeyebiliyor. Division ajanları aynı zamanda birbirlerini de öldürebiliyorlar. İşte bir Division ajanı bir diğerine ateş ettiği anda, diğer tüm Division ajanlarını karşısına almış oluyor ve Rogue ismiyle anılmaya başlıyor. Rogue haline dönüşmeden önce dikkat edilmesi gereken bir konu var ki etrafta çok sayıda Division ajanı olmadığından emin olmak. Çünkü anında ölümle yüz yüze gelebiliyorsunuz. Bu da üzerinizde taşıdığınız eşyaları ve parayı kaybetmeniz anlamına geliyor. Peki Rogue olmak bize ne kazandırıyor derseniz, daha hızlı rütbe atlamaya, daha çok para ve eşya düşürmeye yarıyor diyebiliriz.

En iyi eşyaların da Dark Zone'da yer aldığını düşünersek, burada epey vakit geçireceğimiz kesin. Ancak burası bana göre bir süre sonra sıkıcı hale gelebilir. İşin kötüsü oyunun "End-Game" içeriğini de burasının oluşturuyor olması. Umarım Ubisoft, Dark Zone'u zaman içinde yamalar ile geliştirmeye ve görevler ile de desteklemeye devam eder.

### New York'tan izlenimler

The Division, PC ve yeni nesil konsollar için Ubisoft tarafından geliştirilen Snowdrop isimli grafik motorunu kullanıyor. Video'lardan ve ekran görüntülerinden de görüleceği üzere özellikle ışıklandırma konusunda oldukça başarılı olduğunu söylemeliyim. Optimizasyonunun da beta aşamasında olmasına rağmen oldukça iyi olduğunu belirtmekte fayda var. The Division'ı yıllardır bekleyen birisi olarak oyunu oldukça beğendimi söyleyebilirim ancak oyunun oynanabilirlik süresi konusunda da sıkıntı yok değil. Oyun 8 Mart'ta piyasada olacak. Bekleyip göreceğiz... (Bekleyemiyorum ama!) ■ **Emre Öztınaz**



**Erken Erişim Programı**

Ashes of the Singularity, Steam'ın Erken Erişim sistemindeki yerini ALPHA sürümüyle geçen yılın Ekim ayında aldı. Bu yılın Ocak ayında BETA 1 sürümüne güncellenen oyun, tam çıkıştan önce BETA 2 ve BETA 3 sürümlerine güncellenecek.

Yapım **Oxide Games, Stardock Ent.** Dağıtım **Stardock Ent.** Tür **Strateji** Platform **PC** Web **ashesofthesingularity.com** Çıkış Tarihi **2017'nin ilk çeyreği**

# Ashes of the Singularity

Erken erişimde olumlu yorumlar alan; Total Annihilation, Sins of a Solar Empire ve Company of Heroes'un oynanışını aynı potada eriten gerçek zamanlı strateji oyunu Ashes of the Singularity'yi sizler için denedik!

Singularity yani teknolojik tekillik, gelecekte insan eliyle üretilen yapay zekânın insan zekânının ötesine geçerek, medeniyet ve insan doğasını tahmin edilemez bir şekilde değiştirmesi olarak tanımlanıyor. Oxide Games ve Stardock Entertainment imzası taşıyan ve Steam'ın Erken Erişim sistemiyle oyuncularla buluşan gerçek zamanlı strateji oyunu Ashes of the Singularity de hikâyesini teknolojik tekillik üzerine kuruyor. Kısa sürede gündelik işlerini makinelere devreden insanlar sofistike teknolojilerde usta haline geldi ve büyük inşa ordularını yönetmeye başladı. İnsanoğlunun, bu tekno-



**Ana kaynaklar olan metal ve radyoaktif madde için bu bölgeleri ele geçirmek çok önemli.**

lojilerden biri olan kuantum teknolojisinde ustalaşması ve maddeyi uzaktan kontrol etmenin bir yolunu bulmasıyla birlikte yıldızlar insanoğlunun genişlemesine açıldı. Öyle ki, her bir insan birer yıldız kontrol etmeye başladı. Bütün bu gelişime ve kendilerini Post-Human olarak adlandırmalarına rağmen temelde bencil birer insan olmaları, onları bir şeyleri paylaşma konusunda beceriksiz kılıyordu ve bu beceriksizlik beraberinde savaşları getirdi.

Bizler de oyuna kendi yıldızımızı yönetmek üzere dâhil oluyoruz. Oyunda şimdilik yapay zekâ ve gerçek insanlara karşı mücadele ettiğimiz iki oyun modu bulunuyor. Oxide Games'in DirectX 12 destekli Nitrous Engine isimli oyun motoru sayesinde yapımcıların eski nesil strateji oyunları diye adlandırdıkları oyunların aksine, Ashes of the Singularity'de haritadaki birim sayısının hiçbir şekilde kısıtlanmadığını görüyoruz. Binlerce hatta on binlerce son teknolojiye sahip birimin yer aldığı haritalarda savaş hissini sonuna kadar yaşama fırsatımız oluyor.

Teknolojideki son gelişmeleri yakından takip eden ve yapay zekâ konusunda oldukça tecrübeli isimlere sahip olan firma, oyunun bu

yönüne oldukça güveniyor. Bu yapay zekânın çoğu diğer oyunun aksine bizi yenmek için hile yapmadığının da altını çiziyorlar. Oyun boyunca gerçekten de yapay zekânın hareketlerimize uygun tepkiler verdiğini hissediyoruz. Birkaç defa önce hava birimleriyle bombalayıp sonra kara birimleriyle bozguna uğrattığımız yapay zekânın, bir sonraki denemizde oldukça başarılı bir hava savunma sistemi kurup kara birliklerimizi dağıttığına şahit olmak mücadele hissini artırıyor. Oyunun bir başka artısı ise, diğer strateji oyunlarında bulunan birim gruplandırma sisteminin "Meta-Unit" adı altında yapay zekâ destekli bir yapıya bürünmesi olarak göze çarpıyor. Bu sistemle gruplandırdığımız her birim, gruptaki diğer birimlerden haberdar oluyor ve grup bir bütün şeklinde hareket etmeyi başarıyor. Bu sayede ekranda binlerce birim varken her birime özel komut vermek yerine meta-unitlere komut vererek savaşın bütününe odaklanabiliyoruz. Erken Erişim sisteminde bulunmasına rağmen oldukça dengeli bir oynanış sunan Ashes of the Singularity'nin tam sürümüyle birlikte strateji severlerin yeni gözdesi olacağını düşünebiliriz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**



**Opportunity**  
2004 yılında Mars'a gönderilen ve görevinin 92 gün sürmesi planlanan Opportunity, önceki kardeşi Pathfinder'dan çok daha güçlü bir Rover olmasının faydasını 12 senedir hizmet görmeye devam etmesiyle görüyor.

Yapım Bohemia Interactive Dağıtım Bohemia Interactive Tür Simülasyon Platform PC Web mars.takeonthegame.com Çıkış Tarihi Nisan 2016



## Take On Mars

The Martian'ı nefes nefese izleyip bu oyunu satın almayı düşünenler için uyarımızı en başından yapalım. Filmde ne gördüyseniz, çok daha zoruna hazırlayın kendinizi.

Operation Flashpoint, ARMA ve çok tartışılan DayZ oyunlarıyla tanıdığımız Bohemia Interactive'in "Take On ..." serisinin ikinci üyesi Take On Mars ve öyle veya böyle, erken erişimde 2.5 seneyi geride bırakmış durumda.

En son geçtiğimiz Kasım ayında ciddi bir revizyona giren ve DayZ'in aksine, çok yakında tamamlanmış halde piyasaya çıkması beklenen oyunun son durumunu görmek istedik ve kendimizi The Martian'daki kahramanımız gibi bin türlü aksilik ve üstüne fizik motorunun bin türlü bug'ü içinde hayatta kalmaya çalışırken bulduk.

Öncelikle oyun görsel açıdan bekleneni verse de, teknik açıdan pek de ileri bir grafik motoru kullanmıyor. Bohemia'nın Alpha Pri-



Tüm uzay yatırımları göz önüne alındığında, senelerdir aktif olan Opportunity en verimli olanlardan biri.

me ve Carrier Command oyunlarında gördüğümüz Enforce Engine üzerine geliştirilen Take On Mars'ın sistem gereksinimleri hayli mütevazı, orta seviye olarak adlandırılan her sistemde oyunu full detayda deneyim etmeniz mümkün.

Take On Mars şimdiden hayli oyun moduna ve en önemlisi Steam Workshop desteğine sahip. Oyunun kariyer modunda, Mars'ı keşfetmek için elinizdeki bütçeyle verimli kullanmanız gerekiyor ve bir tech tree yardımıyla tecrübe kazanıp parçaları açarak kırmızı gezegenin altını üstüne getirmeye çalışıyorsunuz. Bir kere daha uyarılmış olalım, bu iş The Martian'da gördüğünüzden çok daha zor. Doküman kısmında bir sıkıntı olmasa da, basit bir rover'ı verimli kullanabilmek için bile ciddi zaman harcıyorsunuz. Rover'ın robotik kolunun tam aşağı/tam yukarı pozisyonuna geçmesi bir dakikadan uzun sürebiliyor, olmadık bir taş sizi yolda bırakıyor veya hiç anlamadığınız sebeplerden yere yığılıp kalıyorsunuz. Kısacası oyun sizi hiçbir açıdan rahatlatmıyor, o robotik kolu kullanmak gerçekte ne kadar zorsa, Take On Mars'ta da o kadar zor. Oyunun fizik motoru ise, tatmin edici olsa da saç baş yolduruyor. Özellikle üs inşa etmek için, parçaları birbirine tuturmaya

çalışıp umutsuzca uğraşırken çayı lukur lukur götürdüm sinirden. Görünmez sınırlar, duvarlar ve parçalar yüzünden durup durup uzay giysisinin delinmesi de cabası. Üstelik 3D Printer'da yenisini yapmanız da mümkün değil. Gerçi Steam Workshop'ta bunun için bir mod gördüm ancak deneme fırsatım olmadı.

Victoria krateri Dâhil Mars'ın önemli bir kısmını, üzerine Deimos uydusunu ve astero-id kuşağını da modelleyen oyunda, senaryo bazlı olarak görevlere çıkmamız da mümkün. Bunların arasında The Martian filmindeki gibi patates yetiştirdiğiniz görev bile var! Ayrıca iki eski tanıdık Mars rover'ı Pathfinder (Sojourner) ve Opportunity'yi de bu görevlerde yönetebiliyorsunuz.

Take On Mars tıpkı diğer Bohemia oyunları ARMA ve Take On Helicopters gibi simülasyon türünün tutkunlarına hitap eden, ciddi hatalarına rağmen son derece başarılı bir yapım. Mod desteği neredeyse sınırsız olduğundan (Şimdiden 18.000'e yakın mod mevcut.) uzun yıllar boyunca güncelliğini koruyacağını da söyleyebiliriz.

Kırmızı gezegeni keşfe çıkmak isteyenler için Take On Mars'tan daha iyi bir seçenek yok, üstelik Nisan'da tam sürüm olarak geliyor, ilginizi çekiyorsa kaçırmayın. ■ Kürşat Zaman

# Torment: Tides of Numenera



Eski CRPG'lerin büyüğü bir ayırdır. Kimileri bize Dinozor der ama o dönem CRPG oynayanlar çok iyi bilirler ki bu türe hayat veren savaşlar değil, diyaloglardır. Uzun zaman sonra koskoca bir efsanenin günümüze yansması; Torment: Tides of Numenera!

Birçok CRPG'ci Baldur's Gate ve Icewind Dale isimlerini ağızından düşürmez ama ne yazık ki 90'ların sonundaki altın dönemde benim için Planescape: Torment'den daha önemli bir isim yoktu. Her türlü eski oyunun HD versiyonu ya da yeniden yapılmış haliele karşılaştığımız 2010'lu yıllarda, yeni Torment'in eksikliği büyük oranda hissediliyordu. Nihayet Tides of Numenera ismi 2013 yılında kendisini gösterdi ve her yanımı dev bir heyecan kapladı. Büyük başış toplayan ve ne yazık ki 2013 yılından beri düzenli olarak erteleyen oyunu nihayet deneyebildik. Oyuna baktım bakmasına ama ne yazık ki Tides of Numenera henüz tamamlanmamış bir oyun. Tamamlanmamış derken, birçok özelliği açık bile değil. Misal, dükkânlardan alım satım yapmak mümkün değil ve harita belirli bir noktaya kadar deneyim edilebiliyor. Anlayacağınız test için sunulan Tides of

Numenera, bayağı erken aşamadaki hâliye karşımıza çıktı. Önce genel olarak görünüşten bahsedeyim. Torment: Tides of Numenera, tamamen Unity grafik motoru ile tasarlanmış bir oyun. Bina modellemeleri tıpkı eski CRPG'lerdeki gibi detaylı ve oran orantı konusunda harika bir iş çıkarılmış. Karakter animasyonlarıysa bir CRPG için yeterince kaliteli. 2.5 boyutlu olarak tasarlanan yapım, Monte Cook'un yarattığı Numenera mekanikleri üzerinde hayat bulmuş. Dekor olaraksa birçoğumuzun iyi bildiği Ninth World seçilmiş. Kontrol ettiğimiz karakter bir dönemler büyük güçlere sahip olan Last Castoff ve artık herhangi bir gücü olmadığı da kesin. Uzun bir düşünüşle başladığımız Tides of Numenera'da, ilk önce düşünüş esnasında ölmemeyi başarmamız gerekiyor. Yanlış kararlar vererek oyunun 15. saniyesinde ölmek işten bile değil! Tabii tüm bu işlemleri karşımıza çıkan sorulara verdiği cevaplarla gerçekleştiriyor. Oyunun karakter yaratma sistemi bu güne

kadar gördüklerim arasında en iyilerden. Farklı orb'larla etkileşime geçiyor ve yaptığımız hareketlerin sonuçlarına göre özellik puanı kazanıyoruz. Temelde üç adet özellik bulunuyor; Might, Speed ve Intelligent. Biz ilerledikçe, karakter yaratma işlemi de ilerliyor ve The Glaive, The Nano ve de The Jack isimli üç sınıftan birisine dönüşüyoruz. Tüm bu temel işlemler uzunca vakit alıyor ve aslında oyun çoktan başlamış oluyor. Torment: Tides of Numenera'da savaşta çok konuşma var. Deneyim ettiğim bu kısa erken oyun modelinde, konuşmalara hayran kalmadan edemedim. Seslendirme her bir birey için yapılmamış ama yazılar ve verilecek cevapların oyuna olan etkileri o kadar büyük ki açıkçası sessizlik beni çok da rahatsız etmedi. Hemen her türlü işi konuşarak yapmayı resmen özlemişim. Atmosferi ve müzikleri ile de beni şimdiden kendisine hapsedmeyi başaran oyun, umarım daha da fazla gecikmeden piyasaya çıkmayı başarr.

■ Ertuğrul Süngü



## Dünya

Numenera gelecekte geçiyor. Fakat bu zamana kadar dünya üzerinde var olan birçok uygarlığın gelip gitmesi yüzünden, çok daha ortaçağ esintilerine sahip. Bulduğumuz çağ "Ninth World" olarak adlandırılıyor ve önceki sekiz çağa ait pek bir şey bilinmiyor. Her yer gizem, her yer heyecan verici bilgilerle dolu!



Kurtarıcımız Cthulhu da yerini almış! İnsan geriliyor!



Oyun çok karakteristik grafiklere sahip



Yapım Q-Games Dağıtım SCE Tür Aksiyon Platform PS4 Webplaystation.com/tr-tr/games/the-tomorrow-children-ps4 Çıkış Tarihi Belli değil

# The Tomorrow Children

Toplumda sınıfların ortadan kalkması, herkesin eşit olması ve yalnızca insanlığı yeniden inşa etmek için mücadele etmesi mümkün olabilir mi?

The Tomorrow Children alışlagelmişin dışında bir yapım. Alışlagelmişin dışına çıktığı ilk nokta: aslında bir indie oyun olması ve Sony'nin bunu destekleyip exclusive haline getirmesi. İkinci ilginç nokta ise oyunun dünyası.

The Tomorrow Children alternatif bir gelecekte, Rusya'da geçiyor. Tüm insanları adeta robot haline getirmeyi hedefleyen başarısız bir deney sonucu, insanlığın nesli tükenme noktasına gelir. Bu deneyden 90 yıl sonra Projeksiyon Klonu projesi ortaya çıkar ve başarılı olur. Birbirinin aynı olan bu klonlar artık Dünya'yı baştan yaratacak, aynı zamanda başarısız olan deneyin sonucu olan, Void'den gelen canavarlarla savaşacaktır. Bizler de bu

klonları kontrol ediyor ve insanlık tarihini sil baştan yazıyoruz.

The Tomorrow Children ilk bakışta oyun yapısı ile Minecraft'a benziyor. Çeşitli bölgelerdeki madenleri topluyor ve bu madenlerle çeşitli alet edevatlar yaratıyoruz. Oyunu Minecraft'tan farklı yaparsa, tüm bunların temellendirildiği hikâyesi ve çok farklı grafikleri. Oyunda ada olarak anılan her bir köy sıfırdan başlıyor. Her bir köyde 200'e kadar oyuncu bulunabiliyor ve tüm oyuncular köyü baştan inşa etmek ve void'den gelen canavarlardan korumak için mücadele ediyor. Elde ettiğiniz materyalleri, madenleri, silahları, kısaca her şeyi köye getirmeniz ve köyde bulunan başkanlığa vermeniz gerekiyor. Köye getirdiğiniz her bir malzeme karşılığında, karakterinizi geliştirmenizi sağlayacak puanlar ve para kazanıyorsunuz. Para dediğime de bakmayın, komünizmle yönetilen bir yerdesiniz. Bu parayı da ancak, şehri güzelleştirmek için eşyalar üretirken kullanabiliyorsunuz. Yani diğer oyuncuların üstün olmanın tek yolu, daha çok çalışmak ve şehri güzelleştirmekten geçiyor.

The Tomorrow Children'ı özel yapan bir diğer

noktaysa, grafikleri. Sade, bir o kadar da güzel grafiklere sahip bir oyun The Tomorrow Children. Bunu da kesinlikle mükemmel ışıklandırmasına borçlu. Anlık olarak tüm oyuncuların hareketlerine göre yansımalar ve gölgelendirme değişiyor. Bu da oyuna kesinlikle çok güzel ve karakteristik grafikler kazandırıyor.

The Tomorrow Children'ın ne zaman piyasaya çıkacağı, oyunun sonunun nasıl geleceği, tüm oyuncular ölürse ya da oyunu bırakırsa köye ne olacağı gibi ayrıntılar henüz belli değil. Kısa beta deneyimimden hareketle, The Tomorrow Children türü sevenler için çok iyi bir alternatif olacak. Ancak konsol alırdabilecek güçte mi, pek emin değilim. ■ **Tolga Yüksel**

## Yoldaş?

The Tomorrow Children'da komünizm benzeri bir düzen var. Topladığınız madenler, yaptığınız aletler, geliştirdiğiniz özellikleriniz... Her şey adanız için.



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Alt kültür hakkında her şey burada! **Ertuğrul Süngü**

**P**ek sevdiğim RPG okurları; herkese selamlar! Bu ay da İstanbul'un alt kültür dünyasında birbirinden farklı yenilikler kendisini gösterdi. Mısralar; Grimdark isimli yepyeni bir dükkân kapılarını araladı. Bioshock'un kitabı piyasaya çıktı, Pegasus Oyuncak'ta yeni X-Wing etkinlikleri başladı, Goblin Store'da board game'ler zirve yaptı derken bir ayı daha geride bıraktık. Malumunuz oyun camiasının en önemli

başlıklarından birisi XCOM 2 olmayı başardı. Başında uzun saatlerimi harcadığım oyunun bir de board game'i olduğunu biliyor muydunuz? Eminim birçoğunuz bu soruya "evet" cevabını verecektir ama ben hem bu harika oyunu bilmeyen, hem de bilip de fiziksel olarak deneyim edemeyenler için bir şeyler karalamak istedim. Efendim uzun yıllardır board game oynuyorum ama ne hikmettir ki kural kitabını okurken beni XCOM kadar şaşırtan başka board game ile karşılaşmadım. (Tabii karşılaştım ama bu şekilde değil.) Dört kişi başına oturduk XCOM'un; sonra başladık kuralları okumaya. Bir noktadan sonra kitapçık düzenli olarak oyunun uygulamasından bahsetmeye başladı. Bir erteledik, iki erteledik en son baktık olmayacak şu uygulamayı bir indirelim dedik. Girdim Google Play'e, yazdım XCOM diye; bir de ne göreyim! 93 MB'lık dev gibi bir uygulama. Tabii kafalar iyiden iyie karıştı. Neyse uygulama indi ve kural kitabını bir de bu şekilde okumaya koyulduk. Yani bunca zamandır board game oynuyorum; tüm oyunun bir

uygulama aracılığı ile yönetildiğini ilk defa görmüş oldum... XCOM: Board Game oynamak için bu uygulamayı edinmek bir anlamda şart. Uygulamaya girince ilk olarak kaç kişilik bir oyun deneyim edeceğimizi seçmemiz gerekiyor. Bir ile dört kişi arasında değişen oyuncu miktarını seçtikten sonra oyunun zorluk seviyesini seçiyoruz. Toplamda dört adet zorluk seviyesi bulunuyor. Harici olarak bir de Tutorial kısmı söz konusu. Zaten Tutorial'a girmeden oyunu deneyim etmek imkânsız gibi bir şey. Tutorial kısmıysa o kadar iyi şekilde tasarlanmış ki bir defa baştan sonra okuyarak ilerledikten sonra, ikinci defada oyunu tam takır oynamanız işten bile değil. Oyunun zorluk seviyesini seçtikten sonra uygulama bizi Invasyon kartlarından birisini seçmeye itiyor. Bu kart bir noktada oyunun en kritik kartı anlamına geliyor. Seçtiğimiz zorluk seviyesine göre düşman kartlarını karıştırıp desteye koyuyoruz. Bu işi Squad Leader'ı kontrol eden kişi yapıyor. Mısralar dört kişilik normal seviyede açılmış bir oyunda CyberDisc, Sectoid, Outsider ve de Sectoid Commander kartlarını desteye karıştırmamız uygun görülüyor.





Bir sonraki adımda HQ'muzun neresi olacağı oyun tarafından belirleniyor. Hemen akabindeyse XCOM oyunlarından çok iyi bildiğimiz panik seviyelerini yerleştiriyoruz. Uygulamanın belirttiği şekilde dağıttığımız panik seviyeleri, birazdan tüm stratejilerimizi belirleyecek. Tüm bu kurulumun ardından sıra turların başlamasına geliyor. Efendim her tur zamana karşı yarıştan ibaret. İlk olarak sahneyi Chief Scientist alıyor. Kendisi toplamda üç farklı araştırma yapabiliyor ve ilk hamle genelde onun oluyor. Uygulama bize bu kişinin hangi konu hakkında ne kadar ciddi şekilde gelişmek istediğini soruyor ve oyuncu ona göre karar veriyor. Sonrasında Commander uygulamanın söylediği miktarda parayı cebine dolduruyor. Şimdi sıra Squad Leader'da. Kendisinin bir an evvel görev seçmesi gerekiyor. Görev tamam mı? O zaman dönemim Chief Scientist'e yeniden. Şimdi ikinci araştırmasını seçmesi gerekiyor. Bu noktadan sonra genelde "Crisis!" devreye giriyor ve Commander "Crisis!" destesi üzerindeki iki karttan birisini seçerek oyuna dâhil ediyor. Bu noktada nihai görevi bilmek ve diğer oyuncuların fikrini almak büyük önem arz ediyor. Sırada UFO'larımız var. Uygulama bize hangi bölgelerde UFO hareketlenmesi olduğunu belirtiyor ve o noktalara UFO'ların olduğunu belirten taşlar koymamız gerekiyor. Eh, kriz bu durur mu? Commander'ın bir tane daha "Crisis!" kartını oyuna koyması gerekiyor. E uzaylılarımız da akıllı yaratıklar. "Enemy in the Base" kısmında iş Squad Leader'a düşüyor. Bu kısım da tamamsa, Chief Scientist üçüncü araştırmasını devreye sokabiliyor. Sonrasında UFO'lar yeniden görünüyör ve yeni UFO taşlarını haritanın ilgili yerlerine yerleştirmemiz gerekiyor. Bir kriz daha! E ne yapacağınızı artık biliyorsunuz. O zaman iş başa düşüyor ve Squad Leader seçtiği

birliklerini göreve yolluyor. Bu noktada Commander gerekli son harcamaları tamamlıyor ve sonrasında az önce belirttiğim fazlar yeniden yaşanıyor. Tabii konu board game olduğu zaman tüm bu mekanikleri kâğıt üstünde görmeden çok iyi bir anlamda bulunmam bir hayli zor ama kabaca şunu belirteyim; bu oyun gerçekten dört kişi için hazırlanmış, harika bir yapım. Her oyuncunun sadece onunla ilgili bir görevi olması, zamana karşı belirli işleri yapmak zorunda olması ve tüm bunları gerçekleştiriyorken tam bir takım şeklinde çalışılması beni benden alan özelliklerden. "Sen, şunu yap. Sen ne araştırıyorsun? Aman abi o kısma dikkat edelim. Şu bölgede kriz çok yok, bak görevi yaparsak şuradaki kriz seviyesi azalır" gibi onlarca farklı mikro üzerinden tek bir oyunu deneyim edebiliyor olmak çok keyifli. Evet, günün sonunda düşmanla yüzleşmek için zar atmanız gerekiyor ama doğru şekilde planlanmış saldırılarda genelde gülen taraf hep oyuncular oluyor. Oyunun zorluk derecesi yükseldikçe, daha zorlu düşman birlikleri ile karşılaşılıyor, daha az paraya daha çok iş yapmak zorunda kalıyor ve birçok bölge düşman eline geçmeye çok yakın şekilde oyuna başlıyoruz. XCOM Board Game, bilgisayar oyununu sevenlerin kesinlikle deneyim etmesi gereken bir yapım. Hem mekanikler çok iyi, hem de kutu içeriği fazlasıyla doyurucu. Biz kendimizi çoktan kaptırdık, darısı sizlerin de başına en sevdiğim okuyan insanlar. ■

*Her oyuncunun sadece onunla ilgili bir görevi olması, zamana karşı belirli işleri yapmak zorunda olması ve tüm bunları gerçekleştiriyorken tam bir takım şeklinde çalışılması beni benden alan özelliklerden*



**Ne Okudum**  
**Bioshock:**  
**Rapture Şehri**  
Bilim Kurgu roman olarak adlandırabileceğimiz

kitapta, ilk oyun başlamadan önceki olayları ve daha da önemlisi Rapture'un nasıl kurulduğunu öğreniyoruz. Oyun dünyasının ürettiği en iyi senaryo ve yarattığı en iyi kurgulardan birisi olan Bioshock'u çok daha iyi anlamak için illa ki okunması gereken bir kitap.



**Ne Dinledim**  
**Emyn Muil**  
Keskin çizgilerle Black Metal türünü benimsemiş olan Emyn Muil,

bugüne kadar sadece bir adet albüm üretti. Fakat bu albüm fazlasıyla dolu. Turin Turambar Dagnir Glaurunga isimli albümde, hemen her türlü duyguyu yaşayacağınızın garantisini verebilirim. Vokallerin fazlasıyla Black Metal havasında olmasından ötürü, alışık olmayan arkadaşlara pek tavsiye etmiyorum.



**Ne İzledim**  
**Shameless**  
Geçtiğimiz ay altıncı sezonu ile dizi maratonuna başlayan

seri, komedi ve drama türü bir araya getiren, özel bir yapım. O esasen yüzde yüz İngiliz dizisi ama birçok dizi ve film örneğinde olduğu gibi Amerika'nın pençesinde yeniden yoğrulmuş bir yapım. Gallagher ailesini konu alan dizide, alkolik baba Frank ve kalabalık ailesinin sorunlarına fazlasıyla yakından bir bakış atıyoruz. Her karakter en ince detayına kadar işlenmiş ve Amerika'nın diğer gerçekliği muazzam şekilde ekranlara yansıtılmış.

**B** **BLUE** **E**

SAYI MART 2016  
112568 FİYATI 7₺  
KKTC FİYATI 8.5₺

NEW YORK'U SOYAN ADAM!  
Melis Alphan yazdı...

ŞEBNEM FERAH yazdı... 'GÜÇ'

ALPER BAHÇEKAPILI  
ASLI TANDOĞAN  
AYLİN ASLIM  
BARBAROS DEVECİOĞLU  
BİĞKEM KARAVUS  
CANSEL ELÇİN  
CEYLAN ERTEM

GÜVEN ERKİN ERKAL  
İPEK ATCAN  
KIVILCIM URAL  
MELİS ALPHAN  
MELİS DANİSMEND  
MELİS ZARARSIZ

KALBEN GRİPİN MAVİ IŞIKLAR  
röportajları...

ÇAĞLAN TEKİL  
ÇETİN CEM YILMAZ  
DOĞU YÜCEL  
ELİF KEY  
SERDAR KÖKÇEOĞLU  
EVRİM DUYAR  
FIRAT  
AKYILDIZ  
GÖKTUĞ  
CANBABA  
GÜLŞAH  
GÜRAY

MÜJDE UZMAN  
ÖZGÜR ÖZGENCER  
PUCCA  
SEDEF ERKEN  
ŞEBNEM FERAH  
ŞEHNAZ AYGÜL  
TUNA KİREMİTÇİ  
YEŞİM  
DORAN TAŞ  
YİĞİT  
KARAAHMET

**MUSTANG**  
BİR  
**KADIN FİLMİ**  
★  
ALGI EKE VE EMRAH KAMAN "KAÇMA BİRADER" FİLMİNİ ANLATTILAR

**BLUE jean DEĞİŞTİ!**

ARTIK DAHA BÜYÜK, DAHA OLGUN, DAHA DOLU...  
**MART SAYISI BAYİLERDE**



bluejean.com.tr



bluejeanmagazine



bluejeandergi



bluejeanmagazine

# İNCELEME

# Firewatch

## Firewatch

Başlangıçta her şey tam da Henry'nin istediği gibiydi. Uykusuz gecelerden, alkolden uzakta, doğanın kalbinde bir iş, bolca doğa manzarası, bolca huzur. Sonra birisi çıkıp o kabloyu kesti.

Sayfa 54

★ Altın 9,5 - 10 puan ★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan ★ Bronz 7,5 - 8,4

# Far Cry Primal

## İlk insanın doğayla savaşı

Düşünün ki insanlar 30 yaşına kadar yaşayabiliyor en fazla... Olacak iş mi? Şimdi 30 dediğin insanın en güzel yaşı, reşmen hayata başladığı gün. Mezolitik dönemde ise -ki bu da milattan önce 10.000 demek oluyor- hastalandığınız anda ölmeniz veya bir ayı tarafından yolunuzun üstünde parçalanmanız işten bile değildi. Günümüzde insanların en büyük derdi çatlayan akıllı telefon ekranları, metrobüsün sıkışık olması, ofisteki dedikodu ortamıyken eskiden gerçekten, yararlı bir iş için uğraş veriyordu insanlar: Hayatta kalmak.

Buzul Çağı'nın geçtiği ve hayatın tüm dünyada yeşerdiği yıllarda, dünyada tahmini olarak 1-10 milyon arası bir nüfus vardı ki şimdi o nüfus İstanbul'a sığmış bulunuyor. İnsanlar toplayıcılık yaparak, taştan aletlerle av peşinde koşarak yaşam mücadelesi vermekteyken ufak kabilelerin ötesi dünyada yer almaktaydı. İnsandan çok hayvanın olduğu bu yıllarda yaşam mücadelesi öylesine büyük bir mücadeleydi ki kimsenin başka bir konuyu düşünenecek vakti bile yoktu. Bu kadar net konuşabilmemin en büyük nedeni de günlerce o ortamda bulunmuş



**Gece-gündüz**  
Daha uzun geçen  
gündüz kısımlarının  
yanında, oyunda zorlu  
gece kısımları da var.  
Geceleri hem görüşü-  
nüz azalıyor, hem de  
çete şeklinde dolaşan  
kurtlar başınıza bela  
oluyor. Onlardan  
kurtulmanın en iyi yolu  
da baltanızı ateşe verip  
üstlerine savurmak.



Yapım **Ubisoft**  
Dağıtım **Ubisoft**  
Tür **FPS**

Platform **PC, PS4, Xbox One**  
Web [far-cry.ubisoft.com/primal](http://far-cry.ubisoft.com/primal)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Genellikle oku düşmanın kafasına saplamadığınız sürece tek vuruşta ölmüyorlar.



olmam... Evet, Far Cry Primal sayesinde ilk insanların nasıl bir yaşam sürdüğünü, Mamut görünce nasıl kaçtığını, uzun dişli kaplanların nasıl kabaşa dönüştüğünü, ok ile hedef almanın nasıl zor olduğunu, soğukta iki tane hayvan postuyla nasıl donma noktasına gelindiğini ve benzer mantıkta birçok zorluğu gördüm; görmekle kalmadım, sonuna kadar da hissettim. Enteresan bir deneyimdi, yine olsa yine yaşayabilirim sanırım...

### **Mamuta bulaşmayacaktık...**

Bir Mamut'a bulaşan Wenja kabilesi, plansız hareketlerinin kurbanı oluyor ve zaten el kadar olan kabilenin bir kısmı durup dururken telef oluyor. Arkadaşımızın son sözleri, "Git, diğer Wenja'ları bul..." oluyor ve biz de çıkıyoruz yolculuğa... Kahramanımız diğer Far Cry oyunlarından farklı olarak bu defa herhangi bir ateşli silaha sahip değil, el bombalarını beline sarıp düşmanlarını havaya uçuruyor. O bir ilk insan olduğundan ancak yay ile ok atıyor, balta sallıyor, mızrağıyla kendini korumaya çalışıyor.

Oyunun ilk başlarında o kadar aciz ve korumasız hissediyorsunuz ki kendinizi, tüm oyunu bu şekilde götürebileceğinizden emin olamıyorsunuz. Pes etmek için birçok an çıkıyor karşınıza ama direniyor, diğer yetenekli Wenja'larla tanışıp onlardan öğrendiklerinizle güçleniyor, diğer kabilelere kafa tutacak konuma geçiyorsunuz.

Sabır, bu oyundaki en büyük yardımcınız ve eğer sabrınız yoksa başarı da yok...

### **Far Cry havası**

Diğer Far Cry oyunlarını oynadıysanız (3 ve 4

**Köy**  
Her görevin sonunda köyünüze yeni Wenja üyeleri katılıyor. Bunların sayısı arttıkça da günlük eşya katkıları artıyor, tecrübe puanınıza da bonus vermeye başlıyorlar. Köyünüzdeki kilit isimlerin yaşadığı yerleri de iki aşamalı olarak upgrade etmek mümkün ama bunlara bolca kaynak gerekiyor.

*Kahramanımız diğer Far Cry oyunlarından farklı olarak bu defa herhangi bir ateşli silaha sahip değil, el bombalarını beline sarıp düşmanlarını havaya uçuramıyor*

özellikle), burada olan biten size anında tanıdık gelecek. Hatta oyun çıkmadan önce, ilk bilgiler geldiğinde direkt şunu söylemişim; Far Cry 4'ün ruhani bölümlerini çok beğenmiş olacağız ki üstüne bir oyun kurmuşlar... Ve dediğim birebir olarak gerçekleşti, gerçekten FC4'ün bahsettiğim bölümlerindeki oynanış, oyunun geri kalanındaki hayvan avcılığıyla birleşerek kocaman bir oyuna dönüştü. Bu kötü bir durum mu? Aslına bakarsanız değil. AC oyunlarının kendini tekrarlarken bir dolu hatayla yayımlanmasından farklı olarak Far Cry oyunlarında çok sağlam ve bağımlılık yapan bir oynanış mevcut. Bu durum aynen Primal'a da yansımış durumda ve hele ki önceki oyunlara aşınaysanız, oyuna kısa sürede alışıp tüm Oros'u (Oyunun geçtiği bölge.) hızla arşınlamaya başlıyorsunuz. Önceki oyunların "hayvan avcılığı" bölümü de bu oyuna tam olarak oturmuş durumda. Elimizde AK-47 taşırken kaplan vurup onun derisini yüzmek biraz saçmaydı açıkçası. Şimdiyse hayvanlar hem besin ve korunma kaynağımız, hem de arkadaşımız. FC serisinin değişmezi "crafting" sistemi burada da var ve elbette bu sistem de çok daha anlamlı hale gelmiş. Önceden bir mağazadan satın alabileceğimiz bir mermi çantasını, doğadaki hayvanları öldürerek elde etmeye çalışıyor ve çağ dışı bir hareket yapıyorduk. Şimdi ok koyabileceğimiz bir ok çantasını geyik derisinden oluşturmaya çalışmamız çok daha anlamlı zira başka seçeneğimiz yok. (Göbekli Tepe'nin yanında Mezolitik AVM bulunsa şahane olmaz mıydı?) Anlayacağınız önceki FC oyunlarında sakil duran birçok konu burada kendini bulmuş durumda fakat eski oyunlarını oynayanlar tüm olup biteni birer tekrar olarak görecektir -ki onları haksız bulmak mümkün değil.



### Kilit isimler, kilit görevler

Oros büyük bir alan ama Far Cry 4 kadar büyük olmadığını düşünüyorum. Bu alanda da bizi tonla yapacak iş bekliyor; evet, aynı önceki FC oyunlarındaki gibi... Oyuna Sayla adındaki kadına yardım ederek başlıyoruz. Başta bize pek güvenmiyor ama ardından görevleri bir bir dizi önümüze. Aslına bakarsanız diğer FC oyunlarındaki, NPC'den görev alma mevzuu burada pek geçerli değil. Yani şöyle, oyun büyük bir "ana senaryo" çerçevesinde ilerlemiyor. Ana görevlerden çok, kasabanızda kendilerine yer bulan birkaç farklı isim size ara ara görevler veriyor ve onları yapmak için yola koyulmuşken, başka yüz tane farklı ara görev yapıyorsunuz. FC oyunlarından alışık olduğumuz Outpost ele geçirme görevlerinin yanı sıra bu defa Bonfire adındaki bölgeleri de ele geçirmemiz isteniyor. Outpost'ların küçük versiyonu olarak düşünebileceğimiz Bonfire'larda amaç bölgeyi birkaç tane düşmandan temizleyip büyük bir ateş yakmak. Bunu yaptığımızda bölge kontrolünüze geçiyor ve burayı bir Fast Travel bölgesi olarak kullanabiliyorsunuz. Bonfire'lar aynı zamanda dinlenme ve sandığınızın ulaşma görevleri de görüyor. (FC'nin kule ele geçirme görevlerine benzetebiliriz bu kısmı ama kulelerden farklı olarak Bonfire'lar



**ÜSTTE** Beyaz bir kurt mu dağ aslanı mı? Elbette dağ aslanı!

**SAĞDA** Oros'ta sıradan bir gün ve zavallı bir av...

çevredeki görevleri açan bir işleve sahip değil.)

Outpost'larda da yine olay aynı; bölgeyi düşmanlardan temizlediğimiz anda bölge bir Wenja kasabası haline alıyor. Elbette Outpost'ları temizlerken yine gizli olmayı ön plana koyuyoruz ki bonus tecrübe puanını kapalım.

Bu görevlerin dışında oyun haritasında turuncu daireler şeklinde gösterilen ufak bir ton görev yer alıyor. Help Wenja, Tribal Clash, Cave Mission ve Village Mission olarak dörde ayrılan bu görevler yetenek puanı kazanmak için biçilmiş kaftan. Her görev tipinde genellikle o görev tipine uygun, aynı işleri yapıyoruz ve sonunda da yetenek puanlarını topluyoruz.

### İkili ok da atarım, üçlü meteor yağmuru da yaratırım!

Oyunun eşya oluşturma kısmı olan Crafting ve yeteneklerimizi bir bir geliştirebildiğimiz Skills kısmı yine bir Far Cry oyununa yaraşır dercede dolu.

Crafting kısmı köyümüzde yaşamalarına izin verdiğimiz beş kişinin bize katkılarıyla şekil-

leniyor. Takkar olarak biz de kendi yeteneklerimizle bir şeyler yapabiliyoruz ve toplamda altı bölümde, altı farklı crafting olanağına kavuşuyoruz. Örneğin Takkar ok, ok çantası, balta, mızrak, yem ve arı bombası gibi eşyaları oluşturabiliyor, kollarından birini Udam'ın yediği Wogah ise tuzaklar, FC4'ün en büyük özelliği olan kanca ve çeşitli eşyaları daha fazla taşımamıza olanak tanıyan kemerler konusunda uzman.

Bu kişilerin sunduğu eşyaları oluşturmak için de elbette bir takım kaynaklara ihtiyacımız oluyor ve onlar da doğada, her yerde bulunabilecek pozisyonda. Yetenek konusu da yine köyünüzde yaşayan bazı kilit isimlerle ilişkilendirilmiş. Yetenekleri oyundaki görevleri yapıp düşmanları öldürdükçe kazandığımız tecrübe puanlarıyla geliştiriyor ve oyundaki zorlu görevleri yapacak hale geliyoruz. Size yetenek seçimi konusunda biraz tavsiye vereyim bu noktada. Öncelikle "eşya toplama ve bulma" konularındaki yeteneklere çok özen göstermeyin; oyun boyunca o kadar çok kaynak buluyorsunuz ki zaten koyacak yeriniz olmuyor. Beast Master yetenekleri bayağı önemli, o konuya özen göstermenizi tavsiye ediyorum. Survival yeteneklerini de direkt toplayın; ne kadar fazla sağlık puanınız varsa o kadar fazla düşmana karşı dayanabiliyorsunuz. Hunting ve Crafting yeteneklerini direkt es geçin, onlarda çok bir numara yok. Oyunun ilerleyen kısımlarında köyünüze gelen Udam mensubu Dah'in sunduğu yetenekler fena değil, dayanıklılığınızın bir hayli artıyor ama ateşle oynama konusunda iddialı değilseniz Izila yeteneklerini de es geçebilirsiniz.

### En kadim dostum bir kaplan

Far Cry Primal'ı özel yapan en büyük olaya gelelim... Oyunun hemen başlarında köyünüze getirdiğiniz şaman sayesinde hayvanlarla konuşmayı ve onları evcilleştirmeyi öğreniyorsunuz. İlk dostunuz bir baykuş oluyor ama



## FAR CRY HAYVANAT BAHÇESİ

*Hiç de fena sayılmayacak kadar sayıda hayvan bulunuyor oyunda. Bunların hepsini öldürmek ve derilerini yüzüp işe yarar hale getirmek mümkün ve bir kısmını da evcilleştirip kendinize savaş arkadaşı haline getirebiliyorsunuz. Bakalım kim, ne işe yarıyormuş...*

### Ayı

Great Scar, mağara ayısı ve sıradan, doğada dolanan ayılar olarak üçe ayrılan ayıları oyunda görmek pek kolay değil. Oyunun başlarında gördüğümüz yerde kaçmanıza neden olan ayıları daha sonra, güçlenerek avlamaya veya evcilleştirmeye hak kazanıyorsunuz. Sıradan bir ayı düşman saldırılarını "taunt" özelliğiyle üstüne çekebiliyor ve eğer savaş dışında, bir yerde sabit durursanız çevredeki kaynakları da size sunuyor. Güçlü olmalarına rağmen yavaş ve kendilerini açık eden bir yapıdalar; gizlilik şart olduğunda ayınızı yuvasına yollayın.



### Mağara Aslanı

Her anlamda ortalama bir yardımcı olan mağara aslanı, beyaz görüntüsüyle hemen fark ediliyor ve oyunda bolca görülebiliyor. Yine oyunun başlarında büyük bir tehlike olan bu aslan, yanınıza daha güçlü bir hayvan aldıktan sonra kolay lokma haline geliyor. Mağara aslanının daha gelişmiş versiyonu, Rare Black Lion ise biraz daha güçlü ve ateşe karşı da dayanıklı.

## Kurt

Büyük ihtimalle oyundaki ilk hayvanınız kurt olacak. Oyunun başları için de hiç de fena bir dost değil. Kurtlar oyunda, doğada en çok göreceğiniz et düşkünü hayvanların da başında geliyor ve geceleri birer çete olarak dolaşarak büyük korku salabiliyorlar. Kurtların "Snowblood" versiyonunu bulmak hiç kolay değil ve büyük ihtimalle oyunun sonlarına doğru onu evcilleştirebileceksiniz.



## Kılıç Dişli Kaplan

Oyunda Sabretooth Tiger adıyla karşımıza çıkan bu kaplanlar çok saldırgan ve oyunun ilerleyen kısımlarında bile, eğer yanınızda hayvanınız yoksa ağızınızı yüzünüzü kolaylıkla dağıtabiliyor. Fırsatını bulduğunuz an evcilleştirmenizi önerdiğim bu kaplan çok işe yarıyor. Hem çok hızlı, hem de binek hayvanı olarak da kullanılabilir.

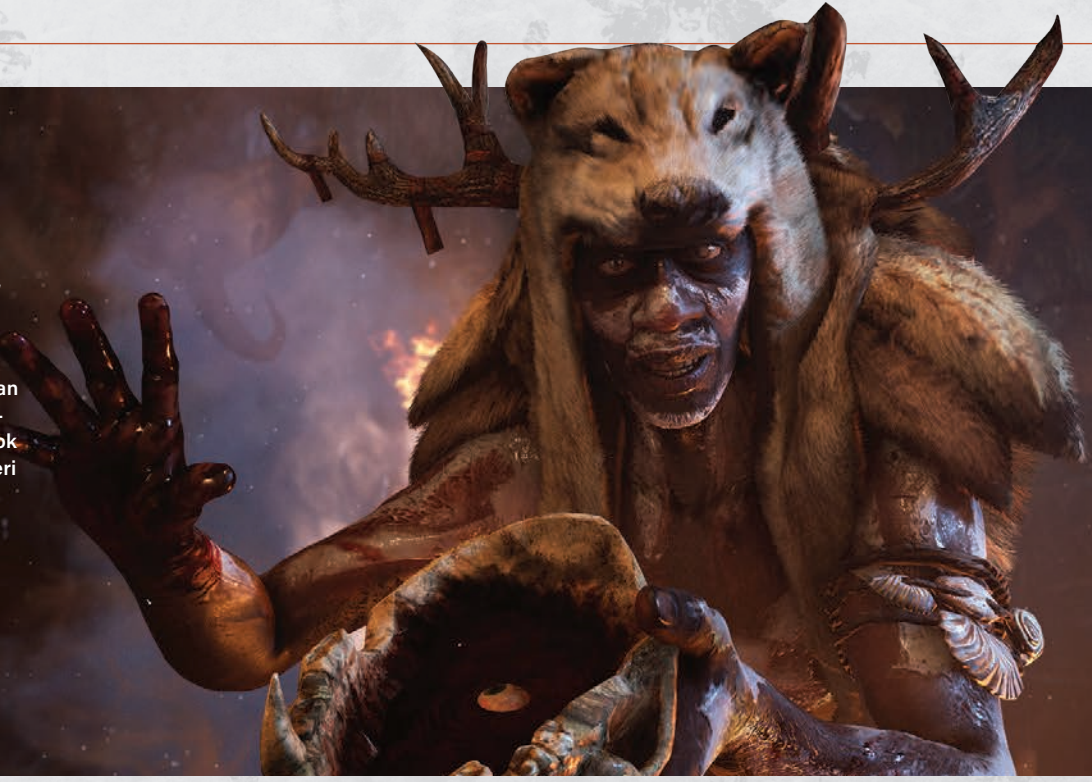


## Mamutlar

Genellikle sürü halinde bulunan mamutlar, oyunda korkulu rüyanız haline gelebilir. Yanınızdaki hayvanı kolayca saf dışı edebilen mamutlara normal şartlar altında bulaşmanıza pek gerek yok; bazı crafting işleri için derileri gerekiyor ve onları aldıktan sonra kendilerini rahat bırakabilirsiniz. Ufak mamutlara gizlice yaklaşıp onları binek hayvanı olarak kullanmak da mümkün.



**Büyük araştırma**  
Ubisoft oyundaki öğeleri oluştururken hummalı bir çalışmaya girmiş. Alanında uzman antropologlar, arkeologlar ve dil uzmanlarıyla çalışan Ubisoft, seslendirme ekibine de var olmayan bir dilin eğitimini vermiş. Yine de oyuna çok daha fazla bilimsel veri ekleyebilirlerdi diye düşünüyorum...



onun kullanımı, oyun boyunca yanınızda size eşlik eden hayvandan biraz daha farklı.

Baykuşumuzu çevreyi gözetlemeye yarayan bir dürbün gibi kullanıyoruz. (Evet, aynı FC3 ve 4'teki dürbün gibi.) Baykuşumuz bizim için çevreyi kolaçan ediyor ve onun gözlerinden gördüğümüz bu kısımda düşmanlarımızı işaretleyebiliyor. Beastmaster yetenek ağacından uygun seçimleri yaparak baykuşun düşmanları öldürebilmesini, tepelerine bombalar bırakabilmesini de sağlayabiliyoruz. Baykuş bir kez

saldırdıktan sonra en düşük miktar olarak 30 saniye beklememiz gerektiğinden onu bir savaşçı olarak değil, daha çok bir gözcü olarak kullanmamız daha mantıklı oluyor. Baykuşu bir kenara bırakırsak, Oros'un diğer hayvanları da birer evcil hayvan olarak bize eşlik edebilecek şekilde hazırlanmış. Bu sayfalardaki kutuda daha detaylı bilgi bulabilirsiniz fakat şunu bilmelisiniz ki bu oyunda başarılı olmak için bir hayvan taşımanız şart. Oyunun başlarında bulacağınız vahşi köpek klasmanındaki Dhloe ve vahşi kurtlar bir süre sonra işlevsiz oluyor ve ayı ve kaplanla-

ra yöneliyorsunuz.

Bir hayvanı evcilleştirmek için öncelikle onu doğada buluyorsunuz. Ardından bir yem atıp hayvanın ona yönelmesini ve yemeye başlamasını bekliyorsunuz. Daha sonra yanına yavaşça yaklaşıyor ve ilgili tuşa basılı tutarak onu ehlileştiriyorsunuz. Bu işlemin sonunda da o hayvan, istediğiniz zaman çağırabileceğiniz ve geri yollayabileceğiniz bir dost haline geliyor. Eğer hayvanınız savaşta ölürse onu, yanına giderek et vererek yeniden hayata döndürebiliyorsunuz. İyileşemeyecek kadar kötü

## ÜÇ KABİLE, ÜÇ FARKLI HAYAT

*Oros üç tane kabileye hayat veriyor. Bu üç kabile de maalesef birbirine düşman; kardeşlik M.Ö. 10binde bile yokmuş...*

### Wenja

Her anlamda ortalama bir yardımcı Üyesi olduğumuz kabile, Wenja aslına bakarsanız kendi halinde ve toplayıcılık & avcılıkla kafayı bozmuş, yaşam mücadelesini ön plana alan, sıradan bir topluluk. Sürekli diğer kabilelerin hedefi ve mamutlara yem olmaktan da bıkmış durumdadır. Wenja kabilesinin bir üyesi olarak onları en iyi konuma geçirmek de aslı görevimiz. Ant içerim.

### Udam

Oros'un barbar topluluğu Udam, Ull adındaki, görselde yer alan yarma tarafından yönetiliyor. Udam vahşi ve söz dinlemeyen, Yüzüklerin Efendisi'nin Uruk Hai ırkını andıran bir kabile. Oyun boyunca onları gördüğümüz yerde harcamak istiyoruz. Koca cüsseleriyle yakın dövüşte espis gürleyen Udam, menzilli silahlarla pek haşır neşir değil.

### Izila

Keşifleriyle, ilerleyişleriyle diğer kabilelerden 1000 yıl kadar ileride olan Izila, bu başarılarından ötürü kendilerini Oros'un sahibi olarak görüyor ve diğer kabilelerden de üstün olduklarından eminler. Udam ve Wenja kabilelerinin askerlerini yakalayıp kullanmalarından ötürü de köleliği başlatan ilk kabile olarak oyunda yer alıyorlar. Menzilli silahlar konusunda iyi olduklarından, onların hedefi olmamaya bakmalısınız oyun boyunca.



## OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

Oyunun ilk saatinin nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız bile. Sadece çevredeki birkaç bölgeyi gezmek, yolda çalı çırpı toplamak bile bir hayli uzun bir zaman alıyor ve oyunun ilerleyen kısımlarında sizi bekleyenleri düşündüğe heyecanlanıyorsunuz.

İlk hafta ●●●●●

Şayet ki oyunun başına oturup kalkmak yerine aralar vererek, bir günde birkaç saat oynarsanız ilk haftanızda halen oyunda yapacak tonla iş olacaktır.

İlk ay ●●●●●

Oyunu günde 1 saat oynamadığınız taktirde, bir ay sonra bu oyunu açmanıza bile gerek kalmayacak zira her şeyi yapıp oyunu tamamlamış olacaksınız. Sıra DLC'leri beklemekte...



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %50 Çalı-çırpı, ot toplama.
- %25 Hayvan peşinde koşma.
- %20 Hedef almaya çalışma.
- %5 Baykuşla çevreyi tarama.



## ARTI

Başarılı atmosfer.  
Yapacak bolca iş.  
Eğlenceli ve sürükleyici oynanış.

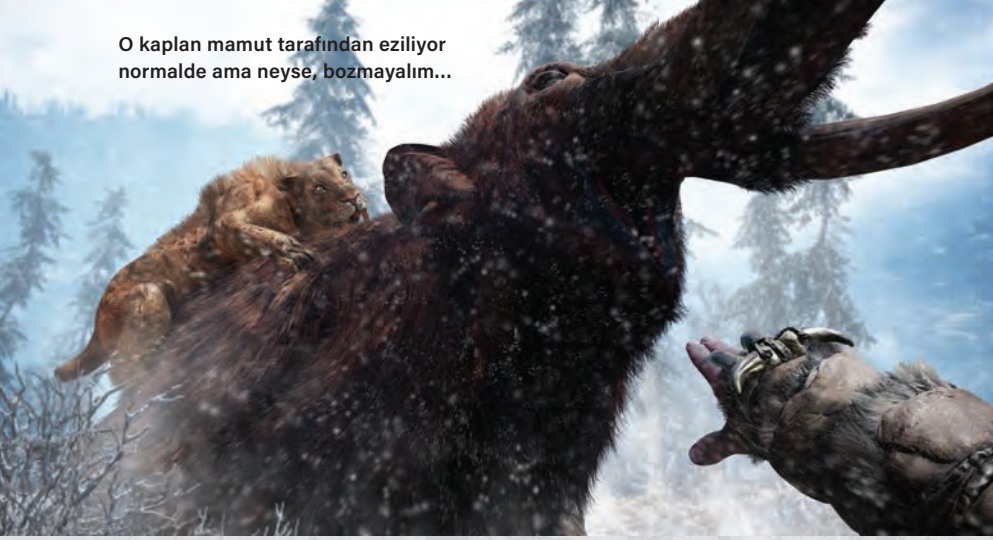
## EKSİ

Far Cry 4'ün "farklı" bir kopyası.  
Orijinallik konusunda bir hayli geride.

## SON KARAR

Far Cry 3 ve 4'ü hakkını vererek oynayanlar için farklı bir "ortam"dan ötesini vaat etmeyen Far Cry Primal, yine de özenerek ve oyuncuların istediğini vererek hazırlanmış bir oyun. FC serisinden sıkılmadıysanız tadına bakmanız şart.

O kaplan mamut tarafından eziliyor normalde ama neyse, bozmayalım...



durumda olursa da kırmızı yapraklarla onu tekrar canlandırmak mümkün oluyor.

### Nişan al, ateş!

Hayvanımızla etrafta gezerken elbette bolca düşmanla karşılaşırız ve onlara karşı savunmamız da elimizdeki birkaç tane basit silahtan başkası değil. Yayımız ve oklarımız en çok kullanacağımız silahlar gibi gözükse de bunlarla nişan almak bir hayli zor. Mızraklar yakın dövüşte pek güçlü olmayan ama atınca çok büyük hasar veren silahlardan. Bunlardan pek fazla taşıyamıyoruz ama aynı oklar gibi, onları da attığımız yerden daha sonra alabiliyoruz. Yakın dövüşte kullanabileceğimiz baltamız da ilerleyen kısımlarda çift elle kullanılan bir versiyona bürünüyor. Hatta hayvan yağıyla onları ateşli hale de getirebiliyoruz.

Bir kez savaşa girdiğinizde olaylar gerçekten çok ilkel bir şekilde ilerliyor. Bir anda üç tane düşman tarafından görüldüğünüzde onlara karşı yapabileceğiniz birkaç farklı hareket oluşuyor. Ya hayvanınızı üstlerine salacaksınız, ya iyi bir nişancılıkla okları sallayacaksınız, ya mızrak atacaksınız ya da yakın dövüşe girip baltanızı düşmanın kafasında patlatacaksınız. Tabii birkaç çeşit bombanız da işe yarıyor ama özellikle arıları salan bombanın yakınına girmemeye özen göstermelisiniz. Diğer FC oyunlarından farklı olarak burada birçok düşmanı aynı anda harcayabileceğiniz bir silahınız yok ve üçten fazla düşman aynı anda size hücum edince en mantıklı seçenek kaçıp daha iyi bir strateji belirlemek oluyor.

### Son insan?

Ubisoft'un kolaya kaçtığı söylemek istemedim ama yine yapacağını yapmış ve kolaya kaçmış. FC4'te bize burada olanları

mini görevler olarak göstermeseydi yine daha anlayışlı olabilirdik ama burada remen "eldeki programlama kodları ve hazır görsel öğelerle" oluşturulmuş bir "yan oyun" bulunmakta. FC4'ün en büyük özelliği kanca atma ve yüksek yerlere halatla çıkma özelliği bile oyuna eklenmiş, o derece büyük bir benzerlik söz konusu.

Bu demek değil ki oyun eğlenceli değil. Şöyle söyleyeyim, oyunun başına akşam 7'de oturdum ilk defa oyunu oynadığımda ve gece 3'te zar zor kalktım. Ubisoft oyuncuyu oyunun içine çekmeyi ve yapacak tonla iş sayesinde oyunda tutmayı çok iyi biliyor. Bunda elbette oyun mekaniğinin çok oturmuş olması ve hataların yok denecek kadar az olması da etken.

Bayağı karmaşık duygular içinde bıraktı beni FC Primal. Bir yandan oyunu oynamaktan kendimi alamadım, bir yandan da hiçbir tarafı orijinal olmayan bu oyunu neden oynayıp durduğumu sorguladım. O kadar basit bir formül kullanıyor ki Ubisoft, Far Cry Renaissance diyerek bizi rönesans dönemine de götürebilir, Far Cry Space diyerek uzaya da çıkartabilir ve hepsinde yine aynı şeyleri yapmamızı isteyecektir. "Yaşasın, yeni bir Far Cry oyunu!" diyerek çıktığımız yolda aynı formatın kullanılması da bir hileden başkası değil bana sorarsanız. Yoksa GTAVI çıktığında 5'in azıcık değişik versiyonu olursa da o oyunu beğenmek zorundayız, Battlefield 7 çıktığında, 4'te olanlar olursa da...

Bu durumdan ötürü şöyle bir karar verdim; şayet ki FC serisinin 3 ve 4. oyunlarını hiç oynamadıysanız, aşağıdaki puana tam 20 puan daha ekleyin ve 90 puanı bulun. Eğer iki oyunu sonuna kadar oynadıysanız sizi aşağıdaki puanla uğurluyor ve Ubisoft'a yeni Far Cry oyununda orijinal fikirler barındırmasını öğütüyorum. ■ Tuna Şentuna





Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K** Tür **Strateji** Platform **PC** Web **www.xcom.com** Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## XCOM2

XCOM: Enemy Unknown ile uzun yıllar sonra yeniden aramıza dönen efsane seri, bu sefer de ikinci oyunu ile etrafa ciuv ciuv yapmamıza imkân sunuyor. Kimileri için vazgeçilmez, kimiler için ise oynanması bile günah olan XCOM, yine yapacağını yapmış!

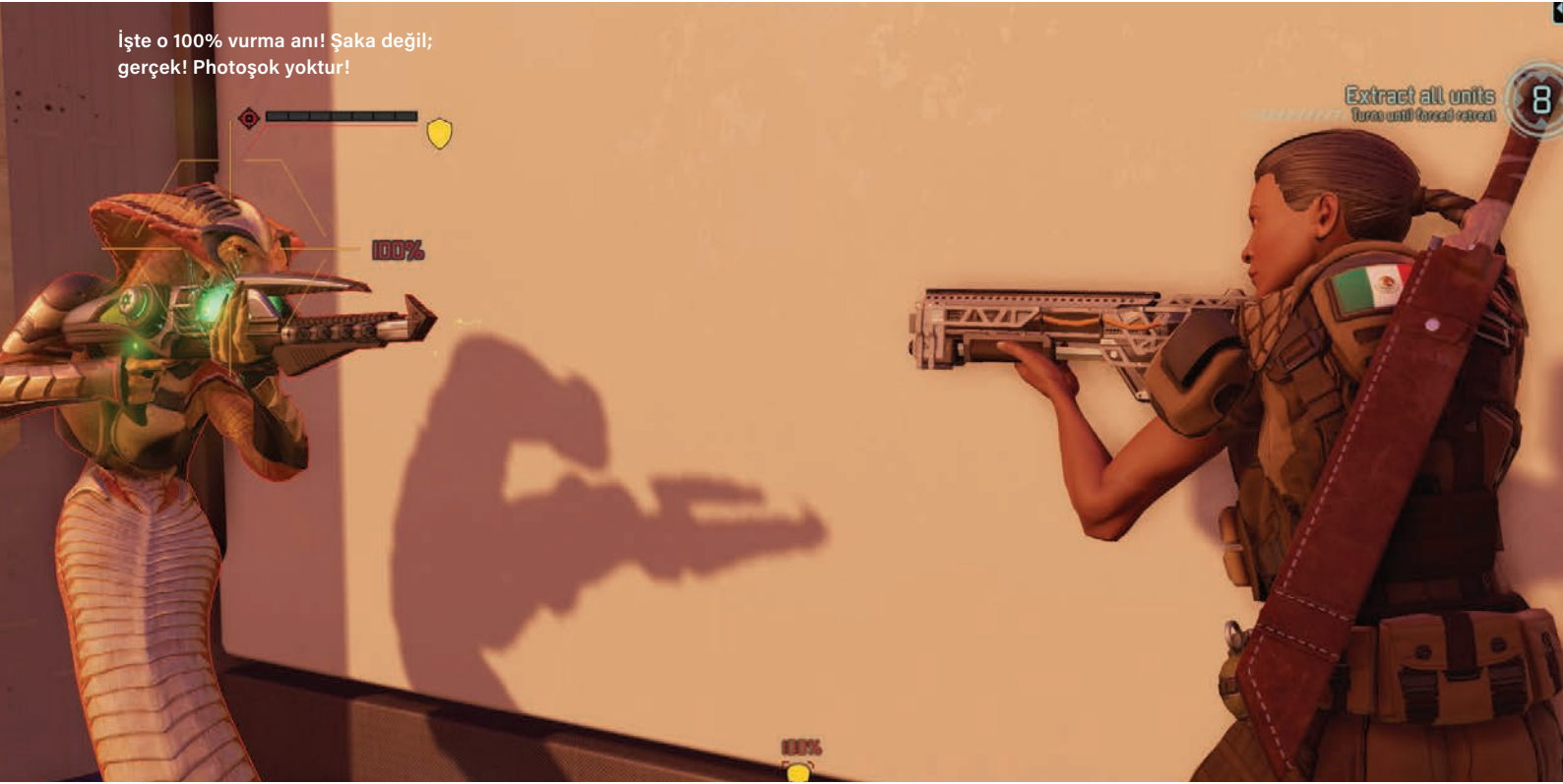
90'larda bilgisayar sahibi olanlar için XCOM ya da bir diğer adıyla UFO serisi vazgeçilmezdir. Sıra tabanlı strateji türünü bambaşka bir noktaya taşımayı başarmış olan seri, 1994 yılı ile 2001 yılları arasında toplamda altı farklı oyuna imza attı. Bazıları tür olarak farklı olsa da X-COM ismi nesiller boyunca sürdü gitti. Nitekim 2001 yılından sonra bir iki bağımsız yapımın haricinde X-COM oyunu görmez olduk. Ta ki 2012 yılında XCOM: Enemy Unknown ile karşılaşınca kadar. Bu noktada Hasbro Interactive'den Irrational Games'e yapılan geçiş, XCOM isminin yeni temellerini ziyadesiyle sağlam atmasına olanak tanıdı. Birçok oyun eleştirmenine göre muazzam şekilde piyasaya çıkan yeni XCOM serisini, bir yıllık aradan sonra Enemy Within eklentisi takip etti. Askerlerimize eklenen yeni özellikler ve de Mecha cihazlar sayesinde tüm XCOM deneyimimiz baştan aşağıya değişmişti. İşin ilginç kısmı, XCOM için üretilen Long War modu oldu. İkinci

**Concealment XCOM 2 ile aramıza katılan bu yeni mekanik sayesinde, bazı görevlere tamamen Conceal olarak, yani fark edilmeden başlıyoruz. Bu sayede düşman birliklerini gafil avlayabildiğimiz tuzaklar kurmamız mümkün. Yine de düşman birlikleri bizi belirli noktalarda fark edebiliyor. Ayrıca bir defa kendimizi gösterdikten sonra (Bazı sınıflar hariç.) yeniden Concealment moduna geçmenin bir yolu bulunuyor.**

oyun henüz duyurulmadan üretilen Long War modu, o kadar beğeni topladı ki hemen her türlü XCOM oyuncusu orijinal oyunu Vanilla XCOM olarak andı. Bu noktada XCOM 2'yi de direkt olarak Vanilla versiyonla değil, daha ziyade Long War ile karşılaştırmak gerektiğini düşünüyorum.

Öncelikle hikâyeden başlamak isterim. Serinin ilk oyununda, dünyayı bir anlamda basan uzaylılara karşı durmaya çalışıyor, elimizdeki onlara vermemek için ne gerekiyorsa yapıyorduk. İkinci oyundaysa olaylar ilk yapımdan 20 yıl sonrasını konu alıyor. Geçmiş yıllarda insanoğlular, uzaylılara karşı olan savaşı kaybetmiş ve uzaylı kişiler yepyeni bir düzen kurmuş. Uzun lafın kısası dünyayı insancıklar değil, uzaylı panpalar yönetir hale gelmiş. Aradan geçen bunca zaman içerisinde de parlamento tarafından kurulan XCOM isimli gizli birlik sırta kadem basmış ve artık geri dönüyor. Amaçlarıysa bir hayli basit: dünyayı bu uzaylı kişilerden kurtarmak... Oyuna her başladığımızda ana üssümüz farklı





İşte o 100% vurma anı! Şaka değil; gerçek! Photoşok yoktur!

bir bölgede oluyor ve olaylar her seferinde biraz daha farklı şekilde cereyan ediyor. İlk oyunda bulunan üs, harita ve savaş modu mekanikleri ikinci oyunda da aynen kullanılmış. İlk önce Avenger isimli cihazımızın içerisinde geliştirebildiğimiz binalardan bahsedeyim. Kazarak, bina yapmak için yer açtığımız toplam 12 farklı bölüm bulunuyor. Her bölümü kazmak için belirli bir süre beklemek şart ama görev başına atayacağımız en fazla iki mühendis ile 30 günlük bir görev, aniden yedi günde tamamlanabilir hale geliyor. Bina kurmaya hazır olan noktalarsa, Guerrilla Tactics School, Advanced Warfare Center, Power Relay, Resistance Comms, Defense Matrix, Workshop, Laboratory, Proving Ground, Psi Lab ve Shadow Chamber olarak sıralanıyor.

En önemli binaların başında şüphesiz Power Relay bulunuyor. Upgrade edilerek daha fazla güç sunan binadan yapmazsak, diğer

binaları kullanamıyoruz. Hemen akabinde yatırım yapılması gereken bina, Guerrilla Tactics School. Belirli bir ücret karşılığı göreve giden ekibimizi, dört kişiden beşe ve oradan da altıya çıkarabiliyor, aynı zamanda farklı birliklerimize farklı özellikler sağlayabiliyoruz. Bir diğer önemli bina da Resistance Comms olarak karşımıza çıkıyor. Oyundaki en önemli hareketlerden birisi, diğer bölgelerle ittifak olmak. Bunun için hem Intel, hem de yeterli Resistance Comms'umuz olması şart. Her yeni bölge aynı zamanda aylık bütçeye katkı anlamına geldiği gibi, bir yandan da bu bölgedeki olası görevleri yapmamız açısından ziyadesiyle önemli. Özellikle oyunun kaderini baştan sonra etkileyen Avatar Project ile alakalı bir görevin, ittifak kurulmamış bir yerde belirmesi büyük sıkıntı yaratabiliyor. Proving Ground ise birçok yeni ve özel ürünü geliştirmemize yardımcı oluyor. Bu sayede savaş alanında gözle görülür farklar yaratabiliyoruz. Oyunda ilerledikçe bir anlamda yapmak zorunda kaldığımız Shadow Chamber sayesinde, farklı araştırmaları deneyim ediyoruz. O yüzden bu bina da olmazsa olmazlar arasında. Açıkçası benim ilk olarak odaklandığım binalar bunlardı ve oyunda çok rahat ettim. Laboratory olup olmaması beni çok zorlamadı ve Psi silahlar üzerinden hareket etmediğim için Psi Lab'a da fazla yüklenmedim. Onu bir sonraki oyumda denemeyi planlıyorum.

Oyunda Alloys, Elerium, Intel ve de Supplies olmak üzere dört ana kaynak bulunuyor. Supplies hemen her türlü noktadan bir şekilde toplanabildiği gibi, ayrıca bağlantıda olduğumuz bölge başına aylık bir gelir olarak da hanemize yazılıyor. Intel de yine haritanın farklı noktalarında görevlerden ve de HQ'muzun bulunduğu noktadan kazanılabiliyor. Alloys ve Elerium harita üzerinde çok fazla nokta bulunuyor olsa da görevlerde bu kaynaklardan hatırı sayılır miktarda bulmanız olası. Yine de tüketirken dikkat etmek şart. Bu ana kaynakların yanında, bir de öldürdüğümüz uzaylı cinslerinin kavrularını kaynak olarak kullanan geliştirmeler söz konusu. O yüzden elimizdeki kıymetini bilmek gerekiyor. HQ yakınlarında mevzilenecek Black Market aracılığı ile de bazı hızlan-

*Düşmanlarımızın birbirinden farklı özellikleri bulunuyor. Kendileri tanımadan hareket etmekse resmen intihar. O yüzden kim, ne gibi özelliklere sahip iyi bilmek gerekiyor*





### Mühendis ve Bilim insanı

Bu iki meslek grubu sanıyorum XCOM 2'nin merkezinde yer alıyor. Mühendislerimizi hemen her türlü bina içinde kullanabildiğimiz gibi, kazılarda da bize hız kazandırdıkları için seviyoruz. Aynı şekilde elimizde bulunan Bilim insanı miktarı, yapmak istediğimiz yeni araştırmaların süresini hızlandırıyor.

dırmalar satın alabiliyor, Supply sıkıntısı çektiğimiz zaman elimizdeki materyalleri anında nakite çevirebiliyoruz. Özellikle silah ve zırh upgrade'leri fazlasıyla farklı madde talep etmekte. Eh, bu çerçevedeki yenilikleri yapamıyorsanız, oyunun oynamanın çok da anlamı bulunmuyor. Az önce bahsettiğim Avatar Project ise uzaylı ekibin nihai sonu getirme planından başka bir şey değil. Oyunda biraz ilerledikten sonra ortaya çıkan proje, belirli zaman dilimlerinde ilerleme gösteriyor ve biz de bu durumu haritamızın orta üst kısmındaki dolan kutucuklardan takip ediyoruz. Kutular tam olarak dolarsa, geçmiş olsun. Onu durdurmak ve hatta birkaç kutuyu silmek için, harita üzerinde bulunan uzaylı merkezlerine saldırı düzenlememiz gerekiyor. Proje fikri ve oyuna kattığı dinamizm çok kaliteli ama belirli saldırılarla bu projeyi sürekli erteleyebilmek de mümkün. Hani ortaya atıldığı kadar da korkutucu bir yanı yok.

Gelelim askerlerimize ve savaşın kendisine. XCOM 2'de Specialist, Grenadier, Ranger, Sharpshooter ve de PSI Operative olmak üzere beş farklı sınıf bulunuyor. Her sınıfın kendisine has artıları ve eksileri söz konusu. Göreve giderken her sınıftan en az bir taneyi ekibimize dahil etmek çok iyi bir fikir gibi gözükse de özellikle ilerleyen bölümlerde yüksek seviyeden aynı sınıfları almak zorunda kaldığımız oldu. Karakterlerimiz kolayca ölebiliyor ve öldükleri zaman ne yazık ki bir daha kullanılmıyorlar. Yani üçüncü, dördüncü seviye bir karakterin ölümü, inanın büyük sıkıntı yaratıyor. Bu noktada her sınıftan en

ALTTA Avenger için kabaca bir görüntü. Gemimiz maşallah dev gibi.



az iki tane karakteri düzenli olarak geliştirme-nin faydalı olacağını düşünüyorum. Karakterlerimizin seviye atlamaları için bolca düşman birimi öldürmeleri gerekiyor. Seviye atladıkça kazandıkları özellikler oyun içinde gözle görülür farklar yaratıyor.

Düşmanlarımızı ilk oyuna göre çok daha acımasız ve tıpkı bir Cartel çetesi gibi üzerimize çöküyor. Genel geçer Advent birimlerinin yanı sıra, Faceless, Muton, Berserker, Sectoid, Viper, Chryssalid, Sectopod, Gatekeeper, Andromedon, Codex ve Archon gibi düşmanlar canımızı sıkmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Gideceğimiz bölümün zorluğu ve karşılaşacağımız düşman birliklerinin bir kısmı çoğu zaman belirleniyor ve bu noktada ne tarzda bir ekip ile ilerleyeceğimize önceden karar



Silahlar ve zırhlar XCOM 2'de ilerlemek istiyorsanız bolca yeni silah ve zırh yapmanız şart. Yeniliklere ulaşmak için ilk olarak farklı düşman birliklerinin ve ele geçirdiğimiz farklı objelerin araştırmalarını tamamlamamız gerekiyor. Akabinde, belirli bir miktar karşılığında yeni cicilerimizi üretebilir hale geliyoruz.

verebiliyoruz. Düşmanlarımızın birbirinden farklı özellikleri bulunuyor. Kendilerini tanımadan hareket etmekse resmen intihar. O yüzden kim, ne gibi özelliklere sahip iyi bilmek gerekiyor.

Genel savaş mekaniklerine baktığımızdaysa ilk oyuna benzer bir sistem görüyoruz. Tam siper ve yarı siper veren birçok mevzi bulunuyor. Açıkta kalan kişi ya da kibarca "sarılmış birim", yüksek ihtimalle hasar aldığı gibi bir de bu hasarları kritik olarak bünyesine yiyor. Yani açıkta kaldın mı bu iş bitiyor. Zaten düşman birimleri bizi, biz de düşmanları olabildiğince gafil avlamaya çalışıyoruz. Bu noktada Overwatch isimli

hareket edene ateş etme mekaniği büyük önem arz ediyor. Hatta şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Overwatch ilk oyuna kıyasla çok daha kritik bir hal almış. Siperden siper geçişlerde doğru hamleleri yapmak bir hayli önemli ama özellikle zamana karşı deneyim ettiğimiz bölümlerde hata yapma payı çok daha fazla. Çünkü emin adımlarla ilerlerken görevi yapmak ne yazık ki her daim mümkün olmuyor. Oyunda bulunan farklı görev modelleri de benden tam puan almayı başardı. Sadece bir noktaya gidip önümüze geleni öldürmek yerine, belirli bir noktayı yok etmek, VIP karakteri kaçırmak, kritik bir nokta yok edilmeden müdahale etmek gibi birçok farklı görev içinde yüzmekten dolayı çok mutlu oldum.

Her ne kadar XCOM 2 fazlasıyla kaliteli bir yapım gibi gözükse de, ne yazık ki büyük hatalarla karşımıza çıktı. İlk olarak oyunun her yanı "glitch" kaplı. Şeffaf duvarlar da bu konudaki can sıkıcı noktaların başında yer alıyor. Bir kısmı havada duran düşmanlar da cabası. Yapay zekâ hakkında da birçok düzenleme yapılması gerektiğini düşünüyorum. Grafik optimizasyonları kimi zaman çok güçlü cihazları bile yorabiliyor

ki bu da ayrı bir teknik sorun. Ha, şuna da eminim ki oyuna gelecek bir iki yama ile her şey yoluna girecektir. İlk oyunda da birçok sorun ile XCOM deneyimine başlamıştık ama geçen zaman içerisinde her şey mükemmel bir hal aldı.

Demem o ki verdiğim not an itibariyle oyunun notu değil, kısa sürede her şeyin düzeleceğine olan güvenimden dolayıdır.

#### ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** XCOM atmosferi, hikaye ilerleyişi ve olaylar, derin strateji öğeleri, oyuna eklenen tüm yenilikler

**EKSİ** Yapay zekanın gelişmesi lazım, çok fazla glitch ve bug söz konusu



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4** Web [www.streetfighter.com](http://www.streetfighter.com) Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## Street Fighter V

“Hocam sonuçta olay Street Fighter; rakibimiz yok. O yüzden sen canını sıkma...” – Bir üst düzey Capcom yetkilisi.

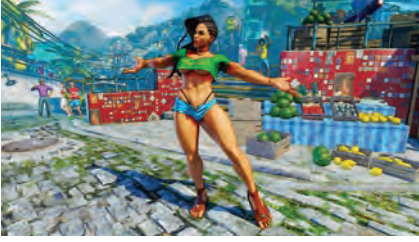
**T**arih 16 Şubat'tan birkaç gün öncesiyken bir PSN kodu olarak elimize ulaşan Street Fighter, yeni satın aldığım Arcade Stick'imın yerinde taklalar atmasına sebep olmuştu; artık gerçekten işe yarayacaktı! Fakat bu olaydan bir süre önce Capcom cephesinden bazı açıklamalar gelmişti. Oyunun “biraz” eksik olacağı ve eksikliklerin Mart ayı içerisinde ve Haziran'daki büyük bir eklentiyle tamamlanacağı şeklinde garip, akla hayale sığmayan haberlerle karşılaşmıştık. “Ne kadar kötü olabilir ki?” dedik, kadraj birkaç gün sonrasında, PSN'den oyunu indirdikten sonra ekranın başında oturan bana döndü ve aşağıdaki olaylar oldu...

### Yaşasın Arcade modu!

Bildiğiniz üzere Street Fighter IV muhteşem bir başarıya imza atmıştı. Her ne kadar oyunun art arda versiyonlarının çıkması oyuncularını bezdirmiş olsa da oynanış o kadar iyiydi ki kimsenin feryatları uzun süreli olmadı. SFV, düşünün ki SFIV'ün oynanış mekaniği-niz birkaç adım daha ileriye taşıyor ve belki de tarihteki en başarılı SF oynanışını getiriyor.

**Puan peşinde...  
Capcom güzel bir açıklama yaparak Super, Arcade, Ultimate, Ultra falan gibi takılarla yeni SFV oyunlarının satışa sunulmayacağına açıkladı. Bu bağlamda da yeni karakterleri edinmek için ya oyunu bol bol oynayarak puan kazanacağız ya da parayı basıp ekstra karakterleri daha da hızlı elde edeceğiz. Yine bir yerden para kazanacaksınız değil mi Capcom!**

Kombolar, özel hareketler, vuruş hissiyatı ve geriye kalan tüm, oynanışa dair detaylar tek kelimeyle mükemmel. Bunun dışındaki her şey ise yokuş aşağı giden bir arabadan farksız... Size hemen oyundaki eksiklikleri sayayım: Haziran ayında gelmesi planlanan büyük hikaye modu, Mart'ta geleceği açıklanan Challenge'lar, sekiz kişilik lobi maçları ve oyunun dükkan kısmı. İşin en ama en kötü tarafıysa, tüm dövüş oyunlarının vazgeçilmezi, daha ilk dakikadan oyuna eklenen Arcade modunun hiçbir şekilde oyunda yer almayacak olması. Bu duruma gerçekten inanmam mümkün olmadı ve düşünün ki oyunu oynayabileceğiniz adam gibi bir oyun modu şu anda yok! Oyunu açtığınızda sizi, her biri üçer maçtan oluşan bir hikaye modu karşılıyor. Mesela Ken'i seçtiniz, birkaç ara sahneye sahip ve toplamda üç tane maçtan oluşan bir “hikayeye giriş” kısmında rol sahibi oluyorsunuz. Ardından Ryu'yu, Cammy'yi, istediğiniz karakteri seçerek bu ufak giriş bölümlerini oynamak mümkün ama bunlar da sizi o kadar tatminsiz bırakıyor ki, “Ne oldu şimdi?” diye sorarken buluyorsunuz kendinizi.



ÜSTTE Laura fiziğine güvenen, cüretkar bir dövüşçü  
SAĞDA Rasengan'ın nereden doğduğunu şimdi öğrendik işte...

Bunun dışında oyuna bir Survival modu eklenmiş –ki bu modun arayüzü de bu kadar kötü tasarlanabilirdi. Şöyle ki Survival modunda seçtiğiniz karakterle, oyunun zorluk seviyesine göre değişen sayıda, art arda maçlara çıkıyorsunuz. Maçlardaki başarınızın sonucunda da puan kazanıyor ve bir sonraki maçın başında karakterinize, rastgele şekilde listelenen bir takım güçlendiricilerden birini sağlayabiliyorsunuz. Survival modunda bildiğiniz gibi sağlık barınız yenilenmez; eğer yeterli puanınız varsa ve seçenek olarak önünüze geldiyse, sağlık barınızı yenilemeniz mümkün olabiliyor. Veya bir maç boyunca daha güçlü saldırılar yapabiliyor, daha az hasar almayı seçebiliyorsunuz. Bunların hepsi kazandığınız toplam puandan düşüyor. Mantık çok güzel olsa da bir oyunun ana modu Survival'a kayınca tatlar kaçıyor... Online taraftaysa bir lobi oluşturup 1 arkadaşınızı davet etmenize izin verilmekte. Bunun dışında da Casual ve Ranked olarak iki farklı maç tipinde, rastgele oyuncu arayışına girebiliyorsunuz.

Ben oyunu test ettiğim sırada oyuncu bulmak biraz zordu ve bağlantı da hiç iyi değildi. Yine de arada birkaç tane iyi maç yaptım ve oyunun online kısmının işleyeceğini anladım. (Capcom da bu yazıyı yazdığım vakitten birkaç gün önce sunucu düzeltmelerinin yapıldığına dair bir açıklama yaptı zaten.)

### Yeni düzen

Negatif havadan kurtulmak adına, oyuna yeni gelen iki sisteme göz atalım. SFIV'ün orta



Steroid bağımlısı olduğu her halinden belli olan Necalli, bir nevi kas yığını.



*Elimizde dört tane yeni karakter var. Blanka'nın akranı Laura, rüzgar gülü Rashid, bol giyinmeyi seven F.A.N.G. ve rastası boyundan uzun olan Necalli*

yumruk ve tekme tuşlarına basarak gerçekleştirilen Focus Attack hareketinin yerini burada V-Skill alıyor. V-Skill her karakterde farklı bir hareketin gerçekleşmesini sağlıyor ve özel hareketlerin yanında, V-Skill farklılıkları da karakterlerin birbirlerinden iyice ayrışmasını sağlıyor. V-Trigger ise güçlü yumruk ve tekme tuşlarına aynı anda basılarak gerçekleştirilen bir hareket ve V-Trigger barının tam olarak dolu olmasını istiyor. Bu güçlü hareket de karakterden karaktere farklılık göstermekte. Bazı karakterler güçlü bir saldırı yapıyor, bazıları da kendilerini güçlendirerek sıradan saldırılarını daha etkili kullanabiliyor. Her iki yeniliğin de çok iyi düşünülmüş ve oyuna farklılık getirdiğini de belirteyim. Keşke Capcom oyun mekaniğine gösterdiği özeni tam bir oyun çıkartma yolunda da kullansaydı...

### Laura ve dekoltesi

Elimizde dört tane yeni karakter var. Blanka'nın akranı Laura, rüzgar gülü Rashid, bol giyinmeyi seven F.A.N.G. ve rastası boyundan uzun olan Necalli.

Laura yakın dövüşte gerçekten iyiymiş, kendisini çok sevdim. İyi bir oyuncunun elinde Laura'nın ölüm makinesine dönüşmesi kaçınılmaz. Hadouken'lerle falan durdurulacak gibi değil kendisi... Rashid fena değil ama ufak rüzgar hortumları atması falan bana



biraz sığ geldi. Necalli enteresan bir karakter fakat kendisini etkili bir şekilde kullandığımı düşünmüyorum. Pek özel bir karakter gibi de gelmedi açıkçası... Beni en çok şaşırtan F.A.N.G. oldu. Bayağı farklı ve güçlü bir karakter olmuş; hiç görüldüğü gibi değil. Özellikle aşağıdan kayma hareketiyle düşmana yaklaşma konusunda birçok menzilli karakteri hayattan soğutacaktır.

Belki çoktan baktınız ama biz bir karar alıp bu oyuna puan vermedik zira şu haliyle vereceğimiz puan yerlerde olacaktır. Mart'taki içerikle birlikte yeni bir inceleme yapmayı düşünüyoruz; erken erişim formatındaki bir oyuna puan vermek doğru olmayacaktır. Şimdilik çok sıkı SFV hayranları dışında bu oyunu başka kimseye tavsiye etmiyorum...

■ Tuna Şentuna

## KARAR

ARTI Muhteşem oyun mekaniği, görsellik  
EKSİ Tamamlanmamış oyun

**Yükleniyor**





Yapım **Campo Santo** Dağıtım **Panic Tūr** Adventure Platform **PC, PS4, Mac, Linux** Web [www.firewatchgame.com](http://www.firewatchgame.com)

# Firewatch

Uzun ve yorucu bir ilişkinin, alkolizmin ve uykusuz gecelerin ardından, yapmak istemediği, ama yapması gereken şeyi yapar Henry. Karmaşadan uzakta, kendi iç dünyasına doğru bir yolculuk.

**H**enry herhangi bir oyunda gördüğümüz en gerçek karakterlerden biri; yanınızdaki arkadaşınız, sevgiliniz, komşunuz, bindiğiniz taksiyi kullanan sürücü kadar gerçek ve zaafı olan bir karakter. Önceki hayatı hakkında bildiklerimiz de sınırlı, büyük bir şehirde yaşadığını, 40'lı yaşlarının başlarında olduğunu, kendisi ile aynı yaşlarda, uzun bir ilişkiden sonra evlendiği Julia adında bir karısı olduğunu biliyoruz. Oyun hem Henry'nin yeni hayatından kısa pasajlar, hem de eski hayatını anlatan ve size olaylara müdahale etme şansı veren metinler ile başlıyor.

Gayet normal bir hayatları olan çiftimizin hayatına daha sonra bir karanlık çöküyor, bir daha kalkmamak üzere. Julia'nın Alzheimer hastası olduğunun anlaşılması ile beraber Henry'nin de hayatı kabusu dönüşüyor. Julia giderek daha fazla bakıma ihtiyaç duyuyor ve Henry bu durumla bildiği tek şekilde başa çıkmaya çalışıyor, kendisini alkolle vererek. Nihayet Julia'nın ailesi, Henry'nin bu durumunu görünce ümidi kesiyor ve kızlarını alıp Avustralya'ya dönüyor.

## "Burada olmamam gerekiyordu."

Böylece uzun ve yorucu bir sürecin, bir hayat birlikteliğinin sonuna gelir Henry. Büyük şehirden ayrılır ve Wyoming ormanlarında yangın gözcüsü,

**Wyoming Oyun Amerika'nın en büyük milli parklarından birisine kurulmuş olmasına rağmen, harita ve Jonesy Lake gibi mekânlar hayal ürünü. Yine de bu onların güzelliğini gölgelemiyor.**

yani bizim ülkemizdeki tabiriyle "ormancı" olarak görev yapacağı bir işi kabul eder. Tam istediği gibidir, bolca yalnızlık, bolca doğa manzarası ve bolca huzur. Oyunumuz 1989 yılında geçiyor, yani insanlığın henüz GPS, cep telefonu veya internet ile tanışmadığı, iletişim denilen şeyin iki nokta arasındaki bir kabloya bağlı olduğu dönemlerin. Henry, "lookout" dediğimiz gözcü kulesine yerleşiyor ve bizden daha kıdemli bir diğer yangın gözcüsü olan Delilah ile tanışıyor, tabii telsiz vasıtasıyla. Daha ilk saniyeden itibaren ikilinin kimyası o kadar tutuyor ki, diyalog fırsatlarını kaçırmamak için çaba gösterirken buluyorsunuz kendinizi. Birinci saniyeden fark edeceğimiz iki detaydan başlayalım. Birincisi oyunun muhteşem optimizasyonu, diğeri ise inanılmaz güzellikteki görselleri. Zaten yapımcı da bunun farkında olduğundan, oyuna bir sanal fotoğraf makinesi de eklemiş. 18 pozluk bu kullan-at kamera ile çektiğiniz görselleri oyundan sonra görebilir, isterseniz 15 dolar karşılığında bastırıp, özel kutusunda sizlere ulaşmasını da sağlayabilirsiniz.



### Gökyüzü pornosu!

Devam edelim, oyunumuz bir keşif/macera oyunu ve ben spoiler vermemeye çalışarak bu yazının sonunu getirmeye gayret edeceğim. İlk görevinizi oyunun hemen başında alıyorsunuz zira bazı beyhudeler ormanın ortasında havai fişek atmak gibi muhteşem bir işe girişmiş durumdadır. Ekipmanlarınızı alıp onları kovalamak için yola çıktığınızda da pusula ve harita kullanımının önemini fark ediyorsunuz zira henüz ortalıkta öyle GPS falan olmadığından, başı kesik tavuk gibi haritada dolanmanız çok olası. Bu noktada fark edeceğimiz ikinci şey ise haritanın gözüktüğünden çok daha küçük olduğu zira haritada beyaz renkte gördüğünüz patikalar dışındaki yolları kullanmanız mümkün değil. Bu açıdan oyunun sizlere sağladığı özgürlüğün hayli kısıtlı ve oynanışın da gayet çizgisel olduğunu belirtmek zorundayım.

Oyun hikâye anlamında günlere bölünmüş durumda ve ilk günkü görevimiz de bu "pyromaniac" arkadaşları bulup onların kulaklarını çekmekten ibaret. Herhangi bir silah kullanmadığımız gibi, oyunun tam olarak bizi yönlendirdiği rotadan ilerliyor ve rapor etmemiz gereken bir şey olduğunda da shift

tuşuna basarak Delilah ile irtibata geçiyoruz. Burada farklı diyalog seçenekleri olsa da sonuçları konusunda herhangi bir spoiler vermek istemiyorum. Sadece bu diyalogları istediğinizde cevap vermeyerek geçebiliyor olmanızı bir ipucu olarak buraya ekleyebilirim. Oyun hayatta kalma öğeleri içermiyor ve arada bulduğunuz çikolataları hüpletebiliyor olmanız da tamamen kozmetik detaylardan ibaret. Bunun yanında aldığı paranın hakkını veren bir ormancı olarak, bulduğunuz boş bira kutularını da temizliyor ve bunun oyunla alakalı bir şeye etki etmesini bekliyorsunuz ancak tıpkı yaptığınız seçimler gibi, bu konuda da sizi tam bir hayal kırıklığı bekliyor.

### Walkie-talkie romantizmi.

Bunun yanında oyun hikâye ve diyalog anlamında çok güzel kaleme alınmış. Henry ve Delilah'nın şakalaşmaları ve diyaloglarının kısa sürede bağımlısı oluyor, 40'lı yaşlarındaki bu iki insanın hikâyelerini dinliyor, pozitif enerjilerine tanık oluyorsunuz. Oyundaki harita sandığınızdan ufak ve oynanış çizgisel olsa da, geçtiğiniz her noktayı, güneşin kendisini gösterdiği her açıyı ve gökyüzünün her rengini durup izlemek istiyor, her açıdan bir ekran

Eğer oyunu kız arkadaşınızla beraber oynuyorsanız, bu kararı ona bırakmanız gelecekte hayatınızı kurtarabilir.

Julia gets offered a job at Yale. Yale is in Connecticut, two thousand miles away. It's a great job: associate department chair. She wants to move.

You absolutely do not.

Convince her not to take the job.

Agree if she commutes back and forth.

görüntüsü almadan rahat edemiyorsunuz. Hikâye de sürekli olarak sizi meraklandırıyor, özellikle de koptuğunu düşündüğünüz, ancak aslında kesilmiş olduğunu fark ettiğiniz bir telefon kablosunun ardından, aklınıza ilk olarak bir gün önce karşılaştığınız ama arkasını dönüp giden o silüetin gelmesiyle beraber. Oyunu tüm eksiklerine rağmen çok beğendim ve Campo Santo'nun bu işi ne kadar küçük bir ekip ve bütçe ile çıkarttığını düşündükçe, oyunun çizgiselliği ve seçimlerinizin hikayeyi etkilememesi gibi eksiler bile gözümde o kadar büyümedi.

Karşınızda 31 TL gibi uygun bir fiyata, sizi, son zamanlarda çıktığınız en güzel, en içinizi ısıtacak maceralardan birine götürmeyi vadeden bir oyun duruyor, kayıtsız kalmayın, pişman olmayacaksınız. ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem görsellik, muhteşem diyaloglar, tadında bırakan oyun süresi  
**EKSİ** Diyalogların hikâyeye etkisi yok, çizgisel oynanış



# Unravel

“Geçmiş hiç ummadığınız bir anda kapıyı çalabilir ve sizi nereye götüreceğini asla bilemezsiniz. Tek yapabileceğiniz, gitmek istediğiniz bir yer olmasını ummaktır.”

**S**ephen King’in unutulmaz eseri Hearts In Atlantis’in film uyarlaması, kahramanımız Bobby Garfield’in bu sözleriyle açılıyordu ve Unravel’in ilk bölümü Thistle and Weeds’i bitirdiğimde, zihnimde tam olarak yukarıdaki cümleler yankılandı. Şimdiki nesil için “yün” kelimesi, “örülmüş” haliyle giydikleri veya kedi yavrularının oynadıkları bir nesne olarak yerleşmiş olabilir akıllara, ancak bizim için durum farklıydı. Babaannem bu yünleri kullanarak bir şeyler üretmek konusunda tam bir çılgın olduğundan, belli bir yaşa gelinceye dek tüm hayatımı yünden kazaklar, çoraplar, hırkalar, atkılar giyerek ve fena halde statik elektriğe maruz kalarak geçirdim. Ofiste canım sıkıldıkça gidip birilerine dokunarak onları koltuklarından zıplatma yeteneğim de o günlerden miras kaldı.

## EA patentli indie!

İlk defa E3 2015 sırasında tanıtılan ve EA tarafından yayınlanacağını duyunca kulaklarıma inanmadığım, sonra da gidip bir bardak çay koyduğum Unravel, muhteşem grafikleri ve zekice tasarlanmış bölümlerini bizim neslin çocukluk anılarıyla harmanlayan, zaman içinde unutilan an’ları yün ile

birbirine bağlayarak ilerlediğimiz bir puzzle-platform oyunu.

Kahramanımız Yarny yekpare yünden yapılmış bir oyuncak ve pek konuşkan olmasa da iyi bir yol arkadaşı, evet tam da Journey’deki isimsiz, sadece notalarla haberleşebilen dostumuz gibi. Hiçbir şey bilmeden ve konuya tam olarak hâkim olmadan çıktığımız yolculuğumuzda, artık eskisi kadar kalabalık olmayan bir kır evinin içine dağılmış fotoğrafların ve onlarda hapsedilmiş, çoğunluğu unutulmuş anıların içinde yolculuk ediyoruz. Oyunda herhangi bir hastalık referansı görememiş olsam da, Yarny’nin amacının oyunun başında gördüğümüz, pencereden dışarı bakan yaşlı teyze’nin yorgun zihnindeki anıları geri getirmek olduğunu düşünmekten de alamadım kendimi. Başlarda albümdeki fotoğraflar boş, eskimiş ve berbat durumda. İlerledikçe ve o an’lara döndükçe, bir zamanlar sesleriyle de o an’ları yaratan diğer insanların silüetlerini görüyor, bıraktıkları izlere tanık oluyor ve bölümün sonunda ilgili bölümdeki fotoğrafların, anıların albümdeki yerlerini aldıklarına tanık oluyoruz. Hikâye bize uzun konuşmalar ve metinler ile değil, her bölümün sonunda gördüğümüz, ilgili bölümün giriş sayfasını süsleyen muhteşem

notlar ve fotoğraflar ile anlatılıyor. Bu notlar ve fotoğraflar ilk gençlikten başlayıp ailenin hayat öyküsünü anlatan, giderek günümüze doğru uzanan detaylar ile devam ediyor.

## Anıların içinden...

Unravel’in Journey ile benzerliği oynanışa geçildiğinde sona eriyor. Unravel çok daha detaylı bölüm tasarımlarına ve müthiş bir görselliğe sahip, üstelik katılmadığım pek çok eleştiride belirtilenin aksine, bir platform oyununda olmasını isteyebileceğiniz kadar çeşitli fiziksel bulmaca ile geliyor, bu bulmacalar da oyunun sonuna kadar ilginç kalmayı ve tekrara dönmemeyi başarıyor. Genel anlamda oynanışın Limbo ve Ori and the Blind Forest’a yakın, ancak “iplik” mevzuu sebebiyle bir o kadar da özgün olduğunu belirtmem gerek.

Yarny’nin yekpare yünden oluşan bir oyuncak olduğundan bahsetmiştik daha önce. Bu yün azaldıkça Yarny’nin hareket kabiliyeti



## Journey!

Oyunun Journey ile benzerliği sadece görsel hikaye anlatımı ile sınırlı değil. İkisi de Sony tarafından indie geliştiricilere sunulan ücretsiz bir oyun motoru olan PhyreEngine ile geliştirilmiş.



azalıyor ve eğer Yarny haddinden fazla "dolandıysa" ip sizi sonraki "yün noktasına" kadar götürüyor. Burada yapmanız gereken, gereksizce dolandığınız yere kadar geri dönmek ve yeniden ilerlemek. Genel anlamda bulmacalar iyi tasarlanmış ve oyunda bir kez bile düşürmemem gereken bir şeyi (Kova?) düşürdüğüm için bölüme yeniden başlamak zorunda kalmadım. Hemen her bulmacanın alternatif bir çözümü mevcut.

### Ömeli oyun...

Bulmacaların zorluk seviyesi genelde iyi ayarlanmış durumda ancak mekanikte can sıkıcı noktalar da var, her ne kadar bunların çoğu platform türünde alışıldık olsa da. Birinci sıkıntı, oyunun kayıt sistemi. Konsollardan miras kalan bu "checkpoint" sisteminde bir takım ek sıkıntılar da mevcut zira oyunu kapatıp her açtığımda, olduğum yerin bir gerisinden başlamaktan çok sıkıldım. Üstelik oyunda bir yerde takılıp kalmak çok kolay ve Yarny bu noktalarda boğulup durduğu veya kemirgenler tarafından dişlendiği için aynı yeri onlarca kez tekrar etmek zorunda kalabilirsiniz. Genellikle iki checkpoint arasında saçınızı başınızı yolacağınız iki üç farklı nokta olabiliyor, eh haliyle baştan başlıyorsunuz.

Bir platform oyununda "platformdan düşerek" ölmekten daha normal ne var diye düşünenler de olacaktır. Haklısınız da ancak bu kadar çok aşağı düşmenizin en önemli sebebi oyunun klavye kontrollerinin ilk haliyle biraz sıkıntılı olması. Örümcek adam gibi "ip atmam" gerekirken ipi germe tuşuna bastığım ve suya düştüğüm sayısız anın ardından kontrolleri değiştirmenin zor gelmesi de ancak benim

gibi dinozorlardan beklenebilecek bir hareket, siz yapmayın, rahat ettiğiniz gibi değiştirin kontrolleri.

Benim gibi sol elinizle yönlendirmeye alıştıysanız ve bu yüzden Unravel'ı ellerinizi klavyede çapraz tutarak oynarsanız bileklerinizin uyuşmasına yol açmanız çok olası çünkü.

### Macera tadında biterken...

Yapımcı firma Coldwood Interactive oyunun sonunda "gidici gibi" konuşsa da ben oyunun devamının gelmesinden yana umutluyum. Muhtemelen Unravel oynarken, Dark Souls oynadığımdan da fazla vefat ettim ve bu bile oyundan aldığım keyfin üstüne maydanoz ekemedi. (Maydanoz sevmem.)

Sonuç olarak karşımızda "ilk görüşte aşk" tabirine yakışan bir duyurunun ardından, kendisinden beklemediğimizi fazlasıyla yerine getirmiş bir oyun var. Platform seven herkese öneriyorum, hele fiyatı bu kadar uygunken ve size 15 saatten uzun, çokça hüzünlü bir macera sunmayı vadedyorken. ■ Kürşat Zaman

## KARAR

**ARTI** Muhteşem görsellik, göz yaşartan hikaye anlatımı, yeterince uzun oyun süresi  
**EKSİ** Kayıt sistemi, saç baş yoldurması olası bölümler

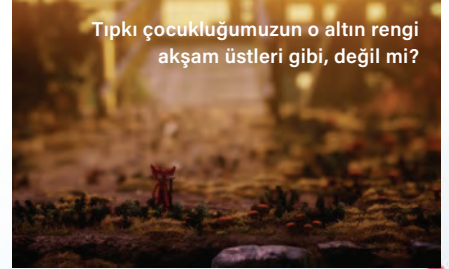
87

### Müzikler

Oyun tasarlanırken Umea adlı bir İsveç kasabasından esinlenilmiş ve oyunun geneline atmosferi muhteşem bir şekilde tamamlayan folk müzikler hâkim. Tazınız olmasa bile beğeneceğinizi düşünüyorum ama sesi kısıp Kings of Convenience da dinleyebilirsiniz.



Tıpkı çocukluğumuzun o altın rengi akşam üstleri gibi, değil mi?



# Assassin's Creed Chronicles: Russia

Ah be Ubisoft... Elindeki markanın her halükarda satacağını nasıl da iyi biliyorsun. Bizi her seferinde umutlandırıp, arkamızdan eğlendiğini düşünmeye başlıyorum artık yavaş yavaş. Ne güzel başlamıştı Assassin's Creed Chronicles maceramız... Öyle devam etseydi ölür müydün?

Yıl 1918... Rusya'da yönetimi devralan geçici hükümet devrilmiş, yerine Lenin önderliğinde Bolşevikler geçmişti. Bu önemli olayın akabinde de Rus iç savaşı patlak verecek ve tam 4 yıl sürecekti. Herşeyin sonunda koskoca Rusya parçalanacak ve Sovyetler Birliği olarak şekillenecekti. Assassin's Creed Chronicles üçlemesinin son oyunu olan ACC: Russia, bu olayların ilk zamanlarına götürüyor bizi ve yeni bir kahramanı, Nikolai Orev'i davet ediyor sahneye. Kendisi tahmin edeceğimiz üzere bir Assassin ama ailesiyle birlikte, kendi tabiriyle "bu delilikten" uzaklara kaçıp sakin ve huzurlu bir hayat sürmek için, son bir görev daha kabul ediyor. Bir Assassin görevinin öyle aldım verdimle bitmeyeceğini hepimiz bildiğimize göre, hikayenin geri kalanında neler olabileceğini de az çok tahmin edebiliriz herhalde. İşin içerisinde yine bir "Piece of Eden" olduğunu da atarsak ortaya... Herşey yolunda görünüyor değil mi? Durun, daha yeni başlıyoruz. İlk oyunu biliyorsunuz, gayet başarılıydı. (ACC: China) İkinci oyun ise ilk oyunun bozuk bir versiyonu gibiydi neredeyse. (ACC: India) Geldik üçüncü ve son oyuna... Hani yapılan hatalardan ders alınmıştır mutlaka diye iyimser düşünüyoruz

## Hakaret!

Sizi bilmem ama ben karşıma tamamlanmadan, neredeyse yarım bırakılmış bir oyun çıktığı zaman kendime hakaret edilmiş gibi hissediyorum. Bunu da nedense genellikle Ubisoft'un oyunlarında, hatta çerçeveyi daha da daraltırsak Assassin's Creed oyunlarında görüyorum. ACC: Russia da kervana katılan son üyelerden...

ya hep? Yok, öyle ders falan alınmamış. Aynı hatalar devam ettirilmiş, (Göz göre göre diyorum, çünkü bunun başka bir açıklaması yok!) az gelmiş ve bunlara yenileri de eklenmiş, nihayetinde üçüncü oyun da yerin dibine sokulmuş. Herkes şimdi daha mutludur eminim. Oyunu neredeyse gözlerimi kısarak açtım, çekinerek. Karşılaşacaklarımdan çekiniyordum tabii ki. (Sağolsun, güven diye bir şey bırakmadı ki bizde Ubisoft?) Güzel bir hikaye başladı, sevdim. İlk adımlarımı attım, her şey yolunda görünüyordu. Tıpkı ilk oyundaki gibi her şey yerli yerine oturtulmuş, gayet dengeli, pürüzsüz, kaliteli bir oyun duruyordu karşımda. Grafik kalitesi yine enfesti. Rusya atmosferini yakalamak için gri ve kırmızı tonlar kullanılmış, her sahne yine bir yağlı tabloyu andırır kalitedeydi. Müzikler desen, muazzamdı... Atmosferi bariz bir şekilde sırtlayan, insanın içine işleyen duygulardan yola çıkarak yazılmışlardı. Hatta görsel kaliteyle birlikte ahenkle, deyim yerindeyse dans ediyorlardı. Derken, oyuna bir haller olmaya başladı... Bidiğiniz gibi Chronicles serisi, Assassin's Creed serisinde hiç olmadığı kadar "gizlilik" yapısı üzerine odaklanacaktı ki bunu önceki oyunlarda da



Oyunun geneline hakim olan kırmızı ve gri tonlar harika bir atmosfer yaratıyor.

gördük zaten. Ama şöyle bir gerçek de var ki ikinci oyunda bu detayın nasıl abartıldığına, suyunun çıkarıldığına şahit olduk. Üçüncü oyun, hakikaten bu mekaniğin bir "saplantı" olduğunu ve muhteşem olabilecek bir seriyi çöp yığınınına dönüştürdüğünü kanıtlar nitelikte. Hatırlarsanız, ikinci oyunda "gizlilik" faktörünü öne çıkarmak için oyunun aksiyon tarafını neredeyse silmişlerdi. O kadar abartılmıştı ki bu olay "Dene - yanıl - öl - bir daha dene - bir daha öl" döngüsü içerisinde bizim oynadığımız oyundan keyif almamız bekleniyordu. İşte üçüncü oyun, hatalarından ders almak yerine bu kısır döngüyü aynen koruyor, maalesef... Hatta -fark ettiğim kadarıyla- olay daha da abartılmış, keyif almamanız için özellikle uğraşmış gibi duruyor. Öyle ki gizli gizli hareket etmeye çalışırken yakalandığınız zamanlarda, ölmeden önce çaresizce ve kısa bir süre mücadele edebiliyorsunuz sadece. ACC: Russia'nın seriyeye kattığı yenilikler de yok değil. Misal, elimizdeki nişancı tüfeği ve kullanıldığı sahneler çok başarılı. Aynı şekilde, hikâyeye dahil olan Anastasia Romanova'nın kontrolünü devraldığımız sahneler de nispeten başarılı ki bunda ablamızın geçici bir süre görünmez olmasını sağlayan Helix yeteneğinin payı çok büyük. Nikolai ve Anastasia, bir süre sonra beraber hareket etmeye başlıyorlar ve ortaya gerçekten iyi bir hikaye örgüsü çıkıyor. Ama işte... Tüm bunları bir çorbaya, aynı zamanda sabır testine çeviren şu "gizlilik" saplantısı oyunun geneline hakim olduğu için, bir yerden sonra güzel olan şeyleri de görmez oluyorsunuz. Haddimi aşar mıyım, bilemedim ama "Bu kadar güzel, ustaca ve ince düşünülerek tasarlanmış bir oyunu bu şekilde ne mahve-

debilir?" diye düşünmeden edemedim. Her ciddi ortamda mutlaka en az bir tane olan, hiçbir şeyden anlamayıp herşeye müdahale etmeye çalışan, bu yüzden de güzel ve iyi olan bütün detayları o usta dokunuşlarıyla mahveden gereksizlerden bir veya birkaçının kokusu geldi burnuma. ACC projesinde her şey yolunda başladı, sonradan devreye bir veya birkaç gereksiz girdi ve yolunda gidene farkında bile olmadan yolundan çıkardı. Şu andaki görüntü, bana sadece bunu anlatıyor. Eh, öyle ya da böyle seriyi bitirdik, önümüzdeki oyunlara bakacağız. Benden son bir tavsiye isterseniz, ACC serisinin ilk oyununu, yani ACC: China'yı dikkate alın. Diğer iki oyunu hiç olmamış varsayın. Assassin's Creed evrenine bambaşka bir hava katacakken yerle bir olan Chronicles serisini sadece o ilk oyunla hatırlayalım zira diğerleri aklıma geldikçe ağzıma dolu dolu küfürler sıralanıyor, kendimden utanıyorum sonra.

■ **Ertekin Bayındır**

## KARAR

**ARTI** Görsel kalite ve müzikler ısrarla çok iyi, üçüncü oyunu kendine has yapan yenilikler ve hikaye

**EKSİ** Oyunun tamamına turp sıkın "Gizlilik" saplantısı, dövüş yeteneklerinin neredeyse hiçbir şeye yaramaması

50



**Dikkat**

Bir Türk şoförü olarak ABD'de yola çıkmadan önce bilmeniz gereken 3 şey var:

1. 1 mil 1 km değildir. Amerika'nın köyünden değilseniz, ayarlarınızdan km/s'e geçin.
2. Orada trafik polisi diye bir şey var... Hiç affetmiyorlar.
3. Kırmızıda sağa dönülebilir.



ETS'ye göre çok daha fazla insan içine karıştırdığımız kesin

Yapım **SCS Software** Dağıtım **SCS Software** Tür **Simülasyon** Platform **PC, Mac** Web **www.americantrucksimulator.com**

# American Truck Simulator

ETS2'nin yapımcısı SCS, bu kez şansını Kaliforniya yolları ve Amerikan çekicileri üzerinde denemeye karar verdi ve ortaya şahane manzaralı bir oyun çıktı. Ama o kadar mı?

**A**merican Truck Simulator (ATS), ETS'nin önceki haline nazaran daha oturaklı bir şekilde hayatına başlıyor. Steam'de çıktığı gün en çok satanlara giren oyun, artık "DLC" sistemini iyice özümsemiş gibi görünüyor. DLC sistemi ile ücretsiz veya ücretli bir çok eklenti, yeni bir güncelleme beklemeden oyunculara sunulabilecek. Bu yazı yazıldığı sıralarda mesela, oyuna yeni bir çekici eklenmişti bile! Öncelikle belirtmek gerekir ki, ATS yalnızca Steam üzerinden satın alınabiliyor. Sistem gereksinimleri de ETS2'den farklı olarak sadece 64-bit işletim sistemlerine destek veriyor. Üstelik kötü haber vermek gerekirse, oyun için gerekli sistem hayli yüksek, özellikle benim gibi 60 fps'den düşmesin diyenler için 980 Ti ve i7 4770 ile bile ATS bazen sınırlarını oynatabilir.

Gelelim oyuna, başlangıç olarak Kaliforniya ve Nevada eyaletlerimiz var. Kaliforniya eyaleti meşhur Hollywood'un merkezi, klasik arabalar, palmyeler ile geliyor. Ücretsiz Nevada eklentisi ise Las Vegas ve vahşi batı manzaraları ve uçan kaçan çalılıklarla oyunu süslüyor. Grafikler ETS2'nin son haline yakın, özellikle İskandinavya (Kuzey ülkeleri) eklentisiyle örtüşen güzellikte. DirectX 11'e henüz geçiremediği için yine o eski hava olsa da, üzerinde bir hayli çalışıldığı belli.

Yapımcılar, isim hakları henüz alınmamış çekicileri artık oyunda bulundurmamak istedikleri için, yola sadece 2 marka ve toplam 3 çekici ile çıkmışlar. Oyunda seçebileceğiniz 3 çekici var. Ama tabii ki oyunun hemen başında bunları satın alamıyoruz. Peterbilt 589, Kenworth T680 ve W900 araçları ücretsiz olarak oyuna geliyor. Bu çekicilerin de 3 ayrı kabin tipi geliyor, "Günlük" diye nitelenen yataksız kabini, yataklı kabin ve aerodinamik yataklı kabinler. Her tipe göre çekicinizin uzunluğu ve yakıt deposu hacmi değiştiği için günlük küçük kabinler alışmanız için güzel bir başlangıç olabilir. Özellikle polisin elinin sıkı olması, hatta ülkemizden farklı olarak trafik polisinin olması bile güzel bir özellik. Polisin kestiği cezalar neyse ki seviyenize göre artıyor veya azalıyor. Kantar özelliği ise arada bir çıkıp sizi sinir eden bir özellik olsa da, yolun taşıdığınız yükü kaldırıp kaldıramayacağı ile ilgili olduğu için, ufak bir gerçekçilik havası katmış. American Truck Simulator, Amerikan tarzı burunlu çekicileri sevenler, filmlerde gördüğü yollarda bir kez de kamyon sürmek isteyenler için ideal. Yepyeni yerler ve çekiciler getirirse de ETS2'den pek farklı sayılmaz. Arabirimimin dahi aynı olması aslında ETS2 oyuncularının yabancılaşma çekmemesi açısından iyi bile sayılabilir. Artık oyun moto-

runun eskimiş olması, çok daha güzel işlere biraz gölge düşürse de, en azından DirectX 11 müjdesinin verilmiş olması bile bir başlangıç sayılır. Oyun ETS2'ye göre çok daha küçük bir alanda geçiyor. Zaman ve yol oranının 1:19'dan 1:34'e düşürülmesinden dolayı yolculuğunuz çabucak bitiyor. Bu ise, yolculuk sevenleri üzebilir. Siz siz olun burunlu ve uzun çekici sürdüğünüzü, virajları geniş almanız gerektiğini ve 1 mil'in 1 km olmadığını unutmayın.

■ **Selçuk İslamoğlu (SiSL)**

## KARAR

**ARTI** Yepyeni mekan ve değişik sürüşü olan çekiciler, çok fazla mod seçeneği  
**EKSİ** Daha keyifli olabilmesi için gerekli sistemin yüksek olması. Sadece DirectX 9, kabin aksesuarları eksikliği



Yapım **Blackbird Interactive** Dağıtım **Gearbox Software** Tür **FPS** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web **dyinglightgame.com**

# Dying Light: The Following

Mükemmel zombi oyununa çok yaklaşan, ama henüz mükemmel de olmayan, fakat mükemmel çok yakın olan Dying Light'in DLC'si The Following, doğa severlerin kalbini çalacak.

**N**azarımda, Undead Labs'ın State of Decay oyunu birlikte, en iyi zombi oyunu tahtını paylaşan Dying Light'in heyecanla beklediğimiz DLC'si The Following nihayet yayınlandı. Yapımcının söz verdiği üzere The Following, basit bir eklenti paketi olmaktan öte, oyunu hem grafik, hem performans hem de içerik bakımından geliştiren çok etkileyici bir yapım. Dying Light, bildiğiniz gibi, Harran isminde hayali bir Orta Doğu şehrinde geçiyordu. Oyundaki NPC karakterlerin isimlerinden (Ahmet, Mehmet, Bülent, Polat, Mahmut, Ayşe, Fatma) bu Harran şehrinin Güneydoğu Anadolu veya Türk kültürüne çok yakın olan Kuzey Suriye, Kuzey Irak gibi bir bölgeden esinlendiği anlaşılıyordu. Oyun, uzun zamandır hayalini kurduğumuz, açık dünya, bol silah, bol loot, geniş silah modifikasyonu imkanları gibi özelliklere sahip olduğu için büyük beğenimizi kazanmıştı. Zombi kesmenin 18 yaş üstü manyakça keyfinden hiç bahsetmiyorum bile. Bakın altını tekrar çiziyorum, zombi kavramını sevenleri topluca tımarhaneye yatırmaya yetecek olan bu "salgın hastalığa yakalanmış insanları kafalarını kesmek suretiyle parça parça ederek

öldürme sevdası" çok sağlıklı bir şey değil ve zombi filmlerinin, zombi kitaplarının, zombi oyunlarının dünya çapınca yüz milyonlarca adet satıyor olması, bu ruh hastalığının ne kadar tehlikeli boyutlara ulaştığını gösteriyor. Neyse, işin tıbbi/psikolojik detayları bir yana, Dying Light, zombi kesme keyfinin zirveye ulaştığı en güzel oyunlardan biriydi.

Ancak burada kişisel bir not düşerek, oyunun büyük oranda yakın dövüş silahlarına odaklanması nedeniyle çok rahatsız olduğumu da vurgulamalıyım. Evet oyuna birkaç ateşli silah eklemişler ama bu detay sadece "ayıp olmasın, tabanca tüfek de koyalım," gibi bir girişim olmuştu. Öyle ki, bir ekmeğe bıçağını bile eklemelerle efsanevi ölümcül bir silaha çevirmek mümkünken, oyunda sadece üç farklı modeli bulunan ateşli silahlara hiçbir müdahalede bulunamıyordunuz.

Dying Light'in beni rahatsız eden bir detayı da, çok fazla "şehir içi" bir oyun olmasıydı ki, sokaklar arasında koşup binaların tepelerine tırmanmaktan yorulmaya başlıyordunuz. The Following ise, oyunu kasaba ortamına taşıyor ve geniş tarlaların, büyük ormanlık alanların, dağlık bölgelerin içinde zombi kesmeye devam ediyorsunuz. Eklentinin en büyük özelliği ise, artık araç kullanıyor olabilmemiz. Oyuna bir adet buggy ekleyen

yapımcı, aslında tüm eklentiye bu buggy'yi geliştirmek üzerine kurmuş. Teorik olarak siz Harran kentinin hemen dışındaki kasaba bölgesinde, tarlaların, çiftliklerin içinde yaşayan ve virüsten etkilenmeyen, ısırıklar nedeniyle zombiye dönüşmeyen küçük bir grubun nasıl olup da hayatta kalabildiğini anlamaya çalışırken, pratikte altınızdaki buggy ile dev haritada bir o yana, bir bu yana koşturuyorsunuz. Açıkçası, harita o kadar büyük ki, araç olmadan bu haritada dolaşmak gerçekten zor olurdu. The Following, Dying Light'in ana oyununa yeni bir atmosfer ve araç sürme yeteneği kazandırıyor. Öte yandan şikayet ettiğim, ateşli silahların zayıflığı devam ediyor, oyun yine tamamen yakın dövüş silahlarına odaklanmış. Ek olarak bir crossbow da edinebiliyoruz ama ben hala modifiye edilebilen sayısız ateşli silah istiyorum. Bakalım, belki sonraki DLC'de hayallerimize kavuşabiliriz.

■ Cem Şancı

## KARAR

**ARTI** Öyküsü, detaylı grafikleri, yeni silahları, araç kullanma yeteneği  
**EKSİ** Çok zayıf kalan ateşli silahlar, tek araç opsiyonu, sürücü yeteneğinin zayıf kalması

94





Yapım **Traveller's Tales** Dağıtım **Warner Bros** Tür **Strateji Platform** **PC, Mac, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Nintendo 3DS, PS3**  
 Web [www.lego.com/en-gb/marvelsuperheroes/marvels-avengers](http://www.lego.com/en-gb/marvelsuperheroes/marvels-avengers) Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

# LEGO Marvel's Avengers

İzlemeye doyamadığımız Marvel kahramanları ve oynamaya doyamadığımız LEGO oyunlarının bir karışımı daha var karşımızda. Hazır olun; artık Sincap Kız olabilirsiniz!

**G**elin birlikte bir şeyleri itiraf edelim. LEGO oyunları 2005'te Star Wars ile birlikte girdikleri o yoldan itibaren hep aynı formülü izlediler. Oyun şirketlerini bilirsiniz, eğer ortada tutan bir yapıymı varsa onu tehlikeye sokmamak için ufak tefek değişikliklerle suyunu çıkarana kadar kullanırlar. Eh, Traveller's Tales'i karşımıza alıp bir kulağını çekmenin zamanı geldi diye düşünüyorum artık. Sonuçta dile kolay tam 11 sene olmuş ve adamlar hala güle oynaya (LEGO Dimensions dışında.) aynı formülü satıyorlar. Biz bunu yer miyiz? -yedik- Oyunun hikayesi ana hatlarıyla Avengers filmlerini konu edinmesine rağmen, son yıllarda karşımıza gelen Winter Soldier ve Iron Man 3 filmlerini de yer yer menüsüne dahil etmiş durumda. Zaten sevdiğimiz hikayeler üzerine, kendi eğlenceli ve alaycı tarzını ekleyerek klasik LEGO lezzetini korumayı başarıyor. Ancak burada ufak bir sıkıntı devreye giriyor, o da seslendirme. Filmden kopyala yapıştır yapacaklarına, karakterleri sessiz bırakmaları çok daha doğru bir seçim olabilirdi. Arada sırada düzelmesine rağmen genel olarak seslendirme gerçekten oyun boyunca çok rahatsız edici bir

şekilde devam etti. Önceki LEGO oyunlarında olan o karakter bolluğu, bu oyunda da 200'ün üzerinde karakter ile kendisini gösteriyor. Açıkça ben karakter ekranını ilk gördüğümde oldukça korkmuştum çünkü adam akıllı hepsini toplamak için oyuna onlarca saat gömmek gerekiyor. Bu kadar karakteri el kadar bir alanda kullanmak için vermiyorlar tabii ki. İstedığımız gibi gezip tozacağımız, görevlerden görevlere koşturacağımız birden fazla açık dünyası harita mevcut. En içi dolu görüneni ise New York haritası olmuş. Mini haritaya baktığınızda bana hak vereceksiniz. Söylemeden geçemeyeceğim, eğer bu oyunu tek başınıza oynuyorsanız sıkıntılı anlar sizi bekliyor demektir. Boşta kalan karakter pek de zeki olmayınca olay birçok kez ölmemizle sonuçlanıyor. Bakın burada ciddiğim. Öleceksiniz. Üstüne bazı bölümlerde yapacağınız şeyi anlatmadan, oturup olmayan şeyi çözmenizi beklemesi de cabası. LEGO oyunu olduğundan bu son dediğimi eksi olarak görmeyebilirsiniz çünkü zaten hepimiz oyunda LEGO parçalarını toplamak için kırmadığımız yer bırakmıyoruz. Oradan düşen parçaları da birleştirince görev ortaya çıkıyor zaten. Güzel taktik. Dövüş sisteminde bazı yenilikler mevcut, artık doğru zamanda doğru tuşa basarak iki kahraman birlikte kombo saldırılar yapabiliyoruz. Elbette bu kombo olarak yapılan saldırılar kahramandan kahramana değişiyor. Örneğin Thor, Kaptan Amerika'nın kalkanına kudretli çekiciyle vurarak etraflarında bulunan düşmanları tek seferde yere seriyor. Ancak tahmin ettiğiniz gibi -ettiniz biliyorum- bir yerden sonra bunların da farklılığı kalmıyor. Çoğu zaman bitmek bilmeyen

düşmanlarla uğraştığınızdan, bu saldırılar gerçekten hayatınızı kurtaracak. Sıkı bir Marvel hayranı değilseniz ve bu klasik formülden birazcık bile sıkıldıysanız bunu es geçebilirsiniz. Onun dışında kardeşinizle veya çocuklarınızla oynayıp, zaman geçireceğiniz eğlenceli bir aile oyunu var karşınızda.

■ **Cantuğ Şahiner**

## KARAR

**ARTI** Kombo saldırılar, 200'ün üzerinde karakter olması, bolca gezilecek yer ve eşya

**EKSİ** Seslendirme, 11 senelik formülün yeni bir tat verememesi

68





Yapım **Thekla** Dağıtım **Thekla** Tür **Bulmaca** Platform **PC, PS4** Web **www.the-witness.net**

# The Witness

Adaya ayak bastığımda aklımda tek bir düşünce vardı: Sudoku kitabımı nerede düşürmüştüm? Bulmaca olmadan bu adada ne yapacaktım? Kısa sürede, "Keşke bir milyon dolar dileseymişim..." dedim.

PS4'ün bazı merakla beklenen oyunları vardır ki bunlardan bir tanesi de kuşkusuz ki The Last of Us 2. (Ters köşe!) Şaka yapıyorum, hepimiz öyle ya da böyle The Witness'in neye benzeyeceğini merak ediyorduk ve cevabımızı aldık: The Witness bir adaya serpiştirilmiş bulmacaların tümüne verilen admış. Yani dijital bir bulmaca kitabıyla karşı karşıya kaldık; üstelik pek de istemeden...

Bu oyunda kahramanımızın bir adı yok. Sadece güneşten düşen bir gölgeye sahip, isimsiz bir "izleyici" kendisi.

Bulduğumuz yer ıssız bir ada. İssiz fakat medeniyetten pek de uzak değil. Adada ne yaptığımız, neyle uğraştığımız, hikayenin ne olduğu da belli değil. Oyuna başladığımız gibi bu adada özgür bir şekilde bırakıyoruz ve ardından başlıyoruz adayı arşınlamaya.

Dediğim gibi ada bulmacalarla dolu. Resmen her köşesinde bir gizem var. Bulmacaları ikiye bölmek mümkün ama daha fazla sınıflandırmak isterseniz de itiraz etmem. Çevreyi araştırarak, adaya yerleştirilmiş öğeleri inceleyerek çözebileceğiniz bulmacalar ve çeşitli panellerde yer alan, zekanızı ve mantık yürütme yetinizi test eden ufak bulmacalar. Bunlar genellikle sadece analog kolu kullanarak çözülebiliyor ve bir serinin başına geçtiğinizde, tüm seriyi çözmenizde yardımcı olacak bulmaca mantığını kavramaya çalışıyorsunuz. Bunu bir kez çözdükten sonra iş, git gide artan zorluktaki bulmacalarda başarılı olmaya çalışmak. Bir seri bulmacayı

çözdüğünüzde de genellikle adada, normalde ulaşamayacağınız bir kısım açılıyor ve o tarafa doğru yöneliyorsunuz. Bazen bu kadar belirgin bir değişim de olmuyor ve "Acaba neresi açıldı?" diye düşünürken buluyorsunuz kendinizi.

The Witness'in görselliğiyle tek kelimeyle harika. Renk kullanımı ve minimal grafiklerle atmosfer çok iyi bir hale getirilmiş; adada sürekli turlama isteği uyandırıyor içinizde.

Bana kalırsa oyunun en büyük eksiğiyle açıklamaların gerçekten yok seviyesinde eksikliği ve adanın bir bulmaca yığını olarak hazırlanmış olması. Az biraz sürükleyicilik, biraz hikaye, biraz daha kısa ama işe yarar açıklamalar olsaydı bu adada bulmaca çözmek için daha çok nedenimiz olurdu. Oyun bu haliyle de fena sayılmaz ama bir klasik olmaktan çok uzak... ■ **Tuna Şentuna**

## Ses kayıtları

**Oyun boyunca etrafta yegane bulabileceğiniz bilgi kaynakları ses ve video kayıtları oluyor. Ne var ki bunlar da oyundaki içerik eksikliğine pek de anlamlı bir katkı sağlamıyor; The Witness tüm sürreal haliyle sağlam bir şekilde yerinde durmaya devam ediyor...**

**Atmosfer ve grafikler çoğu AAA kalitesindeki oyuna taş çıkartıyor.**

## KARAR

**ARTI** Binlerce bulmaca, adanın atmosferi  
**EKSİ** Senaryo ve açıklamalar eksik, bulmacalar biraz fazla üst üste...

72



# Cobalt

Hani aptal dostun olacağına akıllı düşmanın olsun derler ya, sanırım bu oyunlarda da geçerli. Karşıdaki düşman ne kadar akıllıysa, bir oyun da oynamaya o kadar değer oluyor. Cobalt da bunu size yeterince hissettirenlerden...

Çoğumuzun Minecraft ile tanıdığı Mojang tarafından yayımlanan Cobalt, 2D bir platform oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyunumuzun başkahramanı hem şirin hem de pek akıllı bir robot. Dünyanın bir tehlike sinyali almasıyla, koca gözlü robotumuz insanların artık var olmadığı bir bilim kurgu dünyasında uzun bir galaksi yolculuğu yaparak Trunkopia gezegenine gönderiliyor ve böylece oyuna başlamış oluyoruz. Oyunun mekaniğini de anlayabileceğimiz ilk bölümde Cobalt, Trunkopia gezegeninde bir bilgi ile karşılaşır ve ETAC adı verilen eski bir varlığın insanlığı yok ettiğini öğreniyor. Cobalt artık gezegenin farklı bölgelerine gidip, ETAC'ı durdurmak için gereken şifrenin parçalarını bulmak zorunda. Oyun oynanışı oldukça rahat ve eğlenceli. Birbirinden çok farklı ve oldukça zorlu düşmanlarla karşılaşılıyorsunuz. Bazıları Cobalt ile aynı yeteneklere de sahip. Hatta oyunda sizi algılayıp yardım çağıran alarm robotlar bile var. Bu nedenle, seri davranıp doğru atışlar yapmanız önem kazanıyor. Bence Cobalt'ı diğer 2D savaş oyunlarından ayıran en önemli özelliği "yuvarlanma"

mekaniği. Yuvarlanarak tepelerden hızla kayabildiğiniz gibi düşmanların kurşunlarını da savuşturabiliyorsunuz. Oyunda ayrıca savaş esnasında slow-motion hareketi de bulunuyor. Ancak oynarken en çok karşılaşılabilecek şey ölmek. Evet, bol bol öleceksiniz... Kaçınılmaz son. Çünkü Cobalt'ın dayanıklılığı çok düşük ve bir iki kurşunda kahramanımız mevta olabiliyor. Tabii, hasar direncini veya hızı arttırmak için yeni zırhlar elde edebilirsiniz. Savaş esnasında, ateşli silahlar, yakın dövüş silahları veya el bombası gibi fırlatılabilen silahlar kullanabiliyorsunuz. Basit bombalar atabildiğiniz gibi, yapışkan ya da zamanı yavaşlatan veya ateş saçan bombalar da bulunuyor. Kullanabileceğiniz onlarca farklı silah olduğu gibi, bir o kadar da yapacak mini oyun bulunuyor. Bazen bir seviyeye geçmek için kilitli bir kapı açmanız gerekiyor, bazen de içinde değerli eşyaların bulunduğu bir kasayı açmaya çalışılıyorsunuz. Mini oyunlar para kazanmanıza oldukça yardım ediyor. Cobalt'da farklı oyun modları da var. Arcade modda arkadaşlarınızla çevrimiçi olarak

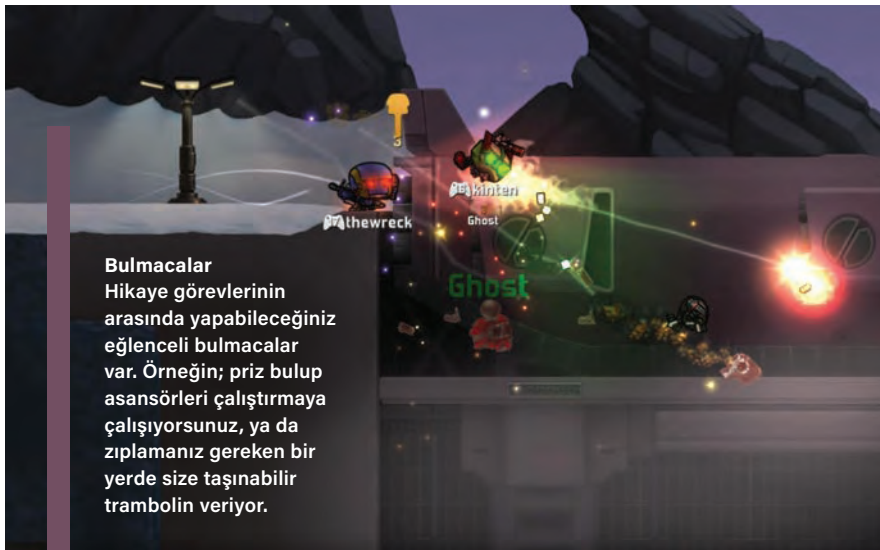
oynayabileceğiniz birkaç senaryo bulunuyor. Deathmatch modunda belli bir skora erişmek için her gelen düşmanı öldürmeye çalışılıyorsunuz. Yine, diğer takımdaki herkesi öldürmeye çalıştığınız Team Strike modu var. Survival mod ise bildiğiniz gibi farklı düşman dalgalarına karşı hayatta kalma mücadelesi. Ayrıca, kendinizin de savaş alanı yaratabileceğiniz seviye editörü özelliğinin de bulunduğunu belirtiyim. Cobalt, hem dikkat hem hassasiyet gerektiren bir oyun. Bir robot gibi mücadele etmeyi öğrenmeniz gerekiyor. Hikayesi çok mükemmel olmasa da hızlı tempolu aksiyonu sizi daha da uzun süre oynamaya teşvik ediyor.

■ **Burçin Yılmaz**

## KARAR

**ARTI** Farklı fonksiyonlara sahip yetenekler, çoklu oyuncu modları ve zorluk seviyeleri  
**EKSİ** Donuk görsel tasarımlar

75



**Bulmacalar**  
Hikaye görevlerinin arasında yapabileceğiniz eğlenceli bulmacalar var. Örneğin; priz bulup asansörleri çalıştırmaya çalışılıyorsunuz, ya da zıplamanız gereken bir yerde size taşınabilir trambolin veriyor.







Yapım **Bluepoint Games** Dağıtım **SCE Tür Açık Dünya, Aksiyon, RYO** Platform **PS4** Web [bit.ly/1Q618Le](http://bit.ly/1Q618Le) Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

## Gravity Rush Remastered

Hep uçmak mı istediniz? Rüyalarınızda yeryüzü üzerinde süzülüyor ve uyandığınız zaman düşlerinizdeki o hafif ve huzurlu hissi mi özlüyorsunuz? O zaman doğru yerdesiniz.

**G** gravity Rush PS3 için geliştirilmeye başlanmış fakat sonrasında kontrolleri daha uygun olacağı için kendisini PS Vita'da bulmuş bir açık dünya oyunu. Oyunun PS Vita'daki başarısı Playstation 4'e çıkmasını kaçınılmaz bir hale getirdi. En sonunda içinde bulunduğumuz ayda biz konsol sahipleri Remastered versiyona kavuştuk. Gravity Rush'ı açar açmaz fark edeceğimiz ilk şey oyunun görsel stiline güzelliği olacak. Belki teknoloji olarak çok üstün değil ve hatta eski bile sayılabilir ama oyunun Anime tarzındaki cel-shaded dünyası insan üzerinde o kadar rüyamı bir his bırakıyor ki, etkilenmemek elde değil. Daha ilk saniyeden oyunda huzur buldum ve yüzüme bir gülümseme geldi. Oyunun ana teması ve mekaniği de zaten bu 'huzur' ve 'hafiflik' üzerine dayalı. Gravity Rush'da Kat isimindeki bir 'değiştirici'yi canlandırıyoruz. Değiştirdiğimiz şey ise yer çekiminin ta kendisi. R1 tuşuna basarak yer çekiminin etkisinden kurtuluyor ve havada süzölmeye başlıyoruz. Bu sayede

adeta uçabiliyor ve oyunun dünyasının her yüzeyinde gezilebiliyor. İşte oyun tam olarak burada 'baş döndürücü' hale geliyor. Oradan oraya uçmak (Süzölmek) ve binaların üstünde koşmak oldukça zevkli olsa da biraz başınız dönecek. Oyunun başında kim olduğumuzu hatırlamıyor ve kimliğimizin peşinden koşarken birtandan da çevremizdeki dünyayı tanıyoruz. Bu sırada bize Dusty ismini koyduğumuz bir kedici de yardımcı oluyor. Dusty çok sevimli fakat oyunun bundan sonrası Gravity Rush adına pek etkileyici değil. Gravity Rush'ın senaryosu biraz klişe. Oyunun dünyası çok güzel görünüyor evet ama ne yazık ki boş. Etkileşime girebileceğimiz çok fazla şey yok ve oyunu zenginleştirmesi gereken yan görev ve çeşitli challenge'lar sıkıcı ve tekrara dayalı. Oyunda Nevi isimindeki yaratıklarla savaşıyoruz fakat dövüş mekanikleri de sıradan ve çok çeşitli değil. Neticede Gravity Rush oldukça sade bir oyun olsa da kontrolleri bazen iyi işlemiyor ve hantal kalıyor. Bütün bunlara bakıldığında Gravity Rush'ın

bir Vita portu olduğu belli oluyor. Çok iyi bir fikir, çok güzel bir dünyaya uyarlanmış olsa da Gravity Rush bir yeni nesil oyunu olacak kadar dolu değil ne yazık ki. Yine de ben Gravity Rush'ı sevdim. Özellikle uçmanın hafifliğini hissetmek istiyor ve animelerden hoşlanıyorsanız oyunu öneririm. ■ **Ege Tülek**

### KARAR

**ARTI** Çok başarılı uçuş hissi, etkileyici görseller  
**EKSİ** Boş oyun dünyası, sıkıcı görevler

(80)



**ÜSTTE** Ana karakter Kat oyunda farklı kostümler giyebiliyor. Kıyafetleri açabilmek için yan görevleri takip etmeniz gerekecek.  
**SAĞDA** Çoğu zaman görevleri bırakıp sadece şehir üzerinde süzölmek isteyeceksiniz



Online savaşlar Oyunu denediğim sıralarda maalesef online kısımda büyük sıkıntılar çektim zira ya bağlantı kötüydü, ya da bir rakip bulabilmek için sayısız dakika beklemek zorunda kaldım. Yaptığım birkaç tane başarılı savaştan da pek bir tat alamadım açıkçası... Oyunun tek kişilik modu daha ön planda kalmış.



Yapım CyberConnect2 Dağıtım Bandai Namco Tür Dövüş Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.naruto-videogames.com](http://www.naruto-videogames.com) Türkiye Dağıtıcısı Aral

# Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4



Shippuden efsanesinde önemli bir yere sahip olan Büyük Ninja Savaşı'nın temellerinin atıldığı UNS4, PS4'ün en iyi anime dövüşü ve Naruto serisinin de en iyi oyunu olabilir.

Naruto halen sürüyor, çok enteresan değil mi? Gerçekten üstünden 10 yıl mı geçti, ne oldu ama sarı saçlı ufaklık, büyü- yüp koca adama dönüşüp Boruto'ya babalık yapsa da ortalıkta dolaşmaya devam ediyor. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan oyunumuz da aslına bakacak olursanız tam bir fan service. Naruto fanatiklerinin arayacağı birçok öğeye yer verilmiş. Oyunda devasa bir hikaye modu bulunuyor, bu bitiyor eski ve yeni önemli anları adventure kısmıyla

gözlüyor, battle kısmından sıradan dövüşlere katılabiliyor (Street Fighter V'te olmayan!) ve hepsinden yeterli tadı aldıktan sonra online kısma uzayabiliyoruz. Hele ki bir de siz de benim gibi Naruto'yu belirli bir yerde bıraktıysanız, açığı kapatmak için mükemmel bir fırsat sunuyor oyun.

Story Mode adındaki hikaye modu olayları Great Ninja War adındaki ninja savaşından alıyor ve konuyu farklı karakterlerin gözünden görerek ilerliyoruz. Burada açık alanda

dolanıp NPC'lerle konuşmak yok; hikaye parçaları bize birer nokta olarak sunuluyor ve başlıklara uğrayıp hikaye parçasında rol alıyoruz. Örneğin hikayenin ilk bölümü Naruto ve Sasuke'nin iki koldan ilerlediği parçalardan oluşuyor. Naruto ile hikayenin farklı bir kısmını görüyor, Sasuke ile diğer tarafa göz atıyorsunuz. Hikaye parçaları genellikle bir tane savaştan oluşuyor ve uzunca, statik görüntülerden oluşan ara sahneleri izliyorsunuz. Naruto'yu gerçekten sevmeyenlerin kaldıramayacağı bu sahneleri de neden animasyon şeklinde yapmamışlar hiç anlamadım; resimlerin üzerine seslendirme giydirmek çok çağ dışı. Neyse ki ilerleyen kısımlarda oyun içi grafiklerden oluşan sahneler etkin oluyor da durum biraz toparlanıyor.

Olayın dövüş kısmı da yine her zamanki gibi parlıyor. Tek tuşla kombolar yapıp çakra'mızı doldurup süper saldırılar ortaya koymak yine büyük zevk. Burada yapay zekanın fena çuvalladığına da şahit oluyoruz ama olay zaten Secret Technique'leri, diğer büyük hareketleri görmek ve yaşamak. Görsellik o kadar ileri düzeyde ki ninjutsuları, genjutsu'ları yapmaktan kendinizi alamıyorsunuz ve her kahramanın tekniklerini görmek istiyorsunuz. Oyunun bir güzel tarafı da üç tane karakteri takımınızda bulundurup bunlar arasında

istediğiniz zaman geçiş yapabilmek. Bu sistem o kadar iyi işliyor ki komboları da bu şekilde, farklı karakterlere geçiş yaparak birleştirebiliyorsunuz; artık eskisi gibi bir karakteri tek hareket için içeri sokmak şart değil.

Şahsen diğer Naruto oyunları gibi bu oyunu da beğendim ve hikayeden uzak kalmış olduğum için de apayrı bir işlevi oldu benim için. Siz de Naruto'nun takipçilerindenseniz bu oyunu kaçırmayın ama Naruto ile ilginiz yoksa da yakınına bile yaklaşmayın; olayların ortasında girmek size pek keyif vermeyecektir... ■ Tuna Şentuna

## KARAR

**ARTI** Mükemmel görsellik, hikaye modu **EKSİ** Ara sahneler kaliteli sayılmaz ve biraz fazla uzun sürebiliyorlar, online kısım fiyasko



SAĞDA Birisi döverek, birisi keserek...  
ALTTA Grafikler, çok yakından bakmadığınız sürece başarılı...



Yapım **Triangle Studios** Dağıtım **Triangle Studios** Tür **RPG** Platform **PC** Web **www.crossofthedutchman.com**

## Cross of the Dutchman

Saxon'ların istila ettiği topraklarda, kendisini, ailesini ve halkını korumak için öne atılan bir adamın hikâyesini anlatan Cross of the Dutchman, klişe olduğu kadar eğlenceli de bir oyun. İşte Pier Donia'nın vatanseverlik dolu hikâyesi.

Cross of the Dutchman temelde tıpkı Diablo'ya benzer yapıda bir hack&slash oyun. Aradaki en büyük fark ise Pier Donia'nın hikâyeye olan etkileri. Kendisi Hollanda'da yaşayan bir çiftçi ama Saxon'ların bölgeye müdahalesi yüzünden kısa sürede bir halk kahramanına dönüşüyor. Bir anlamda içindeki William Wallace ortaya çıkıyor da diyebiliriz. "Şirin" grafiklere sahip olan oyunda, başlangıçta sadece yumruklarımızı kullanarak ilerliyoruz. Yumruk deyip de geçmemekte fayda var zira bu adamın her yumruğu bir askeri devirebilecek güçte. İlk olarak hikâyenin temelleri üzerinden gidiyor ve etliye sütlüye pek fazla karışmıyoruz ama bir noktadan sonra, yani işin ucu

**Düşmanlar**  
Tamam, karşımızda Saxon'lar var; bu konuda hemfikiriz ama keşke biraz daha farklı düşman birimi olsaymış. Sürekli birbirine benzeyen adamları kesmeye çalışmaktan resmen bıktım usandım. Arada bir daha güçlü düşmanlar geldi, kabul ediyorum ama yine de benzer düşmanların miktarı fazlasıyla canımı sıktı.

Pier'e döndüğü zaman, artık kılıç kuşanmanın vakti geliyor ve kahramanımız gözü pek bir askere dönüşüyor. Aslında bu anlatı fazlasıyla bilinen bir klişeden farklı değil ama oyun modeli hack&slash olunca durum biraz daha tatlanıyor diyebilir.

Oyun içinde fazla etkileşim olduğunu ne yazık ki söyleyemeyeceğim. Genelde görev veren karakterlerle iç içe bulunuyoruz. Etrafta bulunan diğer NPC'ler sadece animasyondan ibaret diyebilirim. Konuşup görüştüğümüz karakterlerden birisi bize yeni yetenekler sağlıyor, diğeri de can ve stamina barımızı arttırmamıza olanak sunuyor. Tüm bu işlemler için pek tabii para harcamamız gerekmekte. Para konusunda Cross of the Dutchman nispeten gaddar diyebiliriz. Evet, düşman birliklerinden para düşüyor ama bu şekilde gerekli miktara ulaşmak bir hayli zor. Bu sebepten her haritada bulunan sandıklara ulaşmamız şart. Haritamızı açtığımız zaman, zaten içinde bulunduğumuz bölümde kaç adet sandık olduğunu görebiliyoruz. Bazı sandıklara ulaşmak çok kolayken, bir kısmı iyice gizlenmiş oluyor. Yeterli parayı toplar toplamaz da can ve stamina'ya yüklenmekte fayda var.

Oyunun başında yumruklarla ilerliyoruz, sonraki bölümlerde ufaktan zırhlara bürünüyor ve elimizde bir kılıç ile düşmanlarımıza girişmeye başlıyoruz. Dilediğimiz zaman

yumruk ve kılıç arasında geçiş yapmamız mümkün. Zaten belirli görevlerde düşmanı "tahrik" etmemiz gerekiyor. E malum adamlar kılıçla öleceği için yumruk darbeleri ile dikkatlerini çekiyoruz. Oyunda bu tarzda farklı görevler de mevcut. Bir askeri tahrik edip tuzağa çekmek ya da düşman birimlerine görünmeden bir noktaya varmak gibi görevlerle karşılaşmamız olası. Yine de Cross of the Dutchman'dan çok fazla bir şey beklememenizi öneririm. Genel olarak eğlenceli ve kendisini oynattığı kesin ama ne yazık ki olması gerektiğinden çok daha zayıf bir yapım olduğunu düşünüyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

### KARAR

**ARTI** Şirin grafikler, kendisini oynatması  
**EKSİ** Tek düze oyun yapısı,  
sınırlı miktardaki düşman çeşidi



**Night School Studio**  
Sean Krankel ve Adam Hines tarafından kurulmuş bir bağımsız oyun stüdyosu. Aynı zamanda kuzen olan Sean ve Adam, daha önce de Telltale Games'de ve Disney'de geliştirici olarak bulunuyorlardı.



Yapım **Night School Studio** Dağıtım **Night School Studio** Tür **Macera, Gerilim** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web [www.nightschoolstudio.com/oxenfree](http://www.nightschoolstudio.com/oxenfree)

## Oxenfree

Son zamanlarda piksel grafikler, retro, eskiye dönüş vb temalı bir sürü oyun var ortalıkta. AAA yüzü görmez olduk yahu! Bu kez basit ama harika tasarlanmış bir oyunla tanıştıracam sizi.

Oxenfree, Night School Studios'un ilk oyunu. Bununla birlikte son zamanlarda oynadığım en iyi ve kaliteli bağımsız yapımlardan biri. İlk başta basit bir "bir grup genç adaya gider, başlarına gelmedik kalmaz" konusu gibi gözükse de oyunda ilerledikçe karakterimizin ve yanındakilerin yaşadığı ruhsal çöküntüleri net şekilde hissedebiliyorsunuz. Bu oyuna derinlik kattığı gibi karakterlere de sempati duymanızı sağlıyor. Hikâye ise yaşanabilecek ön yargılardan uzak şekilde, gittikçe daha ilgi çekici hale gelerek ilerlemeye devam ediyor. Dediğim gibi, hikâyemiz beş gencin birlikte takılmak, kafaları dağıtmak için toplanıp, Edwards Adası diye bir yere gitmeleri ile başlıyor. Ateş başında oturup bir şeyler içerek muhabbet ederken, grubumuzdaki fırlama tip, aynı zamanda ana karakterimiz Alex'in en yakın arkadaşı olan Ren, "abi burada bir mağara var, bu mağaranın orada acayip şeyler oluyor" diyerekten kalkıyor. Bizim Alex'i ve Alex'in üvey kardeşi Jason'ı da alıp, mağaranın girişine gidiyorlar birlikte. Alex'in yanında getirdiği

portatif radyosunda belirli yerlerde durarak, frekanslarla oynuyorlar. Bunun üzerine garip sesler duyuyor ve nereden geldiklerini bilmedikleri ışık huzmelerine şahit oluyorlar. Daha sonra Alex ve Jason mağaraya girip içeride radyo frekansları arasında dolarken, başka boyuta bir kapı açıyorlar ve her şey bundan sonra başlıyor. Oyun boyunca yalnızca kendi içimizdeki duygusal karmaşayla ilgilenmiyor, arkadaşlarımızla da diyalog kuruyor, onların durumlarını da öğreniyoruz. Onlara verdiğimiz cevaplarla aramızdaki ilişkiyi şekillendiriyoruz. Diyaloglar esnasında vereceğimiz cevapları seçmemiz için konuşma balonları çıkıyor. Bu konuşma balonları aracılığıyla diğerlerine cevap veriyor ve konuşmalara katılabiliyoruz. Elbette susmak da bir seçenek. Ancak oyundaki diyaloglar o kadar güzel ki, uzun süren konuşmalarda bile insan sıkılmıyor. Hatta aksine, uzun süreli bir sessizlik olduğunda kendimi rahatsız hissettiğim, yanlarına gidip konuşmaya çalıştığım doğrudur. Bunun yanında oyunun müzikleri, seslendirmesi ve görsel tasarımı da bir harika. Oyuna genel olarak soğuk, pastel renkler hâkimken, radyoyu kullanmamız veya dikkatin çekilmesi gereken yerlerde daha sıcak ve parlak renkler kullanılması oldukça etkileyici

ve amacını fazlasıyla yerine getiriyor. Müzikler atmosferi ve duyguları çok başarılı şekilde yansıtıyor. Bir gerilim oyunu olduğunu ele aldığımızda, müzikler insanı fazlasıyla garip ve rahatsız hissettirebiliyor. Son olarak eğer bağımsız yapımlardan, bu tarz maceralardan ve hikâye odaklı oyunlardan hoşlanıyorsanız Oxenfree denemeniz gereken yapımlardan bir tanesi. Bu arada, yakın zaman içerisinde PS4 için de çıkacağı duyuruldu, bunu da belirtiyim şöyle.

■ **İlgin Ersoy**

### KARAR

**ARTI** Atmosferik ve etkileyici müzikler, harika görsel tasarım, derin hikâye, keyifli, ilgi çekici diyaloglar  
**EKSİ** Herkese göre değil



**Hareket Hastalığı**  
Layers of Fear oynarken "Motion Sickness" denilen olaya maruz kalabilirsiniz. Ressamın sürekli başının dönmesi sizde de hastalık belirtilerine yol açabilir. Bir kaç kere yakalandım şahsen, lütfen ışıklar kapalı oynayın.

Yapım **Bloober Team SA** Dağıtım **Aspyr** Tür **Korku** Platform **PC** Web [www.layersoffear.com](http://www.layersoffear.com)

# Layers of Fear

Trajedi, korku ve sanatın mükemmel uyumu Layers of Fear'da hayat buluyor. Acıklı ve esrareniz hikâyesi ile olayları oyuncaya tüm derinliğiyle, bizzat yaşatan oyun nihayet piyasada.

Saykodelik korku türündeki Layers of Fear'da halüsinasyonlar gören ve geçmişinin ağlarında takılıp kalan delirmiş bir ressamın gözünden hikâyeye tanık oluyoruz. Oyunumuz ünlü ressamların tanınmış tablolarından ilham alınarak yapılmış. Layers of Fear'da kötü bir geçmişe sahip olan ressamımızın hikâyesini anlamaya çalışacağız. Ama maalesef bu o kadar da kolay olmayacak zira hikâye öyle hemen anlaşılacak gibi değil, herkesin biraz da kendi kafasında yorumlamasını gerektiren türden. Her sanatçının hep hayalini kuracağı bir yapıya imza atmak, ressamımızın asıl amacı. Biz de, onun kendi kusursuz ve mükemmel şaheserini oluşturmaya çalışırken karşılaştığı zorluklara tanık olacağız.

Sadece evde geçen oyunumuza evin girişinde başlıyoruz. Bir sanatsever olarak oyuna başladığımdaki karşılaştığım manzara karşısında bir kaç dakika kaldım ve sadece etrafı ve mükemmel tabloları izledim. Viktorya dönemine ait bu eski ve kasvetli evin önünde ağız açık bir şekilde kalakaldım, eh oyun sonuna kadar da böyle devam etti tabii. Evi dolaşıp keşfederken etrafta bulduğumuz kağıtlar, mektuplar ve eşyalarla hikâyeyi daha iyi anlayacağız. Layers of Fear aslında klasik korku öğelerini de içinde barındırıyor tabii, birden fırlayan kitaplar, fareler. Bir süre sonra tüm bunlara alışıyoruz fakat oyunun ilerleyen saatlerinde manzaralar korkutucu olmasa da rahatsız edici olmaya başlıyor. Birkaç oda dizaynı dışında, odalar genelde kendine has özellikler barındırıyor ve bir korku klasiği olarak, arkanızı döndüğünüzde etraf değişiyor. Oyunda ölmek mevcut fakat her öldüğümüzde farklı bir noktadan devam ediyoruz, hiçbir şekilde geriden başlamıyoruz. Layers of Fear'ın şüphesiz en güzel yanı grafikleri ve muhteşem atmosferi. Her bir odada tarihin ve tabloların kokusunu hissedebiliyorsunuz. Müzikleri de bir o kadar muazzam ve içinde bulunduğumuz acıklı durumu çok iyi yansıtıyor. Ve tabii ki trajik ve esrareniz hikâyesi. Oynamaya devam ettikçe, hikâye belirginleşmeye başladı ki daha da oynanması geliyor insanın, adeta kendine sizi kendisine çekiyor. Çok korkunç olmasa

da korku öğeleri bence yerinde, insanı sürekli gerebiliyor. Layers of Fear'ın eksi tarafları yok denecek az. Hikâye yavaş yavaş geliştiği için ilk başta oyuna adaptasyon sorunu yaşayabilirsiniz ve oyun süresi de daha uzun olabilmemiş, tadı damağımızda kaldı gerçekten. Layers of Fear'ın aslında her kesime hitap eden, herkesin anlayabileceği bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Bence kişide empati yeteneği ve sanat sevgisi oyunun olmazsa olmazlarından. Kesinlikle herkese tavsiye edebileceğim bir oyun, beğenmeyecek olursa şayet sorunu oyunda aramamalıdır. ■ **Simay Ersözlü**

## KARAR

**ARTI** Muhteşem atmosfer ve tablolar, trajik ve esrareniz hikâyesi  
**EKSİ** Baş ağrısı yapabilir, geç adapte olma

85

**Taş attım****kolum yoruldu**

Enteresan bir şekilde, oyunun bir yerinde çatıya taş atmanız gereken yerde, taş hedefinize değse bile cisim aşağı düşmeyebiliyor. Burada yılmadan aynı şeyi denemelisiniz zira çok küçük bir noktada temas algılanabiliyor.

Yapım **Mosaic Mask Studio** Dağıtım **Mosaic Mask Studio** Tür **Adventure** Platform **PC** Web [www.heavenshope-game.com](http://www.heavenshope-game.com)

# Heaven's Hope

Bir melek olsanız herhalde en son isteyeceğiniz şeydir cennetten aşağı düşmek. Maalesef kahramanımızın başına gelen tam olarak da bu; işin kötüsü dünyada ona inanacak kimse de yok...

Bazen hiç beklemediğimiz bir anda birileri bize ulaşıp, "Hocam biz bir oyun yaptık..." diyebiliyor ve bu kişiler Türk çıkınca bizi farklı bir gurur, farklı bir heyecan alıyor. Almanya'da yer alan Mosaic Mask Studio da bize bu şekilde ulaşan arkadaşlardan biri ve oyunları Heaven's Hope'u da bize sunarak incelik ettiler, sağ olsunlar. Oyunu bize duyurdukları anda, "Nasıl bir şeymiş acaba..." diye kısa bir araştırma yapıp mükemmel bir görsellikle karşılaştık. Sanki bir çeşit stop-motion animasyon tekniği kullanılmıştı oyunda ve sanki bir çeşit Tim Burton yapımının içindeydik... Adventure türünün bir üyesi olan Heaven's Hope'da konu da hiç fena değil. Talorel adındaki melek cennetten aşağı, 19. yy İngiltere'sine yuvarlanıyor ve Yüksek Melekler onu fark etmeden cennete geri dönmeye çalışıyor. Ona bu macerasında iki iyi dostu olan Salome ve Azael de eşlik ediyor; başınız sıkıştığında onlara akıl danışabiliyorsunuz.

Point & Click türündeki oyunda, aslında daha önce görmediğimiz bir şey söz konusu değil. Oyun bir şekilde sahnelere bölünmüş durumda ve her sahnede bir şeyleri bir şeylerle birleştirip, bir takım ufak bulmacaları çözüp cennete dönüş yoluna yeni bir basamak ekliyoruz. (Mecazi olarak...) İnsanlardan kolayına yardım istememeye çalışıyoruz; bize inanmaları güç ve işin daha da kötüsü Engizisyon da boynumuza ilmeği geçirmek için hazırda bekliyor. Bu yüzden de etrafta, "Ben bir meleğim ve cennete geri dönmem lazım!" diye haykırarak dolaşamıyoruz.

Elbette her adventure oyununda olduğu gibi burada da bir takım eşyalar topluyor ve bunları yeri geldiğinde kullanarak bir sonraki sahneye ilerlemeye çalışıyoruz. Bazen geri dönüşler de gerekiyor; örneğin kıyafetimizi değiştirmemiz gerektiğini anladığımız sahne, korkuluktan kıyafeti çalmanız gereken yerden bir sahne ileride... (Bu ipucu da size hediye olsun.) Bazı sahnelerdeki durumları

anlamak, çözmek kolayken ilerleyen kısımlarda işler biraz daha zorlu bir hale gelebiliyor ama bu durum da zaten adventure oyunlarının fitratında var.

Heaven's Hope ile yegane eleştirimse biraz tutuk olması konusunda. Görsellik muhteşem, hikaye gayet başarılı ama işlenişte biraz daha fazla hareket, biraz daha fazla etkileşim, biraz daha geniş bir alan olsaydı sanki oyundan çok daha fazla keyif alabilirdik. Yine de Mosaic Mask Studio'nun bağımsız ve ufak sayılabilecek bir firma olduğunu düşününce gayet iyi bir iş çıkarttıklarını söyleyebiliriz. Steam üzerinden kolayca ulaşabileceğiniz Heaven's Hope'u tüm adventure meraklılarına tavsiye ediyorum. İngilizce ve Almanca seçeneklerine bir de Türkçe desteği ekledikleri an, oyun tadından yenmeyecektir...

■ **Tuna Şentuna**

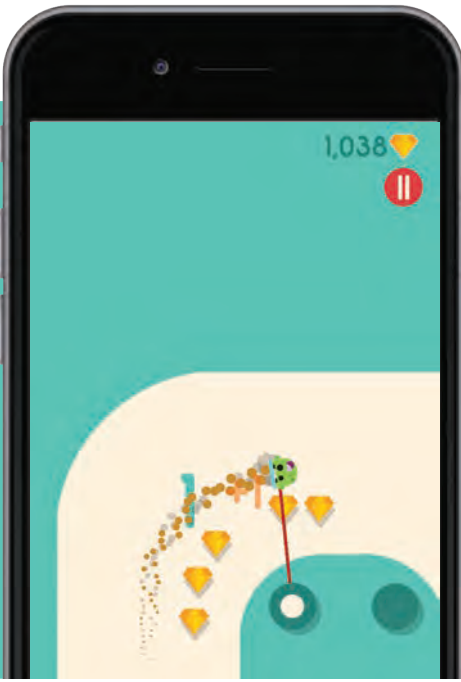
## KARAR

**ARTI** Görsellik ve animasyonlar çok iyi, hikaye ve diyaloglar eğlenceli  
**EKSİ** Biraz daha dinamik bir oyun olabilirmiş

80



**SOLDA** Bu dedemiz bize yardımcı olmaya çalışan az insandan bir tanesi...



Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Slingshot Rush ★

Bu ayın sinir bozan oyunundan merhaba

Her ay en azından bir tane sinir bozucu, bağımlılık yapan oyun incelemeyi ihmal etmiyorum. Bu ayki sinir bozucu oyunumsa Slingshot Rush. Oyunda amacımız zamanla hızlanarak, düz şekilde hareket eden karakterimizi, dönemeçlerdeki ipler yardımıyla, sağa sola çarpmadan en uzağa götürebilmek. Bunu yaparken, kendi karakterimizin yanında bir de silüet beliyor. Bu karakter silüetiye,

Dünya sıralamasında bir üstümüzdeki rakibimizi temsil ediyor. Ne kadar uzağa giderseniz, Dünya sıralamasında da o kadar yükseliyorsunuz. Tahmin edeceğimiz üzere bu pek de kolay olmuyor. Kolay olmadığı gibi, insan başarısız oldukça tekrar ve tekrar oynamak istiyor. Slingshot Rush sağlam sinirlere sahip, hırslı oyuncular için birebir. ■ Puan: 8



Tür Spor Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Snowboarding: ★

### The Fourth Phase

Bembeyaz dağların arasında...

Snowboarding: The Fourth Phase, isminden de anlayabileceğiniz üzere, oyunda bir sporcuyuz ve snowboardumuz ile en estetik şekilde dağlardan aşağıya kayıyoruz. Snowboarding: The Fourth Phase bir Redbull oyunu. Redbull ismine uygun olarak da oyunu oynadığımız sürece ekstrem hareketler yapmamız isteniliyor. Yeri geliyor 1440 derecelik bir dönüş yapıyoruz, yeri geliyor adeta bir kuş gibi gökyüzünde süzülüyoruz. Oyun boyunca yaptığımız tüm hareketler bize puan kazandırıyor ve bu puanlar ile yeni ekipmanlar edinebiliyoruz. Oyunun klasik tek kişilik modunun yanında, çok oyunculu modu da bulunuyor. Bu modda tahmin edebileceğiniz üzere diğer oyuncularından daha yüksek puanlar elde etmeye çalışıyoruz. Kış uğurladığımız bu günlerde eğer kayağa gitme şansınız yoksa ve snowboard sever biriyse Snowboarding: The Fourth Phase'yi kesinlikle denemelisiniz. ■ Puan: 8



Tür Platform Platform Android Fiyat Ücretsiz

## Run Goblin Run

Goblinle engelli koşu!

Piyasada yerli oyunlar görmek beni çok mutlu ediyor. Run Goblin Run da klasik platform yapısında olan bir yerli yapım. Oyun, yönlendirdiğimiz karakterimiz de olan Goblin'in sakarlığı sonucu tüm Dünya'nın zombilere dönüşmesiyle başlıyor. Ardından cadı bize bir görev veriyor ve gerekli malzemeleri getirsek her şeyi düzeltebileceğini söylüyor. Biz de çıkıyoruz yollara. Yeri geliyor ateşlerin üstünden zıplıyor, yeri geliyor zehirli etleri yememeye çalışıyoruz. Zombileri öldürmek ya da sadece üstlerinden atlayıp geçmek de bizim elimizde. Run Goblin Run'da Türkçe dil seçeneği de bulunuyor. Büyük yenilikler içermiyor olsa da, Run Goblin Run eğlenceli dakikalar geçirmenizi sağlayabilecek kalitede bir yapım. Keşke bir de iOS versiyonu olsaymış... ■ Puan: 7





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Stack
2. Trivia Crack
3. iSlash Heroes
4. LONEWOLF
5. Traffic Rider

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Construction Simulator 2014
2. Red Ball 4
3. Recontact: İstanbul
4. Plague Inc.
5. Cut the Rope: Magic



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Temple Run 2
3. Hillclimb Racing
4. Candy Crush Saga
5. 3D Bowling

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Trivia Crack
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Construction Simulator 2014
4. Kingdom Rush Frontiers
5. Rayman Jungle Run



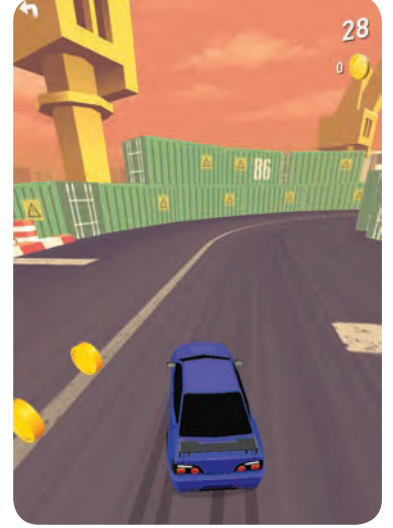
Tür Yarış Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Thumb Drift

Gerçeklik de ne?

Son dönemde oyun yapımcılarının en büyük vaadi gerçeklik. Konu yarış oyunları olunca da, elde tutulan araç lisansları. Thumb Drift ise bunun çok uzağında bir yapım. Gerçeklikten çok uzak, %100 lisanssız araçlardan oluşan bir oyun. Bunu ben söylemiyorum, oyunun kendi vaadi bu. Böylesine "ciddiyetsiz" bir yapımdan bekleneneği üzere, araç isimleri de çok eğlenceli ve göndermeler içeren bir şekilde hazırlanmış. Oyundaki amacımız, yalnızca drift yaparak manevra yapabilen aracımızı kaza yapmadan olabildiğince ileriye götürmek. Bunu yaparken de, pistte bulunan altınları alarak yeni araçlar elde etmek mümkün. Grafik ve sesler anlamında vasat denebilecek seviyede olan Thumb Drift, kısa süre de olsa eğlenmenizi sağlayabilecek bir yapım.

■ Puan: 6



Tür Adventure Platform iOS Fiyat 2,69TL

9:05 ★

Zamana karşı imkansız yarış!

Son yıllarda oyunlar kesinlikle çok ileriye gitti. Geriye dönüp baktığımızda artık yalnızca "dinozor" olarak adlandırılan grubun hatırlayabileceği türler var. Bunlardan birisi de metin tabanlı oyunlar. Daha önce duymamış olan varsa hızlı bir özet geçeyim. Metin tabanlı oyunlarda ya çok az ya da hiç grafiksel unsur bulunmaz. Tüm oyun metinler ile ilerler. Oyun bize yazı şeklinde bir şeyler anlatır, biz de yine metinler aracılığıyla komutları veririz ve oyun devam eder. 9:05 de aynen bu türde bir yapım. Oyun masanın üzerindeki telefonumuzun çalmasıyla başlıyor ve bize sunuma geç kaldığımız söyleniyor. Biz de zamana karşı yarışa başlıyoruz. Uzun zamandır bu türde bir oyun oynamadığım için 9:05'i oynarken başlarda çok zorlandım. Metin tabanlı oyunların inceliklerini hatırlamam zamanla oldu. Açıkçası 9:05 eski metin tabanlı oyunlara göre çok daha basit kalıyor. Verebileceğiniz komut sayısı iki elin parmaklarını maalesef geçmiyor. Yine de artık unutulmaya yüz tutmuş bir türü telefonlarımıza taşıdığı için 9:05'in yapımcısı Adam Cadre'yi tebrik ediyorum. 9:05'i oynamak için ortalama üstü İngilizce bilgisine ihtiyacınız olduğunu, ay-

nca oyunun Adam Cadre'nin internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak da oynanabildiğini belirtmeden geçmeyeyim. ■ Puan: 7,5



■ Tolga Yüksel



# ONLINE

## Hearthstone

**Hearthstone**  
Durup dururken  
muhteşem çıkıp,  
hiç beklemiyor  
olmamıza rağmen  
(Külliyen yalan!) bizi  
kalbimizden vuran  
kart oyunu büyük  
değişikliklere gebe.  
Sayfa 80

# Online

## Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

**H**oş geldiniz bayanlar baylar. Nasılsınız, iyi misiniz? Neden bu kadar az kişi var bugün? Yoksa hala oynadığınız MMO'nun başından kalkıp buralara kadar zahmet edemediniz mi? Neyse siz de haklısınız. Bir online oyun bağımlısı olarak sizleri suçlayamam ama yine de gelmeyen herkese tek tek uzaklaştırma veriyorum. Bir daha tekrarlanırsa alınızın çatına tek tek banı yapıştıracağım. Ha... Ney? Bu daha mı işinize gelir? Öhm... Neyse konumuza dönelim. Sevgili

online oyun bağımlıları, oynadığı karakter için sosyal hayatından fedakarlık yaparak sabahlara kadar o zindan senin bu raid benim gezenler, arena arena dolaşım düşman binalarını yıkanlar ve ateşli silahlarıyla asla bitmeyecek savaşlara bilemem kaçınıcı kez dahil olanlar... Eğer bu sayfaları okuyorsanız, siz farklı oyuncu tiplerini ortak paydada birleştiren özelliğın her birinizin LEVEL okuru olmak olduğunu anlamışsınıdır. Sizlere müjdeli bir haberim var sevgili okur. Bundan

böyle LEVEL'in bu sayfalarında her ay online oyunları konuşacağız, tartışacağız ve son haberleri duyuracağız!

Artık yavaş yavaş bu ayın öne çıkan haberlerine göz atalım derim. Aslında bu ay Blade & Soul'un yeni güncellemesi dışında pek de heyecan verici bir haber olduğunu söyleyemem. Buna rağmen bomboş bir ayı da geride bıraktığımızı söylemek yanlış olur. Artık lafı fazla uzatmadan bu ayın haberlerini iletmeye başlayayım! ■



## Yeni oyuna yeni içerikler!

### Blade & Soul genişlemeye devam ediyor

**B**lade & Soul Avrupa için oldukça sağlam sayılabilecek bir çıkış gerçekleştirdi. Rising Waters isimli güncellemeyle beraber, oyuna iki adet yepyeni zindan eklenmiş durumda. Bu zindanlardan Bloodshade Harbor, 4-6 kişilik bir zindan. Girebilmeniz için 45. seviye olmanız gerekiyor. Dört kişilik zindanlara girdiğinizde zorluk seviyesi hard oluyor, altı kişilik zindan seçeneği ise normal zorluk seviyesi sunuyor. Bunun dışında diğer bir yeni zindan Nightshade Harbor'a 24 kişilik kalabalık gruplar halinde

girebilir, ortalığın tozunu atabilirsiniz. Eğer grup oyuncusu değilim ben diyorsanız, solo zindan sayabileceğiniz Mushin's Tower yedi adet kata sahip ve her bir katta giderek artan bir zorluk derecesi mevcut. Sadece bu değil. Artık her Hongmoon seviyeniz arttığında yeni yetenek puanlarına sahip olacaksınız! Level Cap'in düşüklüğü elbette yeni güncellemeleri zorunlu kılıyor ve bu güncellemenin üzerinden arayı fazla açmadan yeni bir güncellemenin geleceğine de eminim. ■

## Yeni güncelleme yayınlandı

### Armored Warfare ve dev boyutlu yamaları!

**E**rken erişim aşamasını ve açık beta testlerini birinci elden deneyim ettiğim Armored Warfare, oyun içeriğini giderek genişletiyor. Her geçen gün yeni güncellemeler ile karşımıza çıkan oyun (Şu her biri 15gb olanlardan bahsediyorsun değil mi? – Kürşat) erken erişim aşamasından bu yana kendini bir hayli topladı ve gelişmeye devam ediyor. Obsidian Entertainment ve My.com, Armored Warfare yine pek çok yeni içerik sunuyor. 0.13 güncellemesiyle beraber oyuna eklenen üçüncü satıcı Zhang Feng, yepyeni yedi Çin

tankı ile beraber geldi. Yeniliklerini tanklar ile sınırlı bırakmayan oyun, yepyeni bir PvP haritası olan Coastal Threat haritası ile karşımıza çıktı. Matchmaking sistemini yenileyerek daha dengeli savaşlara katılmanızı sağlayan yapımcılar PvE ve PvP ödül sistemlerini de elden geçirdi. Tüm bunlar dışında oyun ve araçların dengelelerinde de çok sayıda değişiklik söz konusu. Obsidian Entertainment, Armored Warfare'a oldukça iyi bir bakım yapmış görünüyor. ■





## The Mantle of Power devrim yaratacak!

**Trove** bundan sonra oynanışa odaklanacak

Uzunca bir geliştirme aşamasından sonra piyasaya çıkan ve oyuncuların büyük beğenisini kazanan Trove, yepyeni bir güncelleme ile sayfalarımıza konuk oluyor. The Mantle of Power içeriği oyuna oldukça büyük yenilikler getirecek ve Trove'un tüm sınıflarına 10 seviye daha ekleyecek. Çıkmadan önce Minecraft çakması olarak nitelendirilen yapım (Ki çıkışıyla beraber bu düşüncede olanlara tokat gibi cevap verdi.), böylece oynanış yönünden oldukça zenginleşecek.

Sadece bununla da yetinmeyecek olan Trove, yapımcıların açıkladığına göre yenilenmiş gem sistemi ile beraber 14 sınıfa birden pek çok yeni yetenek verecek. Siz bu yazıyı okurken güncelleme yayınlanmış bile olabilir. Hemen girip Trove'un internet sitesine göz atmanızı tavsiye ederim. Oyunun şef geliştiricisi Andrew Krausnick, mmorpg.com'a verdiği röportajda, Trove'un eskiden zindan, sınıflar ve ejderhalar gibi içeriklere ağırlık verilen güncellemeler

hazırladığını; ancak yapımcı ekibin artık oyun süresini uzatmaya ve oynanışı geliştirme gibi konulara odaklandığını anlattı. Krausnick ayrıca Power Ranking sisteminden bahsederek, bu seviyelendirme sistemini belirleyecek unsurun sınıf seviyesi, sahip olunan ejderhalar veya oyundaki diğer istatistikleriniz olacağı açıklandı. Power Ranking'de yükseldikçe oyunda oynayabileceğiniz içerik sayısında da artış olacak. ■

## Türkiye sorunsalı!

**Black Desert Online**'ın Türkiye'yi ne zaman destekleyeceği belirsiz

Açıkçası bu ay yukarıdaki haberler dışında pek heyecan verici bir gelişme yaşanmadı; yine de boş geçen o sıkıcı aylardan biri de olmadı. Haber maratonunun dışında sizlere son zamanlarda çokça konuşulan, Türkiye'deki MMORPG oyuncularını oldukça endişelendiren bir söylentiden bahsedeceğim. Pearl Abyss ve Daum Games damgasıyla gelen oyunun Avrupa'da ön sipariş açıldığını ve Mart ayı başında batıya geleceğini biliyoruz.

Sektörü yakından takip etmeyen pek çok oyuncu Black Desert Online'a Türkiye'den ön sipariş verilemediğini gördü ve oyunun Türkiye'deki durumu konusunda endişelendi, üstelik bu endişelerinde haksız da sayılmazlar. Aslında yapımcılar daha önce de Black Desert Online'ın Türkiye'de ve Rusya'nın bir bölümünde kısıtlanacağını duyurmuştu; ancak bu haber arada kaynadı gitti sanırım

ve ön sipariş olayıyla beraber de iyice açığa çıktı. Açıkçası Pearl Abyss'in bu kadar çok oyuncu potansiyeline sahip olan bir ülkede oyunu kısıtlamasının sebebini anlayamıyorum. Oyuncu kalitesini korumak için çok

daha basit yatırımlar yapılabilir ve bunun bir sonucu olarak çok daha iyi gelir elde edebilirlerdi. Madem Pearl Abyss böyle istiyor, biz de Blade & Soul'a devam edecek ve cebimizi oraya boşaltacağız gibi duruyor. ■





# İlk Türkiye Şampiyonası!

Blizzard, Hearthstone oyuncularını bir araya getirdi.

**H**angi oyun türünü severseniz sevin, Blizzard kesinlikle saygı duymanız gereken bir firma. Bir oyun firması düşünün ki, çıkardığı her oyun milyonlarca kişi tarafından oynanıyor ve hiç bir mermisini boşa atmıyor. Hatta bu oyunlardan biri 12 senedir sürekli yeni ek paketler çıkarıyor ve MMORPG dünyasında yaşanan görsel, oynanış ve içerik revizyonuna rağmen bir türlü oturduğu tahttan inmiyor. Evet, çoktan anladığınız gibi WoW'dan bahsediyorum a dostlar. Bilindiği gibi Blizzard, WoW'dan önce Warcraft I, II ve son olarak da en büyük patlamayı yapan Warcraft III ile WoW'un temellerini attı ve her biri başarılı ve sevilen oyunlar oldu. Farklı oyunlara baktığımız zamansa Diablo ve Diablo II'nin müthiş başarısından sonra yıllarca beklenen Diablo III kat kat fazla oyuncu topladı. Starcraft desek, Kore'de milli spor ilan edilen bir yapım haline döndü. Ancak zamanla büyüyen free-to-play rüzgarına Blizzard dahi dayanamadı. Her ne kadar

*WoW yüzünden sevgilileri terk eden bile oldu efendim. Ben de bu manyak tayfadan biri sayılırdım, en azından WoW için*

yıllardır "WoW F2P'ye geçiyor, WoW F2P oldu olacak!" gibi dedikoduları dolaşsa da WoW'un F2P'ye geçmeyeceği belli oldu. Yine de Blizzard F2P kartını mükemmel kullandı ve Hearthstone ve Heroes of the Storm gibi, F2P ruhuna sahip oyunlarda bu kozu ortaya koydu. Bakalım Overwatch'un hali ne olacak? Aa tabi ki şaka yapıyorum. Overwatch da diğer Blizzard oyunları gibi dolup taşacak. Şimdi gelelim asıl konumuza. Blizzard'ın üç büyük oyunu WoW, Diablo ve Starcraft nedeniyle yurdumuz topraklarında her daim bir fan kitlesi zaten mevcuttu. Aslında bu grup elektronik sporlar gelişene kadar kendi yağında kavrulan, çok da büyük olmayan bir oyuncu kitlesinden oluşmaktaydı. Diğer taraftan bu oyuncu kitlesi Blizzard'ın her bir oyununa, ya da en az bir oyununa resmen âşık insanlardan oluşuyordu. WoW yüzünden sevgilileri terk eden bile oldu efendim. Ben de bu manyak tayfadan biri sayılırdım, en azından WoW için. Ancak bu topluluk zamanla genişledi ve özellikle Hearthstone ve adına yapılan turnuvalar sayesinde, Türkiye'de ciddi bir oyuncu kitlesi Blizzard'ın ne olduğunu daha net kavradı. Hatta Blizzard da bu potansiyelin farkına vardı ve geçmiş dönemde lokalizasyon çalışmaları amacıyla Türkçe bilen eleman arayışına bile girdi ama daha sonra bu olayın akıbeti ne oldu bilinmiyor. Muhtemelen projeden vazgeçildi çünkü Blizzard'ın hiçbir oyunu için, yıllar geçmesine rağmen ülkemize özel yerelleştirme haberi duymadık.

## Türkiye'de ilk kez Blizzard Şampiyonası!

Gelişen e-spor dünyasına Hearthstone ve Heroes of the Storm da ayak uydurdu ve Türkiye'de de bu oyunlar ile ilgili pek çok etkinlik düzenlendi. Ancak Türkiye'deki bu etkinlikler ESL (Elektronik Sporlar Ligi) bazında değil, daha çok oyuncu topluluklarının kendi aralarında düzenlediği ve topluluğun bir araya gelerek iyi vakit geçirdiği toplantılardan oluşuyordu. Ancak Blizzard bu duruma bir el attı ve sonunda Şubat ayında ilk kez Türkiye'de resmi bir şampiyona düzenledi. 7 Şubat'ta düzenlenen etkinlik Hearthstone turnuvasıydı ve 64 yarışmacı bu önemli turnuvaya katılım gösterdi. Ödül de Türkiye'yi Avrupa Kış Elemeleri'nde temsil etme hakkıydı. Ayrıca Kış elemelerinde başarılı olup Avrupa Finalleri'ne gidenler 100 bin dolar kazanma fırsatı yakalayacak ve bunu başarırlar ise 1 milyon



dolarlık dünya şampiyonasına gitmeye ve Türkiye'yi temsil etmeye hak kazanacaklardı. 7 Şubat'ta Baze E-Sports Cafe Bar'da düzenlenen etkinlik renkli görüntüler verdi. Sporcular kıyasıya bir mücadele yaşadı ve Kemal Yiğit 'FastJunkie' El, turnuvarın galibi oldu. Böylece Hearthstone Kış Elemeleri'ne bir başka Türk oyuncuyu daha sokmuş olduk. Ancak ne yazık ki 13-14 Şubat'ta gerçekleşen kış elemeleri bizim için pek de iyi bitmedi. Son 16'ya kadar yükselebilen ve burada elenen Onay 'RoL' Kartal ile beraber tüm oyuncularımız, mağlubiyete rağmen güzel mücadeleler çıkardılar ve ülkemiz adına Hearthstone'da umut ışığı oldular. Blizzard'ın diğer oyunları için Türkiye'de ciddi bir e-spor atılımını görmek ne yazık ki henüz mümkün olmadı; ancak bunun yakın dönem gerçekleşmesi oldukça kuvvetli bir ihtimal. E-spor dünyası artık sınırları aşan ve dünyanın neresinde oyun oynanıyorsa oraya ulaşan etkinlikler haline geldi. Blizzard'ın e-spor konusunda Türkiye'yi es geçeceğine ihtimal vermiyorum. Starcraft, Blizzard'ın e-spor alanına ilk soktuğu oyunlardan biri olsa bile, son yıllarda eskisi kadar popüler olmadığı da gerçek. Bu nedenle de Hearthstone ve Heroes of the Storm gibi kartları piyasaya sunan yapımcı firma, yakında piyasaya çıkacak olan Overwatch'u da e-spor dünyasına en iyi şekilde yedirmeye çalışacaktır. Kendi adıma özellikle Heroes of the Storm'un ülkemiz topraklarında yapılacak herhangi bir e-spor organizasyonuna katılmayı iple çekiyorum. Henüz bunun için bir işaret yok; ancak oldukça başarılı geçen Hearthstone etkinliğinden sonra bunu bekleyebiliriz.

#### BlizzNoob rehberi!

BlizzNoob tamamen benim uydurduğum

ve anlamı tam da tahmin ettiğiniz gibi olan bir sözcük yalnızca. Bu dergiyi okumaktaysanız, Blizzard'ı bilmemenize zaten imkan yok. Bilmiyorsanız bile yukarıdaki bilgilerle az çok bir şeyler öğrendiniz. Ancak sağlam bir oyuncu olsanız da Blizzard evrenine giriş yapmamış olabilirsiniz. Öncelikle çok şey kaçırdığınızı söylemek isterim. Bu yüzden oturup üzülmeğe başlayın bakalım, teselli etmeyeceğim haberiniz olsun! Ama bu işi fazlaca uzatmayın, hatanızı telafi etmeniz için size birkaç tavsiye vereceğim. Eğer İngilizceniz varsa bir ton rehber site bulabilirsiniz. Zaten Blizzard'ın kendi forumlarında bile her oyun için müthiş rehberler var. İngilizceniz yoksa ne yazık ki Türkçe içerik oldukça kısıtlı.

Blizzard size her türlü oyun deneyimini sunan bir firma ve ne oynayacağınıza karar vermeniz oldukça önemli. Pek az oyuncu Blizzard'ın tüm oyunlarında ustalaşma becerisini gösteriyor ve "ustalaşmak" oldukça boş vakit isteyen bir uğraş. Bu yüzden sevdiğiniz oyun türüne göre bir isim seçin. MMORPG oyuncusuydysanız zaten WoW'a çoktan başlamış olmanız gerekirdi. MOBA arayanlar için Heroes of the Storm sizi beklerken, Starcraft strateji açlığınız giderebilir ve Diablo'da saniyede 50 mobu doğrayıp eşya peşinde koşabilirsiniz. Ayrıca Hearthstone gibi bir anda bağımlılık yapan bir kart oyunu, sizi hiç tatmadığınız bir oyun deneyimi ile karşılayabilir. Hatta ve hatta daha önce hiç bulaşmadığı FPS olayına da Overwatch ile giriş yapmaya başlayan Blizzard'da oynayacak oyun bulamıyorsanız, lütfen...

Az ama öz oyun yapan, üst düzey bir oyun firması Blizzard. Ülkemizde son birkaç yılda seveni oldukça arttı ve bunun sonucunda ilk resmi atılımlar ve yatırımlar da yapıldı. Gelecekte Blizzard adına ülkemizde göreceklermizi dört gözle bekliyorum. ■

#### Aşk ile bir daha

Blizzard'ın ilk turnuvada tercihi Hearthstone olsa da Heroes of the Storm'u da yakın zamanda görmeyi umuyoruz.



# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Geçen ayki altı sayfalık devasa League of Legends dosya konusundan sonra bu ayki iki sayfalık yazı sizi tatmin edecek mi bilmem ancak bundan böyle her ay League of Legends'ı bu sayfalarda işleyecek, bu sayfalarda oyuna gelen yenilikleri, çıkan haberleri ve güncellemeleri inceleyeceğiz. Sihirdarlar olarak Sihirdar Vadisi'nin nabzını tutacak ve profesyonel ligler hakkında değerlendirmelerde bulunacağız. Geçtiğimiz ay sihirdarların ipe çektiği bir aydı ve League of Legends için oldukça yoğun bir dönemi geride bıraktık. Ocak ayının ortasında başlayan Türkiye Şampiyonluk Ligi, Şubat ayında da oldukça büyük heyecana sahne oldu. Sadece bununla da sınırlı kalmadı yaşananlar. Yine Ocak ayının 20'sinde başlayan 2016 dereceli sezonu da oyunculara büyük bir heyecan yaşattı ve ben çoğunuzun sıralama maçlarını erkenden bitirip derecenize göre bir lige yerleştiğine eminim. Şubat ayı yalnızca bunlarla da

sınırlı kalmadı; pek çok yeni etkinlik, yeni karakter Jihn ve elbette yenilenmiş Shen! Bakalım sihirdar postasında bu ay bizleri neler bekliyor.

**Ay festivali yeni kostümler ile kutlandı!** Sihirdar Vadisi'nde bu ay ses getiren etkinliklerden biri Ay Festivali kutlamaları oldu. Çin mitlerindeki ay yılına girilmesi üzerine pek çok online oyunun yaptığı gibi League of Legends da bu temayı oyunun içerisine yedirdi. Hoş senaryolar ve konsept çizimleriyle Ay Festivali etkinliğini oyunculara oldukça iyi yansıtan Riot, üç yeni kostümü etkinliğe özel olarak sundu. Karanlık ve aydınlığın birbiriyle olan mücadelesini betimleyen kostümlerde karanlık tarafta Ay İfriti Caitlyn ve Ay İfriti Morgana yer alırken aydınlık tarafta Işık fırtınası Wukong yer aldı. Şunu son derece net belirtmek isterim ki Wukong'un kostümü Riot görsel sanatçıları tarafından en mükemmel haliyle

tasarlanmış. Işık Fırtınası Wukong şu an benim League of Legends'da gördüğüm en güzel kıyafetlerden biri oldu. Yani kısacası Ay Festivali Sihirdar Vadisi'ne renk kattı ve bitti.

Bu ay çıkan kostümler yalnızca Ay Festivali'ne özel değildi. Aynı zamanda Canavar Avcısı kostümleri de Draven, Sejuani ve Tryndamare için eklendi. Üç kostümün de birbirinden güzel gözüktüğünü belirtmeden geçmek istemem.

## Virtüöz Jihn sanatını icra etmeye başladı!

Geldik ayın en mühim, en çok beklenen ve en ses getiren olayına. League of



*Şampiyonluk Ligi geçtiğimiz ay nihayet başladı ve bu ay da tüm coşkusuyla devam etti*



Ay festivali kostümleri kadar olmasa da Sejuani, Tryndamere ve Draven'ın Canavar Avcısı temalı kostümleri bu ayın şıklarındandı

Legends'ın 6.2 güncellemesi sonunda yayınlandı ve bununla beraber pek çok kahramana bakım yapıldı. Kahramanlara şöyle bir göz attığımızda Mundo, Elise ve Gangplank gibi bazı şampiyonlar küçük, bariz olmayan nerf'ler yediler. Renar bu konuda biraz daha şanssız olsa da, sevilen bir orman karakteri olmaya devam edeceğine ve dereceli maçlarda yasaklanmaya devam edeceğine eminim. Ancak Riot'un bu güncellemede en dikkat çekici işlerinden biri Nunu'yu buff'laması oldu ve Nunu oldukça sağlam bir yapıya büründü. Gelelim ayın iki bomba olayına. Virtüöz Jihn'i birazdan zaten anlatacağım; ancak bu ay Shen'in büyük oranda elden geçirilmesi ve yeni yetenekler kazanması da önemli bir olay haline geldi. Görsel olarak da geliştirilen Shen'in, Q ve W yeteneklerinin yerine Shen'i daha etkili kılacak yeni yetenekler getirildi. Shen yeni yetenekleriyle beraber menzil özelliğini kaybetti kaybetmesine ancak daha güçlü bir karaktere dönüştü. Q yeteneği artık Shen'e sonraki üç saldırısı için fazladan hasar olanağı sunarken, W yeteneği takım oyunu için son derece önemli bir hamleyi Shen'e sunuyor. Shen W yeteneği ile yarattığı alan sayesinde dostlarını düşman saldırılarından kaçırabiliyor. E ve R yetenekleri ise değişmemiş. Yalnızca istatistiksel birkaç detayı değişen bu iki yeteneği yine olduğu gibi kullanabiliyorsunuz. League of Legends'in yeni karakteri Virtüöz Jihn ise bu ayın en önemli haberiydi. Ölüm anının insanın en muhteşem anı olduğuna ve en görkemli şekilde yaşanması gerektiğine inanan Jihn soğukkanlı bir katil. Yeni şampiyonun bir ADC karakteri olduğundan geçen ay da bahsetmiştim. Bu ay kendisini test etme fırsatı bulduk niha-

yet ve Jihn tahmin ettiğim gibi, ehil ellerde çok can yakan bir karakter olabileceğini gösterdi. Jihn'in yetenek kolları zaman zaman kaçabilmesine, zaman zaman ise düşmanı yakalamasına olanak sağlıyor. Normal saldırıları ile dört atışta bir silahını tekrar doldurması gereken Jihn, Q yeteneğiyle kalabalık gruplara zarar vermek konusunda hayli başarılı. Özellikle bir birimi yok ettiğinden sonraki vuruşlar daha fazla hasar verdiğinden, TF sonlarında etkili bir silaha dönüşüyor. Trajedi ile beraber Esaret Çiçeği ve ulti yetenek olan Son Perde'nin kaçarken veya kovalarken kombo halinde kullanılması durumu da, Jihn'i usta ellerde büyük hasarlar verebilen bir şampiyona dönüştürmüş. Esaret Çiçeği yeteneğinin Lux'ın Işık Patlaması'ndan ilham aldığı da bir gerçek.

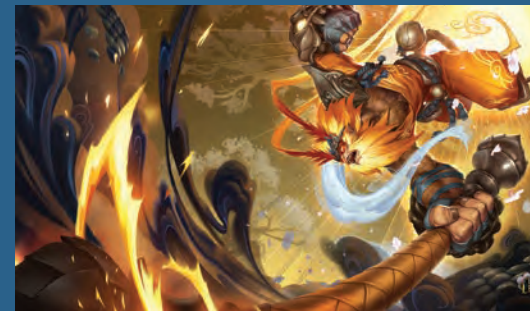
### 3...2...1... Şampiyon!

Şampiyonluk Ligi geçtiğimiz ay nihayet başladı ve bu ay da tüm coşkusuyla devam etti. Şampiyonluk Ligi'ne daha detaylı bakış atacağız elbette ama öncelikle Yükselme ligi ile ilgili olarak yepyeni bir haberi sizlerle paylaşmak istiyorum. Yükselme ligi yepyeni bir sisteme geçti. Riot bundan böyle bu sistemle yükselme liginin ilerletmeyi planlıyor. Yeni sistemle beraber her oyuncu yükselme liginde oynama hakkına sahip. Riot'un yükselme liginde aradığı tek koşul platin 5 ve üzeri oyunculardan oluşan bir takımın yarışıyor olmanız. Bu sistem ile beraber daha fazla takım yükselme ligi finallerine katılma şansı elde edecek. Yükselme liginin bu sistemle beraber daha kaliteli mücadelelere sahne olup olmayacağı şu an için belirsiz tabii. Gelelim bu ay Şampiyonluk Ligi'nde yaşananlara. Bu yazıyı yazdığım sıralarda

### Dominion'a Veda!

Aslında uzun süre önce olması gerektiğini düşündüğüm olay bu ay gerçekleşti. Riot uzun zamandır oyunda olan; ancak neredeyse oynayan kimsenin olmadığı Dominion haritasını oyundan kaldırdı. Riot milyonlarca oyuncuya ulaşan LoL kitlesinin %0,5'inin bile Dominion oynamadığını açıkladı. Böylece açıkçası pek de kimsenin umursamadığını düşündüğüm Dominion'un sonu gelmiş oldu.

ligde 10. maçlar tamamlanmıştı ve oldukça üst düzey bir rekabet vardı. Lig öncesi en çok merak edilen takım şüphesiz Super Massive idi. Tam anlamıyla bekleneni sergileyemeyen yıldızlar topluluğu, 10 maçta aldığı altı galibiyetle final bileti yarışından elbette kopmadı ama beklenen o üstün performansı sergilemekte de sorun yaşadı. Aslında bunun nedenleri ayrı bir başlık altında önümüzdeki aylarda değerlendirilebilir. Turnuvada bu seneden itibaren çokküşe geçmesi beklenen ve adeta yaprak dökümü yaşayan takım Dark Passage ise bu düşüncede olanlara tokat gibi bir cevap verdi. Köklü ve geçmişli olan takımların her zaman favori olabileceğini gösterdi ve 10 maçta 7 galibiyet ile zirvede yer aldı. En nihayetinde Şampiyonluk sıralamasında Dark Passage ve gerçekten iyi performans sergileyen HWA ilk sırada yer alırken Beşiktaş OHM, Super Massive ve beklenenden daha iyi bir performans sergileyen Team Aurora altışar galibiyet ile sonraki sıraları elde ettiler. TT dört galibiyet ile çok fazla şey beklediği Koreli oyuncularından beklediği verimi alamazken, NumberOne ve Çilekler ilk 10 haftada hayal kırıklığı yaşattılar. Sihirdar Postası bu aylık bu kadar. Mart'ta görüşmek üzere! ■ Enes Özdemir



# Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



## Oyundan Silinen Kart

Çok güçlü olması sebebiyle oyunun alfa döneminde silinen Mage spell kartı. The Grand Tournament ek paketiyle beraber oyuna farklı bir görüntü ve özellikle tekrar eklendi.

Tüm okurlarımıza tekrardan merhabalar. Hazırladığımız köşe hakkında sizlerden çok güzel geri dönüşler aldık. Bize desteğinizi sürdürdüğünüz için teşekkürler. Her şey siz okurlarımız için... Bu ay Blizzard'ın açıkladığı büyük bir değişikliği konu ettik yazımızda. Bakın Hearthstone nasıl şekil değiştiriyor...

## Standart Formatın Gelmesiyle Class'ların Kaybedeceği Kartlar

Hearthstone'u yıllar sonra bile oynanabilir ve dinamik tutmak için gelecek olan yeni güncelleme ile oyun "Standart" ve "Wild" olarak iki formata ayrılacak. Çıkış tarihinden 2 sene geçen macera paketleri ve ek paketler Standart formatta yer almayacak. Wild format ise şu anda oynanan format. Yani şu ana kadar çıkmış ve çıkacak tüm kart setlerinin kullanılacağı format. Bu güncellemeyle beraber Standart formatta Naxxramas ve GvG saf dışı olacak. Oyunun ana formatı olacak Standart format

class'lara neler kaybettirecek hep beraber inceleyelim.

## Druid

Hiç kayıp yaşamayacak class. Bunun sebebi şu anda oynanan destelerinin Naxxramas ve GvG'e ait kart bulundurmaması. Hiç kayıp yaşamaması Druid'in ileride daha güçleneceği anlamına gelmiyor zira çok yakında Druid'i büyük bir nerf bekliyor.

## Rogue

Kaybedeceği kart: Tinker's Shardsword Oil. Oil Rogue destelerinin vazgeçilmez kartı. En sıkıntılı döneminde bu tarz bir kart kaybetmesi class'ı çok büyük bir zorluğa sokacak.

## Shaman

Kaybedeceği kartlar: Crackle, Neptulon, Powermace. Uzaktan bakıldığında çok büyük bir kayıp gibi duruyor ama aslında sadece kaybedeceği kart Crackle. Agresif Shaman oyuncuları Crackle'ı kaybedeceği için biraz yas tutabilir. Never Trade Go Face.



## HWA Hearthstone Turnuvası Sonuçlandı!

Gaming İstanbul fuarında HWA Gaming organizasyonu ile profesyonel Hearthstone oyuncuları için HWA Hearthstone turnuvası düzenlendi. Rekabetin ve heyecanın hiç eksik olmadığı turnuvada Combo Druid, ZooLock ve Secret Paladin desteleri ile oynayan DP Cobra finalde Zone.Berserkci'yi 3-1 yenerek kupanın sahibi oldu. 3.lük maçında ise ZooLock, Secret Paladin ve Tempo Mage oynayan DP Smas rakibi Zone.Ayata'yı 3-0 yenerek 3. oldu.

### Hunter

Kaybedeceği kartlar: Webspinner, Glaive-zooka. Bu iki kartın destelerden çıkması Hunter'ı pek etkileyecek gibi gözüküyor. Sonuçta Hunter oyuncularının tek amacı rakibini bir an önce öldürmek. 🐾

### Priest

Kaybedeceği kartlar: Dark Cultist, Lightbomb, Velen's Chosen, Vol'jin, Light of the Naaru, Shrinkmeister. Şu tabloya baktığımızda gözlerimizin yaşını zor tutuyoruz. Altı kart ve altı büyük kayıp. Bu kayıpların yeri nasıl doldurulacak inanmıyoruz. Ey insafsız Blizzard; bu yaptığın hoş oldu mu?

### Mage

Kaybedeceği kartlar: Echo of Medivh, Duplicate, Goblin Blastmage, Snowchugger, Flamecannon, Unstable Portal. Bu kartların gitmesi Fatigue Mage, Mech Mage ve Tempo Mage destelerini biraz sıkıntıya sokacak. Neyse ki Freeze Mage bir kayıp yaşamamış.

### Warrior

Kaybedeceği kartlar: Deaths Bite, Shieldmaiden. İki kart ama bu kaybın tarifi ölçülecek tarzda değil. Control Warrior oyuncularının vazgeçemediği kartlar. Warrior class'ının en önemli iki özelliği weapon ve armor'u. Bu iki kartın gitmesi ise iki özelliğine de ağır bir darbe. Son zamanlarda gözden düşen Control Warrior destesi Standart formatında gelmesiyle beraber nasıl ayağa kalkacak çok merak ediyoruz.

### Warlock

Kaybedeceği kartlar: Voidcaller, Imp-losion, Darkbomb, Mal'Ganis. ZooLock ve Demonlock desteleri için çok büyük bir kayıp. Özellikle Voidcaller ve Mal'Ganis kartlarının gitmesi Demonlock destesindeki komboları zora sokacak. Bu kayıplarla beraber oyuncular Handlock destelerine yönelebilirler.

### Paladin

Kaybedeceği kartlar: Muster for Battle, Shielded Minibot, Avenge, Quartermaster, Coghammer. Listedeki en ağır darbeyi Paladin class'ı alacak. The Grand Tournament ek paketiyle yükselen Paladin, güncellemeyle beraber aynı şekilde düşecek gibi duruyor. Bye bye Paladin...

**Not: Yukarıdaki yazıda bulunan kartlar class'lara özel olan ve en çok kullanılan kartlardır.**

### Şubat Ayı Meta Raporu

Şubat ayının sonlarına doğru geldiğimizde metada ön saflarda Druid, Paladin, Warlock ve Mage bulunuyor. Bunlara birlikte göz atalım.

**Druid:** Her sezon metada saygın yere sahip olan Mid-Range Druid destesi bu sefer en üstte bulunuyor. Mid-Range Druid destelerinde değişiklik olmasa da bazı destelerde The League of Explorers macera paketinin Druid class kartı olan Mounted Raptor göze çarpıyor.

**Paladin:** Hunter'ın pabucunu dama atan Secret Paladin yine oyuncuları kanser etmeye devam ediyor. The League of Explorers sonrası çok değişikliğe uğramasa da Paladin'e gelen class kartı Keeper of Uldaman hem agresif hem defansif olarak kullanılmasından dolayı kendine Secret Paladin destesinde yer buluyor.

**Warlock:** Deste çeşidi en geniş class olduğu için her ay Warlock kendine bir şekilde yer buluyor. Bu ay sıralamada kendine yer bulan destede ZooLock. ZooLock destesine The League of Explorers ile beraber gelen Brann Bronzebeard ve Dark Peddler kartlarıyla beraber agresifliğine agresiflik katıyor.

**Mage:** Agresif destelerin korkulu rüyası, Control Warrior'un en sevdiği deste olan Freeze Mage bu ay dördüncü sırada bulunuyor. The League of Explorers macera paketinin en popüler legendary kartı olan Reno Jackson eklenen Freeze Mage desteleri agresif desteleri metada silip süpürüyor. ■

## HS TÜRKİYE

### HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin  
Batuhan "Izrutah" Üstüner  
Kemal Ata "Just0n3" Koç  
Kaya "KayFunk" Güzel

[facebook.com/hsturkiyepage](https://www.facebook.com/hsturkiyepage)



### Ayın Kartı

Emperor Thaurissan, Kral Magni Bronzebeard'ı tehdit edebilmek için kızı Prenses Moira'yı kaçıtır. Sonradan öğrendiğimize göre Magni Bronzebeard kızını kaçıran Emperor'u bir grup Dwarf ile öldürmüştür. Ama Moira evine dönmeyi reddeder. Babasının, kocasını öldürmesini büyük bir öfkeyle anar.



# Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Ah be şu oyun resmen hayatımızı yedi yahu. Son zamanlarda oluşan iş temposu yüzünden her gün yaptığım bir şeyden mahrum kaldım ve CS:GO'ya bir hafta kadar ara verdim. Bu bir hafta boyunca sanki bir şeyler hep eksik gibiydi. Desert Eagle'ı AWP gibi kullanan askerler, son 0.0001 salise ile imha edilen bombalar kabuslarım oldu. Her gün işe gittiğimde ofise flash atıp girme, her metrobüse binişimde sis bombasıyla kalabalığı dağıtma isteği uyandı. Tabii ki abartıyorum; ancak CS:GO'ya ara verdiğim her gün bir oynama isteğinin oluşması, bende pek az oyunun başarabildiği bir etkidir.

## Valve.dll not found!

Bu paragrafta CS:GO'da yer alan hile

kullanımına ve Valve'in buna karşı ne kadar çaresiz kaldığına değineceğim. Counter-Strike öyle bir oyun haline geldi ki kızsak da küssek de en nihayetinde ona dönüyoruz. Açıkçası şu aralar CS:GO'nun en büyük problemi olan hile konusu gerçekten oyuncuların başına oldukça büyük dert açıyor. Valve ise bu bariz emek hırsızlığını bir türlü engelleyemiyor ve masum oyuncular arada kaynıyorlar. Her forumda, her platformda insanlar oyun dünyasının en büyük pastasını yiyen Valve'in neden hala bunlara bir çözüm getiremediğini konuşuyor. Sadece bu da değil, bazı komploların teorilerine göre Valve, işi ayarında tutmak suretiyle el altından bu tür faaliyetlere destek bile oluyor. Tabii bu yalnızca bir teori ve bana soracak olursanız gerçek olması mümkün değil, yine de

Valve'in bu sorunların önüne geçememesi gerçekten büyük bir kepezelik. Yahu arkadaş ne Half-Life 3'ü hazırlıyorsun, ne Portal 3'ü hazırlıyorsun. Adam gibi uğraşman gereken bir CS:GO var, bir de Team Fortress 2 (Çayı kim içecek o zaman? - Kürşat). Ama yok yani, zaman zaman sunucular tonla hile kaynayabiliyor. Aslında CS:GO Overwatch, gerçekten başarılı ve mantık açısından son derece doğru geliştirilmiş bir sistem. Ancak bu sistemin işlevselliği hile kullanımından sonra başlıyor. Valve'in yapması gereken hile kullanımını tamamen engelleyecek bir anti-hile yazılımı veya başka bir program olmalı. Aksi halde Overwatch ile ne kadar oyuncuyu banlatırsak banlatalım, sonuçta bir işe yaramayacaktır.

Valve oyun sunucularında kullanan ve casual oyuncuyu etkileyen hile kullanımında ne kadar pasif kalsa da, elektronik liglerde bir o



ÜSTTE CS 1.6'da kalanlar yeni de\_dust2'yi tanımayabilir. Örnek; Kürşat...  
SOLDA Böyle olur CS:GO özçekimi!

kadar hile ve şike olaylarıyla savaşıyor. Özellikle Counter-Strike'da dünyayı sallayan şike iddiaları Valve'in da bir hayli başını ağrıttı. Şike yaptığı tespit edilen oyuncular ve koçlar cezalarını aldılar almasına ama özellikle CS:GO maçlarında izleyici kitlesi arasında bir güvensizlik oluşmadı değil. Rekabetlerin ne kadar adil geçtiğine dair her maç yapılan tartışmalar Valve'in bir hayli canını sıktı ve anlaşıldığı üzere Valve artık bu konuda hiçbir taviz vermeyecek.

Bu arada ESL geçtiğimiz ay CS:GO için bazı kural değişikliklerine gitti. Aslında bu kurallar çok kapsamlı ve oyun tarzını bariz olarak etkileyecek şeyler değil ama yazmazsak olmaz. ESL mücadelelerinde uygulamaya konulacak olan, genellikle süreler ile alakalı bu değişiklikler neymiş bakalım. En önemli kural değişikliği round sürelerinin değişmesi oldu. Bundan sonra ESL liglerinde ve şampiyonlarında mücadele eden takımlar 1:55 dakikalık sürede ne yapacaklarsa yapacaklar. Ayrıca bomba kurulduktan sonra CT takımının imha için yalnızca 40 saniyesi olacak. Yoksa, BOOM!

Bu iki değişiklik dışında çok da önemli bir şey olmadı aslında. Öldükten sonra cese-dinizin başında etrafı dikizleyen kamera iki saniyeye çekildi. Ayrıca raunt bitiminden sonra sıradaki maça geçme süresi önce üç saniyeye düşürüldü ancak oyunculardan gelen talepler üzerine beş saniyeye yükseltildi.

### Sitem: CS'nin laneti Dust 2!

Dust 2'yi seviyoruz. Bize 1.5'ten, 1.6'dan kalma bir yadigar harita. Orada bir çöl var uzakta. O çöl bizim çölümüzdür. Gidip A'sını

### Operation Wildfire Rezilliği!

CS:GO bölümünün bu ayki sayfalına yetişmeyen ve aslında bu yazının tamamlanmasından sonra yayınlanan Operation Wildfire güncellemesinin detaylarını sonraki ay daha iyi şekilde ele alacağım. Yalnız güncelleme ile gelen bomba gibi bir haber Türk oyuncuların gündemine oturdu. CS:GO'nun son güncellemesinde yer alan ve özünde topluluk yapımı olan harita de\_mikla'da bir millete ve o milletin en önemli tarihi kişiliklerinden birine nasıl saldırılır görmüş olduk. Atatürk'e ve Türk insanın yaşam tarzına olan hakaret dolu, rezaletin diz boyu olduğu de\_mikla haritası, umarız siz bu yazıları okurken oyundan tamamen kalkmış olur. LEVEL olarak her zaman ırkçılığa, eşitsizliğe ve haksızlığa karşı tepkimizi gösterdik ve göstermeye devam edeceğiz.



B'sini patlatsak da, kitimizi bombaya bağlayıp imha etsek de o çöl bizim çölümüzdür. Artık bizim için bir adeta ikinci memleketimize haline gelen Dust 2'yi seviyoruz sevmesine ama CS:GO Dust 2'den ibaret değil arkadaşlar. CS:GO'da en fazla oynanan harita Dust 2 ve pek çok oyuncu gurubu bu haritadan başka bir harita oynamıyor. Nedeni aslında basit. Yeni haritalara alışmak zaman alıyor. Haritaların taktiklerini öğrenene kadar ya rütbe düşersem korkusu ciddi anlamda oyuncuların içine dert oluyor. Ancak CS:GO harita bakımından oldukça zengin bir oyun. Gerçekten çok başarılı haritalar mevcut. Mirage ve Inferno, Dust 2'den sonra en çok bilinen ve oynanan haritalar o yüzden onları es geçiyorum. Ama 1.6'dan yadigar ve zamanında gecemizi gündüzümüze kattığımız iki harita daha var ki bana kalırsa CS:GO'da yeterince değer görmüyorlar. Elbette Assault ve Italy'den bahsediyorum. Eskilerden kalma bu iki güzel harita ne güne duruyor yahu. Olmadı Aztec var, Nuke var ne bileyim yani keşfedilmeyi oynamayı bekleyen tonla harita var. Alışkanlıklardan vazgeçmek bir hayli zor gerçekten de. Bunu sadece CS:GO harita mevzuunda görmüyoruz.

Öyle ya da böyle Counter Strike'in bir parçası hayatımıza bir şekilde yerleşmeyi bildi ve nefes aldıkça da orada kalacak gibi duruyor. Çocukluğumda internet kafelerde 1.5 ile 1.6 ile hatta ilk keşfettiğim zamanlar daha eski sürümlerle yıllarımı çürüttüm. Şimdi ise geceleri CS:GO'nun uyumadan önce masal dinleyen çocuk gibi bağımlısı durumundayım.

Bu arada CS:GO bölümümüzün ikinci ayında biraz geyik yaptığımı ve fazla ciddi konulara değinmediğimi biliyorum sevgili okur. Yine de bir dahaki ay daha detaylı bölümlerle karşınızda olacağım ve hatta bir sürpriz bile olabilir. ■ Enes Özdemir

### Silah Tanıtımı: Smoke

Smoke'un temel amacı düşman görüşünü kapamak ve sizi gözden kaybettiği an saldırıyı beklemediği bir noktadan gerçekleştirmek. Yanıcı bombaları söndürebilme gibi bir yan işlevi olan smoke, CT için geçiş bölgelerinden güvenle geçmek için bir araçken, Terörist için ele geçirilen bomba alanlarına girebilmek ve bölgeyi korumak adına oldukça önemli. Ne demişler iyi Smoke atan iyi galibiyet alır. (Kim demişe artık.) CS:GO'da profesyonel bir oyuncu olmak istiyorsanız, harita harita smoke kullanımını öğrenmeniz şart.



**Para mı, hizmet mi?**

Boxing Day denen günü sanırım herkes duymuştur. Eğer duymadım diyen varsa da ben yine bir özet geçeyim. Boxing Day Noel'den sonraki gün olan 26 Aralık'a verilen isimdir. Ayrıca bazı ülkelerde St. Stephen Day olarak da kutlanır. Boxing Day'i konumuzla ilgili yaparsa İngiltere Premier Ligi. Her sene Boxing Day'de Premier Lig'deki tüm takımlar maç yapar. Genellikle fikstüre bir de derbi maçı sıkıştırılır. "İyi de bundan bize ne?" demiş olabilirsiniz. Aslında doğrudan kanıtlanmış bir ilgisi olmasa da kafamda soru işaretleri yaratan bir gündür kendileri. Söyle ki, 26 Aralık normal şartlarda İngiltere'de tatil olan bir gündür. Tüm dükkanlar kapalı olur, insanlar allececek zaman geçirir. Her yerin kapalı olmasıysa ekonomide bir durgunluk anlamına gelir. Ülke içi para akışının devam etmesi için de futbol çok iyi bir bahanedir. O tarihte futbol figürünün oynanmasıyla insanlar evlerinden çıkar ve para harcar. Tabii bu benim düşünceem.

# LEVEL

## SPOR DEPARTMANI

Spor gerçekten yalnızca spor mu? **Tolga Yüksel**

Artık Dünya'da pek çok kişi için birinci öncelik para. Hatta o kadar karmaşık bir durum ki, "Bu devirde babana bile güvenme" diye bir atasözümüz bile var. Her şey bu kadar maddiyat endekslı olmuşken, "Acaba spor da yalnızca para için yapılan bir gösteri haline mi geldi?" diye kendime sormadan edemiyorum. Gelin bu durumu hep beraber sorgulayalım.



### Spor nasıl ortaya çıktı?

Aslına bakarsanız bu sorunun net bir cevabı yok. Genel kabulse, insanlığın ortaya çıkması ile beraber sporun da doğduğuna işaret ediyor. Malumunuz, insanlar tarih kürsüsüne ilk çıktığında, avcılık ile yaşamını sürdürüyordu. Avlanabilmek ve av olmamak için de en büyük silahları vücutlarıydı. Vücutlarını her zaman zinde tutmaları gerekiyordu. Bu avcılık, kaçma, kovalama dizisi içerisinde de, bir nevi spor yapıp vücutlarının sağlığını koruyorlardı. Yani spor ve insanlık asla birbirinden ayrılmaz bir ikili oldu.

### Sporun rekabete evrilmesi

Günümüzde en büyük spor organizasyonu



tartışmasız olimpiyatlar. Olimpiyatların ne zaman ve nerede başladığı bilinmiyor. Fakat o dönem için oynanan oyunların tamamı avcılık ve yaşamını sürdürmeye yardım edecek yetenekler üstüneydi. Cirit atma bir hayvanı avlanmanıza benzerken, koşu da kaçma ve kovalama yeteneğinizle ilgiliydi. Olimpiyatlarda başarılı olan sporculara adeta bir kahraman gibi karşılandılar. Sporun, insanlar arasında bir rekabet unsuru olmasıya böylece başlamış oldu.

### Günümüzde spor ve ekonomi

Günümüzde spor artık bambaşka bir boyuta geldi. Milyonlarla ifade edilen ücretler karşılığı oynayan sporcular, milyarlar karşılığı el değiştiren kulüpler, ülkesinde spor organizasyonu düzenlemek için varını yoğunu ortaya ülkeler... Son dönemde futbolda büyük bir rüşvet skandalı olduğunu artık sağır kral bile duydu. İddialara göre Rusya ve Katar Dünya Kupasının ülke-lerinde düzenlemesi için 100 milyon dolarlık bir rüşvet vermişler. Çünkü, Dünya Kupası düzenlemek demek, hem ülke açısından bir prestij, hem de o milattan önce başlayan, basit rekabeti izlemeye gelen seyircilerden kazanılacak para ve turizm geliri anlamına geliyor. Sporla ne kadar Turizm geliri elde edilebilir diye düşünüyor olabilirsiniz, size çok basit bir örnek vereyim. Barcelona Futbol Kulübünün müzesini yılda 1.5 milyon kişi ziyaret ediyor. El Clasico'da ise tribünlerin dörtte birine yakını yabancı futbol severler oluşturuyor.

### Spor kimin için?

Evet, güzel hoş, bu paralar dönüyor, rüşvetler alınıp veriliyor, ülke ekonomisi canlandırılıyor. Peki spor yalnızca para için yapılabilir mi? Bu soru aslına bakarsanız tam olarak "Tavuk mu yumurtadan; yumurta mı tavuktan?" sorusuyla eşdeğer. Sporda bu paralar veriliyor ve yayın hakları satılıyor, sponsorlar bulunuyor, spor salon-



larına, stadyumlara seyirciler geliyor. Tüm bunlar para için dedirtiyor insana. Fakat bu parayı veren de işin özünde seyirci. Yani siz seyirciye izlenilecek, keyifli bir şey sunmak zorundasınız. Yoksa seyirci ne stada gelir, ne televizyondan izler, ne de siz sponsor bulabilirsiniz. Anlayacağınız ikisi birbiri için tamamlayıcı unsur konumunda. Tek değişen şey, artık popüler sporlarla ilgilenen sporcuların eskisinden daha çok kazanıyor olması. Buna bağlı olarak da sporcu olmak daha cazip bir hale geliyor ve daha çok çocuk ileride sporcu olmak için çaba sarf ediyor. Haliyle de hem sporcuların, hem de sporların genel seviyesi yükseliyor.

### Sonuca varabildik mi?

Her ne kadar ne spor, ne de para konusunda profesyonel bir insan olmasam da; iki konuda da iyi bir izleyici ve takipçi sayılıyım. Bugüne kadar yaptığım gözlemlerde de, ticareti iyi bilen insanların para kazanabilecekleri her işe hiç düşünmeden girdiklerini gördüm. Spor da insanlığın ilk gününden bu yana değişmez bir parçası. Haliyle bu kadar değerli bir malzemeyi de görmezden gelmemişler ve sporu da paraya dökmüşler. Hangi branş insanlar arasında daha popülerse, o branşta daha büyük paralar konuşulmaya başlanmış. Biz seyirciler için işin güzel olan tarafı, artık daha üst düzey sporcular görebiliyor olmak. Kötü tarafıysa, paranın girdiği her işte olduğu gibi sporun da kirleniyor olması. Şike ve rüşvet de buna en net örnekler. ■

Hediye Defter

SEÇ BİRİNİ!

50 STICKER 22 POSTER +

MART 2016 • FİYATI 6.00 • NO: 03

# heyair

Meryem Vlogger misafiriniz

37 Theo Uyumsuz yakışıklı

Selena RUM ESİM ARIYOR 876

TAY.. TAY...  
ÖDÜLLERE HAY HAY

33 ZAYN SAĞLAP PEMBE GÖNLÜMÜZ SENDE!!!

VAR MISIN?  
• HANDE İLE SAĞLIKLI KALMAYA  
• KATY İLE DİYETE GİTMEMEYE  
• DEMİ İLE SÜSLENMEYE

Riri Yeriz seni!!!



22  
POSTER

+

50  
Sticker

# MART

SAYISINI KAÇIRMA

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



# DONANIM



## HP Star Wars Special Edition

### HP Star Wars Special Edition

Bunca sene bekledikten sonra Star Wars fırtınasının öyle bir-iki ayda dinmesini beklemiyordunuz herhalde? HP'nin yeni ürünü tam bir koleksiyon nesnesi olmuş.

Sayfa 91

★ Altın 9,5 - 10 puan ★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan ★ Bronz 7,5 - 8,4



## ZX Spectrum geri dönüyor!

Kickstarter hedefini yakalaması saatler sürdü...

Sinclair ZX Spectrum, 80'ler nesli dahil ülkemizde çok kişinin deneyebilme, yemini suyunu verebilme şansına sahip olduğu bir cihaz değil bilindiği gibi. Çalısır halde olanların sayısı ise bundan da az. ZX Spectrum bir kez daha geri dönüyor, üstelik bu defa çok daha iddialı. Cep telefonlarının rekabetine dayanamayıp piyasadan silinme korkusu taşıyan el konsollarına inat, üzerinden 100.000 pound hedefli bir topluluk fonlama kampanyası başlatan Retro Computers, ilk üç gün içinde hedefi ikiye katlamayı başardı. Bu haber hazırlandığı sırada kampanyanın bitmesine bir ay gibi bir süre vardı ve 250.000 pound toplanmış durumdaydı. 1000 adet oyunla beraber gelmesi beklenen ZX Spectrum Vega+, ön yüzünde bir LCD ekrana sahip ki ZX Spectrum oyunlarının grafik yapısını düşünürseniz bu ekran fazlasıyla yeterli. ■



## Termal sensörlü ilk cep telefonu!

Caterpillar S60 Haziran ayında geliyor

Bugün 250 dolarlık bir aksesuar satın alarak telefonunuza gece görüş özelliği kazandırabilirsiniz. Caterpillar'ın yeni dayanıklı telefonu S60 ise, termal sensörleri ilk defa telefonlara taşıyor. CAT S60'ın üzerindeki Lepton sensörü, tamamen karanlıkta görmenizi sağlıyor. Sensör telefona entegre edildiğinden bu iş için herhangi bir aksesuara ihtiyaç duymuyorsunuz. 4,7 inç'lik CAT S60'ın kalın olmasının sebepleri yalnızca FLIR Lepton sensöründen ve devasa 3.800mAh pilinden ibaret değil. Cihazın içerisinde çelikten oluşan bir çerçeve mevcut ve askeri 810G düşme testi şartlarını aşacak biçimde tasarlanmış. Su geçirmezlik özelliğine de sahip telefon, sekiz çekirdekli Snapdragon işlemci, 3GB RAM ve Android Marshmallow ile geliyor. Ekran çözünürlüğü ise 1280 x 720'den ibaret ancak bunun bir sorun olmayacağını düşünüyoruz. CAT S60, Haziran ayına doğru 599 dolar fiyatla satışa sunulacak. ■



## En az arızalanan hard disk hangisi?

Blackblaze'in araştırması tam 56.224 adet hard disk üzerinde yapıldı.

Bulut yedekleme ve depolama hizmetleri için çok sayıda sabit diskten faydalanan Blackblaze, disklerle yaşadığı tecrübeleriyle ilgili yıllık raporlar hazırlayıp bunları paylaşıyor. Peki veri depolama konusunda en güvenilir, arıza çıkarma ihtimali en düşük sabit disk hangisi? Blackblaze'in 56.224 mekanik sabit diskten topladığı istatistiklere göre en güvenilir marka, yüzde 1 arıza oranıyla HGST. Toshiba ve Seagate sırasıyla yüzde 3 ve yüzde 4 arıza oranına sahipken Western Digital'ın yüzde 7 toplam arıza oranı, testin kaybeneni olduğunu gösteriyor. Bununla birlikte Blackblaze, 2015 yılı boyunca en çok Seagate sabit disk satın almış. Firma satın aldığı yaklaşık 16.000 Seagate diskin yüzde 85'inin 4TB'lık Seagate diskler olduğunu söylüyor. ■



## VR'da son nokta!

Yumruk yemeden yumruk etkisini hissetme keyfi

Geliştirilen yeni bir kol bandı, sanal gerçeklik (virtual reality) teknolojisinin ulaştığı seviyeyi gözler önüne sermeye yetiyor. Almanya'daki Hasso Plattner Enstitüsü İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (HCI) laboratuvarında geliştirilen Impacto isimli prototip, yumruk olmadan darbe etkisinin deneyimlenmesini sağlıyor. Araştırma ekibi, bir sanal gerçeklik boks oyunu ile yeni geliştirilen teknolojiyi sergiledi ve gerçekleştirilen denemede kullanıcının kendi koluyla engellediği yumruk etkilerini hissedebildiği görüldü. Impacto küçük ve hafif tasarımıyla son derece kullanışlı olmasının yanı sıra 200 milisaniyelik tepki hızıyla sanal gerçeklik alanında atılmış doğru bir adım olarak değerlendirilebilir. Araştırma ekibi ayrıca karın bölgesi ve omuzlar için yeni Impacto modülleri oluşturma planları olduğunu da ifade etti. ■



LG G5, 5.3 inçlik ekran ve tamamen metal kasa ile geliyor

LG G5'in şüphesiz en çok dikkat çeken özelliği Magic Slot



## LG G5'i canlı canlı denedik!

LG'nin yeni amiral gemisi G5'i elimize aldık, denedik! İşte ilk izlenimlerimiz; ilk kararımız!

**L**G G5, MWC 2016 kapsamında yapılan etkinlikte resmi olarak tanıtıldı. LG, bu kez yeni amiral gemisinde tümüyle metal bir kasa kullanmayı tercih ederken, çıkartılabilir batarya ve microSD bellek kartı yuvasından da feragat etmedi. Bu durum oldukça önemli; zira Samsung geçtiğimiz yıl Galaxy S6'sı için her iki özellikten de vazgeçmek zorunda kalmıştı.

Teknik özellikleri değerlendirmeden önce, LG G5'in "magic slot"undan bahsetmekte yarar var. Kasanın alt kısmında bulunan Magic Slot, hem pilin kasadan çıkmasını sağlıyor, hem de bazı aksesuarların telefona eklenmesine imkan tanıyor. Bu sayede LG G5, bir nevi "modüler telefon" haline geliyor. Ayrıca artık, bataryaya ulaşmak için telefonun arka kapağını çıkartmak gerekmiyor.

LG G5, geçtiğimiz yılın amiral gemisi G4'e göre oldukça farklı bir tasarıma sahip. Bunu, elinize aldığınızda yarattığı hisle de hemen fark edebilirsiniz. Bunda tabii ki en büyük pay, kasanın tamamen metal olmasında ve hiçbir şekilde plastik kullanılmamasında yatıyor.

Telefonu tek elle tutmak ve kullanmak, şaşırtıcı biçimde rahat. Ancak ekranın, biraz küçüldüğünü de unutmamak gerekiyor. Geçen yılın amiral gemisinde 5.5 inç ekran varken, LG G5'in ekranı 5.3 inç büyüklüğünde. Ekra-

nın en üst kısmındaki bir seçeneğe ulaşmak bile, tek elle mümkün. Ama eliniz küçükseniz, bunda biraz zorlanacağınız da bir gerçek. Telefonun ekranı 5.3 inç büyüklükte ve quadHD çözünürlüğe sahip (554ppi). Buraya kadar heyecan verici bir detay yok. Ama ekranın hiç kapanmaması ve "always-on" adı verilen özel bir moda girmesi farklılık yaratıyor. Bu sayede ekran hep açık kalıyor ve kullanıcısına saati, tarihi ve bildirimleri gösteriyor. LG'nin söylediğine göre, ekranın bu modda hep açık kalması, pilin bir saatte sadece yüzde 0.8 oranında daha fazla güç harcamasına yol açıyor. İlk bakışta az gibi görünse de, 24 saat sonunda pilinizin yüzde 19.2'sinin sadece bu özellik nedeniyle tükendiği gerçeğiyle karşılaşıyorsunuz. Bu yüzden, always-on moduna ne kadar ihtiyaç duyduğunuza, daha doğrusu pilinizi bunun için feda edip edemeyeceğinize kendiniz karar vermelisiniz.

LG G5, tahmin edildiği gibi Qualcomm'un Snapdragon 820 işlemcisiyle geliyor ve bunu, 4 GB RAM ile destekliyor. Bu iki detayın, 2016 yılının amiral gemileri için olmazsa olmaz oldukları bir gerçek. 32 GB dahili depolama alanına sahip olan G5, microSD bellek kartı desteğiyle 2 TB daha depolama alanına kavuşabiliyor. Android 6.0 Marshmallow'u çalıştıran telefonun perfor-

mansı, ilk denemelerimizde oldukça yüksek göründü. Takılmalar, gecikmeler... Hiçbirini G5'i kısa süre de olsa, kullanırken karşımıza çıkmadı.

LG'nin G serisi amiral gemilerinin kameraları hep yenilikçi ve etkileyici olmuştur. Aynı durum, G5 için de geçerli. Koreli dev, bu kez telefonuna 2 farklı arka kamera yerleştirmiş. 16 megapikselli kamera yüksek çözünürlüklü fotoğraflar çekmenize imkan tanırken, 8 megapikselli ikinci kamera ise 135 derece gibi yüksek bir açıyla fotoğraf çekmenizi sağlıyor. İnsan gözünün görüş açısının en fazla 124 derece olduğunu düşünürseniz, kameranın marifetini daha iyi anlayacaksınız. Ön kamera da 8 megapiksel çözünürlüğe sahip ancak bu kez, geniş açı söz konusu değil.

Kısa süreli kullanımımızda yaptığımız birkaç iç mekan çekimi, son derece net ve kaliteli görünüyordu. Ancak telefonun dış mekan performansını deneme imkanımız olmadı. Yine de LG G5'in, kamerası ile ön plana çıkan bir telefon olacağı kesin gibi görünüyor. Donanımsal özellikleri ile gerçek bir amiral gemisi olduğunu kanıtlayan LG G5'in başarısı, biraz da henüz açıklanmayan fiyat etiketine bağlı gibi görünüyor. Ama şurası bir gerçek; LG, G5 ile G4'te yapamadığını yapmış; farklı bir telefonu karşımıza çıkartmayı başarmış. ■ **Ercan Uğurlu**



Ürün direkt olarak GTX 970'i hedefliyor

MSI'da standart hale gelen Twin Frozr soğutucu performanslı olduğu kadar da sessiz

## MSI R9 390X Gaming 8G ★

GTX 970'e zorlu rakip!

**B**ir süre önce AMD'nin yeni bellek teknolojisi High Bandwith Memory (HBM) sahibi R9 Fury Nano'yu incelemiştik. Şimdi inceleyeceğimiz ürün ise Nvidia'nın GTX 970 ve hatta GTX 980 ekran kartlarıyla rekabet halinde olan 300 serisinden R9 390X Gaming 8G modeli.

R9 390X Gaming 8G, 28 nm üretim teknolojisi ile üretilen Hawaii grafik işlemcisinden güç alıyor. Tasarım itibarıyla bir hayli kaslı görünen ekran kartı, üzerinde MSI'nin detaylarını az sonra vereceğimiz Twin Frozr V soğutma sistemini bulunduyor. Fabrika çıkışında hız aşırıya uğramış olan kart, referans tasarıma göre işlemci frekansında 50 MHz, bellek frekansında 25 MHz fark yaratıyor. 1100 MHz GPU frekansına sahip olan kart, 2816 işlem biriminin de sahibi. 512bit bellek veriyoluna sahip olan R9 390X Gaming 8G, 384 GB/s bellek bant genişliğiyle de dikkat çekiyor. 275W'lık değeriyle güç tüketimi için ideal görünen kart, Fury'lerden alıştığımız HBM yerine GDDR5 bellek teknolojisini kullanıyor. 8GB kapasitesiyle göz dolduran R9 390X Gaming 8G, bunu gövde tasarımıyla da pekiştiriyor.

MSI'nin daha önce incelediğimiz ekran kartlarında da gördüğümüz Twin Frozr soğutma sistemi, burada da elbette karşımıza çıkıyor. Her yeni nesil modeliyle birlikte soğutma sistemine de sınıf atlatan MSI, belki de ekran kartı üreticileri arasındaki başarısını bu soğutma sistemine borçlu diyebiliriz. İncelediğimiz süre boyunca karttan aldığımız fan sesi ve ısı değerlerine gelecek olursa, yük altında 40 dBa civarında çalıştığını söylememiz mümkün. Yine kartın boştaiken 55 derece, yük altındayken de 80 derecelik ısılarda dolaştığını söyleyelim. Kartın güç tüketiminden bahsetmemiz gerekirse, yük altına girdiğinde 350W'ları bulduğunu söyleyebiliriz. Bu anlamda Nvidia, AMD'ye göre daha avantajlı kalıyor.

Peki kart, gerçek zamanlı oyun testlerinde ne durumda? Sırasıyla GTAV, Thief, Watch Dogs ve Witcher 3 oyunlarında deneme şansı bulduğumuz Gaming 8G, notlarımıza göre Full HD ve 2K da gayet akıcı bir deneyim sergiliyor. 4K çözünürlükte ise oyun seçiyor diyebiliriz. Özellikle GTA V'te 4K oyun deneyimi pek keyifli olmadı zira 10fps ile oynamak mümkün değil.

Sonuç olarak R9 390X Gaming 8G, gayet başarılı bir ekran kartı. Performansıyla GTX 970'i çoğu noktada geride bırakmayı başaran ve GTX 980'le rekabet halinde olan kart, sahip olduğu fiyatıyla da avantaj yaratmayı ihmal etmiyor. Şu an piyasada 1800 TL civarında bir fiyat etiketine sahip olan kart, böylece fiyat/performans noktasında hakkını veriyor diyebiliriz. Ancak güç tüketimi konusunda pek tutumlu değil. ■ **Ercan Uğurlu**

### KARAR

**ARTI** GTX 980'e yakın performans, sessiz, overclock'lu geliyor

**EKSİ** HDMI 2.0 desteği yok, güç tüketimi

85



## HP Star Wars Special Edition

Karanlık Taraf için özel laptop!

Özel seri üretimler her zaman için dikkat çekmiştir. Bu hangi ürün kategorisi için olursa olsun, satın alma aşamasında kullanıcıları etkileyen faktörler arasında yer alır. Özellikle konu Star Wars olunca, fanların durumu malum...

Tasarımıyla rakiplerinden ayrılan HP Star Wars Special Edition, teknik kadro olarak farklı modellerden oluşuyor. Elimizde, ailenin alt segment modellerinden Core i3'lü bir örnek bulunuyor. Seride ayrıca i5 ve i7 gibi seçeneklerin olduğunu da söyleyelim. Hatta bunlar arasında dokunmatik panele sahip bir model de mevcut.

Söze elbette tasarımla başlamak gerek. Zira dizüstü bilgisayar gerçekten de çok çarpıcı görünüyor. Tasarımıyla "karanlık tarafta" olan Star Wars Special Edition, kapağında Darth Vader'ı, iç yüzeyinde ise StormTrooper'ı taşıyor. Tuş takımı kırmızı renklerle süslenen laptop, kırmızı klavye ışıklarıyla da çarpıcı

tasarımını bir kat daha güçlendiriyor. Star Wars'a ait özelleştirmeler yalnızca tasarım çizgisinde bitmiyor. HP, bunu yazılım noktasında da sürdürüyor. Windows 10 işletim sistemiyle gelen bilgisayarda, Star Wars Command Center isminde bir uygulama mevcut. Buna girdiğinizde Star Wars evrenine girmiş oluyorsunuz. Seriyeye ait pek çok özel bilginin, fragmanların, temaların, galerilerin yer aldığı uygulamada, ayrıca çok sayıda arka plan, ikon ve işletim sistemine atayabileceğiniz ses örnekleri de yer alıyor. Bu sayede elimizdeki bilgisayarın tasarımından ziyade, bütünüyle Star Wars'a aidiyetini kazandırabiliyorsunuz. Star Wars Special Edition, 15.6 inç boyutunda bir ekranın sahibi. Bu ekranıyla HD, yani 1366x768 piksel çözünürlük sunan laptop, açıkçası bizi üzüyor. Zira artık her ne kadar alt segmentte de yer alsın, Full HD çözünürlük görmek istiyoruz. Bunu zaten her dizüstü bilgisayar incelememizde söylüyoruz. Öte yandan ekranın gerek görüntüleme açıları gerekse de çevresinde yer alan kalın çerçeveyi beğenmediğimizi söyleyelim. Bu harika tasarıma daha ince ve temaya uygun bir çerçeve tercih edilebilirdi doğrusu.

Az önce elimizdeki modelin Core i3 işlemciye sahip olduğunu ve HP'nin farklı modeller altında i5 ile i7'li seçenekler sunduğunu söylemiştik. Elimizdeki modelin işlemcisi 2015'in 3'üncü çeyreğinde üretime sunulan Core i3-6100U işlemciye sahip. 2.3 GHz frekansta çalışan bu çift çekirdekli işlemci, grafik desteğiyle de Intel HD

520 entegre yongasını sunuyor. Grafik işlemcinin de 300 MHz frekansta çalıştığını belirtelim. Bellek hanesinde 4GB bulunan laptop'ın, depolama kapasitesini ise 1TB gibi geniş bir disk oluşturuyor.

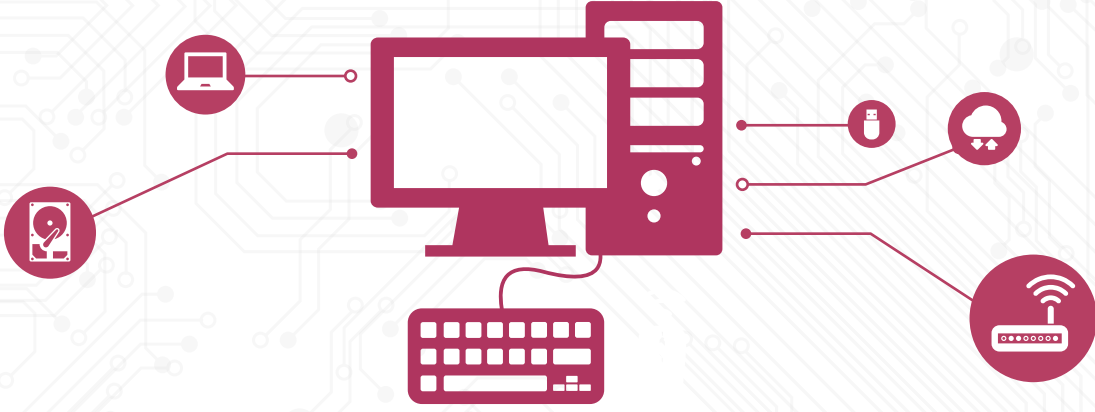
Star Wars Special Edition, tasarımıyla çok beğendiğimiz bir dizüstü bilgisayar modeli oldu. "Karanlık tarafta" ait bir temanın seçilmesi, onu aynı zamanda agresif bir görünüme kavuşturmuş. Bu anlamda Star Wars hayranlarının bu modellerden birine ilgi duymayacağını söylemek güç doğrusu. Test ettiğimiz i3 işlemcili modelin fiyatı ise 2799 TL civarında. Bu fiyat kategorisinde Core i7'li modellerin olduğunu söylemeye gerek yok, ancak Star Wars Special Edition, isminde de gösterdiği gibi özel bir ürün. O nedenle Star Wars temalı bir cihaz arıyorsanız, bu dizüstü bilgisayarı tercih edebilirsiniz. ■ Ercan Uğurlu

### KARAR

**ARTI** SW Command Center, Star Wars temalı tasarım, klavye **EKSİ** HD Ekran, yüksek fiyat, kalın ekran çerçevesi

76





## Teknik Servis

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

**S:** Cube kasaları çok hoşuma gidiyor, tekerlekli bir valiz içinde seyahat ettirebiliyoruz. 2000 TL civarı bütçeye kadar bu kasanın içini ne gibi özelliklerle doldurabilirim ? Tabii ki aradığım özellikler son dönem oyunlarını kaldırabilecek bir donanım. Doların da şu günlerde düşmesi umuduyla sorumu yönelttim. Eren Ceylan

**C:** 2000 TL'ye standart bir PC topladığınızda dahi son dönemde çıkan oyunları rahatlıkla oynayamıyorsunuz. Bunun için en azından 2500 TL gerekiyor. Bu sistem küp olduğunda bu rakamı 3000'e çekmenizde fayda var zira kasa ve anakart fiyatı biraz daha yüksek bu PC'lerde. Öte yandan donanım

*ULV işlemciler özellikle oyun oynamak için pek uygun değil. Üstüne bir de cihazda ısınma sorunu varsa frekans daha da düşüyordur ve bu da işlemcinin, ekran kartına yetişememesi anlamına gelir*

olarak Elite 110 kasaya Skylake mimarili Mini-ITX bir sistem toplayabilirsiniz.

**S:** Yeni bir PC topluyorum. Bileşenleri: ASUS Z170 Deluxe Anakart, i7 6700K, DDR4 16 GB 2666 MHz RAM, 600W PSU. Merak ettiğim şu: sizce bu sisteme MD R9 390X (Sapphire) mi yoksa GTX 970 (ASUS STRIX) mi daha iyi gider? Berva Özkazanç

**C:** Marka bazında ele alacak olursak her ne kadar Sapphire AMD'nin bir numaralı partneri olsa da iade oranları epey yüksek. Bu bağlamda STRIX serisini tercih ederim. Öte yandan VR kapıda iken 390X almak daha ileriye dönük bir yatırım olabilir. Fakat hepsinden de öte, asıl tavsiyem ikisini de almaman. Ne alacaksın peki ? Bekleyip yeni 14nm GPU ve HBM bellekli ekran kartlarını alacaksın. Bu ay duyurulma ihtimalleri çok yüksek.

**S:** GTX 780 ekran kartım var. Bunun yerine GTX 980 Ti alsam mantıklı bir iş yapmış olur muyum? Ayrıca, yeni çıkacak Pascal GPU'ları için anakart değiştirmek gerekecek mi? Benim anakartım MSI Gaming 5. Bunu değiştirmeden alabileceğim maksimum ekran kartı 980 Ti midir? Mustafa Murat

**C:** 980 Ti bir oyuncunun başına gelebilecek en güzel şeylerden biri. Kart bir nevi Titan X'in 6 GB sürümü. Öte yandan VR diye bir olgu var bu olgu en üst seviye PC'leri dahi zorlayacak cinsten bir teknoloji. Bu yüzden sizin de yeni tanıtılacak GDDR5X veya HBM bellekli, 14nm GPU'ları beklemenizde fayda var şu andan itibaren.

**S:** ACER Aspire VN7-791G-51PZ laptop almayı düşünüyorum. Oyun performansı nasıl olur ısınma falan gibi? Ercan Komşucu

**C:** Verdiğiniz mağaza bağlantısına girdiğimde cihazın ekran kartı modeli dahi yazmıyordu. Yazan tek bilgi 2 GB bellek kapasitesi olduğu. Fakat bu bir anlam ifade etmiyor bizim için. Önemli olan grafik işlemci, GPU yani. Her halükarda bu cihaz bir oyun bilgisayarı değil ve mutlaka ısınma sorunu yaratacaktır. Bu bağlamda tercihen GTX 950M ekran kartı ve üstüne sahip, oyun amaçlı üretilmiş, yeterli soğutmaya sahip ürünlere yönelin. Aksi takdirde uzun vadede zararlı çıkarsınız.

**S:** Benim (aslında babamın) topladığı bir sistem var. Core i5 46.. bilmem kaç bir işlemcim var anakartım gigabayt bilmem ne. Tam adını hiçbir za-

# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K350 600W	Cooler Master RC-NSE-600-KKN1 N600	Cooler Master HAF 922 750 watt
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS Z170-P	ASUS Z170 PRO GAMING
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 840	Intel Core i5 6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Cooler Master Hyper 103
BELLEK	G.Skill 8 GB Sniper Kit 1600 MHz CL 9	G.Skill 8 GB Ripjaws4 Kit 2400 MHz CL 15	HyperX 16 GB FURY Black Kit 2400 MHz CL 15
EKRAN KARTI	MSI R7 360 2GD5 OC	ASUS GTX 960 STRIX	MSI GTX 980 Ti GAMING 6 GB
SABİT DİSK	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
OPTİK SÜRÜCÜ	-	Kingston 120GB HyperX FURY	Samsung 250GB 850 EVO M.2
FİYAT	2.038 TL	3.705 TL	7.941 TL

man bilmedim. Sapphire AMD Radeon HD 6870 ekran kartım vardı fakat bozuldu galiba. Onu yarın garantiye götüreceğim. Yakın bir zamanda elime 1000 TL gibi bir fiyat geçecek. Bu paraya AMD R9 280X almayı düşünüyorum. Sistemimde 8 GB RAM ve 500W güç kaynağı var. Sorum şu: 8 GB RAM, R9 280X, 1 TB HDD, i5 46xx 3.30 sisteme yeni ekran kartı alayım mı? Ya da daha uygun fiyata hem ekran kartı hem de başka bir arttırma mı yapayım. Fiyat en fazla 1000 TL. Şimdiden teşekkür ederim. Mesut

**C:** Şu an kullandığınız sistem birçok oyun için yeterli. Sadece belki RAM miktarı 16 GB yapılabilir ki o da şart değil. Şu anda oyunların %95'i için 8 GB fazlası ile yeterli. Yetersiz olanlar diyebiliriz. Fakat ekran kartı konusunda tercihiniz daha iyi olabilir. R9 280X eski mimarili bir kart. Bu kartı R9 380X ile değiştirmenizde fayda var. 380X güncel mimariye sahip daha verimli bir ekran kartı. Ya da biraz daha bekleyip Polaris GPU'lu bir ekran kartı da alabilirsiniz.

**S:** Bütçem 3000-3500 TL. İyi bir oyun PC'min olmasını istiyorum. Güzel bir sistem önerir misiniz? Ayrıca Monster'ın Abra A5 V5.2 laptopunu almayı düşün-

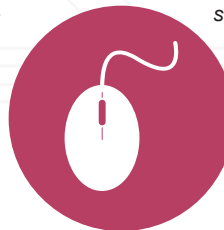


nüyorum. Nasıl sizce? Doğan Umut Altuntaş

**C:** Core i5 6600K işlemci, Z170 anakart ve R9 380X veya GTX 960 ekran kartlı, 16 GB bellekli, 120 GB SSD ve 1 TB HDD'li bir PC toplayabilirsiniz bu bütçe ile. Ve oyunları da gayet rahat oynarsınız. Hatta 3500 TL'ye GTX 970 dahi sığdırmanız mümkün olabilir bu PC'ye. Abra A5 V5.2 Broadwell işlemcili bir cihaz. Alınabilir ama tavsiyem yeni Skylake işlemcili modellere yönelmeniz yönünde.

**S:** ASUS marka laptop, Intel Core i5 4210U işlemci, NVIDIA GeForce 820M ekran kartım var. Herhangi bir oyunu oynarken anlık takılmalar yaşıyorum. Oyunun kalitesi önemsiz. Yani birden bir takılma oluyor fakat grafiklerde sıkıntı yok. Fakat son zamanlarda aldığım Max Payne Bundle'da oyuna girerken sadece Intel ekran kartı seçeneği var ve onda pek donma olmuyor. Sıkıntı ne olabilir? Burak Hamali

**C:** Bunun nedeni işlemcinin ekran kartına yetişemiyor olması olabilir. ULV işlemciler özellikle oyun oynamak için pek uygun değil. Üstüne bir de cihazda ısınma sorunu varsa frekans daha da düşüyor ve bu da işlemcinin, ekran kartına yetişememesi anlamına gelir. Bu durumda darboğaz olur ve oyunlar takılmaya başlar. 820M zaten oyun için pek uygun bir GPU değil. En azından 840M olmalı idi.



**S:** Merhabalar. Öncelikle 5 yıllık laptopumun alındığından beri Windows 7 Home Premium kullandığını belirtmek istiyorum. Bugün yüklediğim Windows 10 ciddi sorunlar verdi. Wi-fi ve ekran kartı sürücülerini gerektirdiği gibi çalışmıyor ve driver'ları yüklenmiyor. Normalde Atheros Communications sayesinde internete bağlanıyordum. Ara sıra görüntü gidip geliyor ya da hiç gelmiyor. Sistem özellikleri Intel Core i5 M450 2.40 Ghz, 6 GB Ram, ATI Radeon HD 5650. Sorunlarıma çözüm getirebilirseniz sevinirim. Berk BAŞER

**C:** Öncelikle Wi-Fi sürücüsünü üreticinin sitesinden indirmeyin. Donanım Kimliği ile aratın sürücüyü. Aygıt Yöneticisi, Ağ Bağdaştırıcıları altından kablosuz ağ kartınıza çift tıklayın. Ayrıntılar sekmesine gelin. Listedeki Donanım Kimliği'ni seçin. Karşınıza çıkan kimliği (Ör. PC\VEN\_14E4&DEV\_43B1&SUBSYS\_21231A3B&REV\_03) arama motorlarında aratın. Çıkan sitelerde güncel sürücüyü bulabilirsiniz. Ekran kartı sürücüsü için de AMD'nin e son Crimson sürücüsünü yükleyin. Bu sorunu çözmezse Unifl sürücüsünü kurabilirsiniz. Unifl, AMD Değiştirilebilir Grafikler'i destekleyen ve buna özel yapılmış bir sürücüdür. Ayrıca varsa cihazınıza ait BIOS güncelleştirmesini yapın. Son olarak bütün Windows güncelleştirmelerini yükleyin.

# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



#### MGSV: The Phantom Pain

Kojima aylar öncesinden bizi hazırlamaya çalıştığı onun hakkını vererek, başka diyalara yelken açtı böylece. Gerçek bir yapıtı.

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015  
*PC PS4 PS3 XONE X360*



#### AC: Syndicate

Bu defa Jacob ve Evie'nin gözlerinden puslu, endüstriyel dönem Londra'sına göz atacağız, daha az buğ'lı gözler ile!

**Yapım** Ubisoft Quebec  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015  
*PC PS4 XONE*

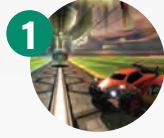


#### Rise of the Tomb Raider

Lara'nın eski hayat bilgisi kitaplarında yazdığı gibi tarhana açıp soba kurarak kışa hazırlandığı, hayatta kalma temalı macerasını kaçırmayın.

**Yapım** Crystal Dynamics  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015  
*PC XONE*

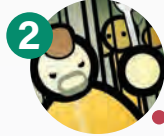
### Bağımsız



#### Rocket League

Bu yaz aylarını en azından Schillaci'nin parladığı İtalya 90 kadar sevgiyle hatırlamamızı sağlayacak, kahkahalarla andığımız bir yapıtı.

**Yapım** Psyonix  
**Dağıtım** Psyonix  
**Çıkış Tarihi** Temmuz 2015  
*PC PS4 XONE MAC*



#### Prison Architect

Her biri satranç tahtasındaki piyonlar gibi modellenmiş, ayrı karakterlere, aynı problemlere sahip bir cezaevi dolusu adamı yönetme simülasyonu.

**Yapım** Introversion  
**Dağıtım** Introversion  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2015  
*PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID*



#### The Binding of Isaac - Rebirth

Şeytana kafa uzatan Isaac'i kontrol ettiğimiz, indie oyunların irtifasını biraz daha yükselten oyunun devamı Afterbirth eklenmesiyle birlikte daha da leziz.

**Yapım** Nicalis  
**Dağıtım** Nicalis  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2014  
*PC PS4 XONE MAC WIIU 3DS MAC*

### FPS



#### Rainbow Six: Siege

The Division'ı beklerken uçuşunu gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapıtı, çilginca oynuyoruz!

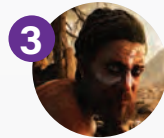
**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015  
*PC PS4 XONE*



#### CoD: Black Ops III

Bütün sene eleştirdikten sonra hepinizin bayıla bayıla oynadığı yeni Call of Duty oyunu elbette burada, üstelik 2015'in en çok satanı olarak.

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015  
*PC PS4 PS3 XONE X360*



#### Far Cry Primal

Far Cry 4 ile beraber iyice oturan oyun mekaniklerini alıp tarih öncesine taşıyan oyun, eğer klasik Far Cry formülünden sıkılmadıysanız sizi epey oyalayacak.

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016  
*PC PS4 XONE*

### Macera



#### Firewatch

Şehirden kaçmayı hayal edip yapamıyorsanız, Firewatch muhteşem görselleri eşliğinde içinizi ısıtacak. O kadar çabuk bitti ki tadına doyamadık.

**Yapım** Campo Santo  
**Dağıtım** Panic  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016  
*PC PS4 MAC*



#### Life is Strange

Hayatına ilginç bulduğumuz, episodik bir hikaye olarak başlayan Life is Strange bittiğinde boğazımız düğümlemişti, hala unutamadık.

**Yapım** Dontnod  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2015  
*PC PS4 PS3 XONE X360*



#### Until Dawn

Bu oyunu deneyim etmeden önce hikayesini ne kadar klişe bulduğunuzun bir önemi yok, sonunda kaç kişi hayatta kalırsa kalsın oyuna bayılacaksınız.

**Yapım** Supermassive  
**Dağıtım** SCE  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015  
*PS4*

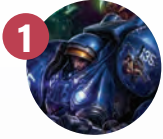
# AYIN OYUNU **MART**

## Firewatch

Huzur dolu bir doğa yürüyüşüyle başlayan ama gitgide karmaşık hale gelen hikayesi, karakterler arası ilişkiye yön verebildiğimiz diyalog ağacı ve güçlü atmosferi ile Firewatch, bitirmeden başından kalkamadığımız bir oyun. Görsel olarak da oldukça başarılı olan oyunu herkes mutlaka oynamalı.

91

## Online



### Heroes of the Storm

MOBA lafını duyunca arkasını dönüp uzaklara doğru koşanları bile (bkz. Tuna) esiri etmeyi başaran oyun alışkanlıklarınızı değiştirmeye aday.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** Haziran 2015

PC MAC

## RPG



### The Witcher III: Wild Hunt

Muhteşem grafikler, ilmek ilmek işlenmiş hikaye, onca ücretsiz eklenti ve RPG aleminin en karizmatik kahramanlarından biri.

**Yapım** CDProjekt RED  
**Dağıtım** CDProjekt RED  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2015

PC PS4 XONE

## Strateji



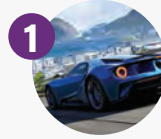
### XCOM 2

2012 yılında tüm görkemi ile geri dönen seri, ikinci oyununda mükemmelliğin sınırlarında geziyor. Daha önceki oyunlara aşına değilseniz zorluğu sınırlarınızı gerebilir.

**Yapım** Firaxis Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC

## Yarış

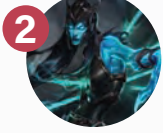


### Forza Motorsport 6

Serinin muhtemelen en iyi oyunu... Başka hiç bir oyun size 200km hızla girerken su birikintisine girmenin etkilerini daha iyi hissettiremez.

**Yapım** Turn 10 Studios  
**Dağıtım** Microsoft Studios  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015

XONE

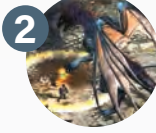


### League of Legends

Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile League of Legends eSporların tozunu atmaya devam ediyor.

**Yapım** Riot Games  
**Dağıtım** Riot Games  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2009

PC MAC

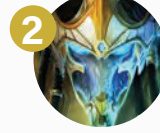


### Pillars of Eternity

Baldur's Gate ve Icewind Dale'i unutamayanlar için Obsidian'dan muhteşem bir yapım. Nasıl da özlemişiz...

**Yapım** Obsidian  
**Dağıtım** Paradox Interactive  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2015

PC MAC



### SC II: Legacy of the Void

Yasını başını almış bir strateji oyununun son eklentisinin, neden bu listenin en tepesinde olduğunu sorgulatmayacak kadar mükemmel bir yapım.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015

PC



### Assetto Corsa

Efsanevi Grand Prix Legends'in yerine göz diken muhteşem simülasyon. Bir yarış otomobili ile koltuğunuz arasındaki en kısa mesafe.

**Yapım** Kunos Simulazioni  
**Dağıtım** Kunos Simulazioni  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2014

PC PS4 XONE



### Hearthstone

Kart oyunu gibi bilindik, basit bir konsepti alıp daha önce kimsenin hayal edemeyeceği kadar yükseğe çıkarmış bir Blizzard oyunu daha.

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Mart 2014

PC MAC IOS ANDROID

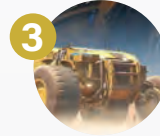


### Fallout 4

İş yerinizden aile sofrasına kadar her yerde Fallout 4 konuştuğumuz günler geride kaldı belki ama o kadar özlemiş ki, eksikleri aklımızdan silindi gitti.

**Yapım** Bethesda  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015

PC PS4 XONE



### Homeworld: DoK

Ne kadar da özlemişiz... 15 yıl kadar önce gerçek zamanlı strateji türüne damga vuran oyunun devamı bizi uçsuz bucaksız çöllere sürüyor.

**Yapım** Blackbird Int.  
**Dağıtım** Gearbox  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2016

PC



### DiRT Rally

Codemasters'ın düşüşüne son veren, muhtemelen firma tarihinin en iyi oyunu. Colin McRae görseydi bu oyunla gurur duyardı.

**Yapım** Codemasters  
**Dağıtım** Codemasters  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

79 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)

79 TL

Bu form 31 Mart 2016 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası

İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, 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





# KÜLTÜR & SANAT



## Deadpool

### Deadpool

Filmin, tüm şüphelerimizi buruşturup çöp kutusuna atacak denli muhteşem olmasından dolayı o kadar mutluyuz ki, bir haftadır elde sopa Wolverine'i arıyoruz!

Sayfa 99



## Hanabi Dergisi

Türkiye'de pek çok gençte olduğu gibi bendeki Japon Kültürü merakı da anime ve mangalar ile başladı. Zamanla Japon Kültürü hakkında araştırmalar yaparak bu konuda kendi imkânlarımla bir hayli bilgi sahibi oldum. Ancak o dönemler Japonya ve Japon kültürüyle alakalı kaynak bulmak hayli zordu. Şimdi bu iş daha kolay olsa da bugüne kadar Japonya ile alakalı bariz bir yayın mevcut değildi. Hanabi Dergisi'ni keşfetmem bu yönden düşünülmediğinde oldukça güzel oldu. Öncelikle belirtmeliyim ki Hanabi basılı bir yayın değil. Dijital ortamdan sunula, her an her yerde ücretsiz olarak okuyabileceğiniz, hanabiproje.com adresi üzerinden yayınlanan bir e-dergi. Japon-Türk kültürleri arasında bir köprü görevi görme parolasıyla yola çıkmış ekip bir gün mutlaka gidip yerinde göreceğim Japonya ve Japon kültürü hakkında makale ve yazılar ile dolu. Görsel olarak hoş bir tasarıma sahip olan dergide Japon arkadaşlarımızın kaleminden de Japonya'yı okuma imkânı buluyoruz. Sadece e-dergi olarak değil, verdiğim internet sitesi üzerinden de Japonya ve Japon kültürü hakkında bir paylaşım platformu oluşturmak isteyen Hanabi'ye girip göz atmanızı, e-dergilerini okumanızı öneririm. ■



## Kena Stoe

Arkadaşlar ile toplanıp masaüstü bir oyun oynamak benim için her zaman eğlenceli bir etkinlik olmuştur. Ancak bu alanda oynadığımız oyunlar genellikle yabancı çıkışlı olur ve Türkiye'nin henüz bu sektörde yeterince gelişmediğini söylemek yanlış olmaz. Dolayısıyla masaüstü oyunlar arasında yerli yapımlarla karşılaşma şansımız bir hayli az. Bunun bir diğer nedeni de çıkan bir yerli oyunun yeterince duyulmaması sonucu istediği kitleye ulaşamaması. Sizleri GIST'de dikkatimi çeken yeni bir masaüstü oyunu ile tanıştıracam arkadaşlar. Fikir ve tasarım olarak %100 yerli üretim olan Kena Story ya da kısaca Kena, oldukça heyecanlı bir ekip tarafından oluşturulmuş. Ortada bir ana karakter ve bir yan karakter var ve hikâye kartlarına göre bu senaryoyu şekillendirirken, kişilik kartlarına göre de anlatım tarzımızı eğlenceli hale getiriyoruz. Özellikle oyuncuların birbirlerinin üzerlerine oynadıkları kişilik kartları her an oyuna eğlence katabiliyor. Kena'yı oluşturan Zeren's Universe ekibini bu kadar eğlenceli bir oyuna imza attıkları için buradan bir kez daha tebrik ediyorum ve GIST'de gösterdikleri ilgi için teşekkürlerimi sunuyorum. ■



## Injustice: Tanrılar Aramızda

Injustice: Gods Among Us'u oynadınız mı? Oynadıysanız Superman'in yüzüne neden Batarang ile daldığımızı veya Wonder Woman'ın neden Aquaman'e kılıcıyla saldırdığını merak etmiş olabilirsiniz. Aslında oyunun senaryosunu takip ettiyseniz zaten bir şeyler biliyor olmalısınız. 2015 sonuna doğru Paralel Evren etiketiyle piyasaya çıkan ve GIST'te karşılaşip edinme fırsatı bulduğum Injustice: Tanrılar Aramızda, oyunun arka plan senaryosundaki bilinmeyen pek çok detayı anlamamızı sağlıyor. Oyun isminin Türkçe karşılığını taşıyan bu çizgi romanda, Joker'ın Metropolis'e gelecek neden olduğu büyük bir felaket sonrası Superman'in ruhsal dönüşümünü ve bu dönüşümün diğer kahramanlarla ve tüm dünya ile olan ilişkisine nasıl yansıdığını görüyoruz. Seride Superman ve Batman ön planda tutuluyor ve özellikle Superman'in yaşadığı duygusal gerilimler başarılı çizimler ve senaryo ile okuyucuya gayet iyi aktarılmış. Başından sonuna kadar soluksuz okuduğum Injustice: Tanrılar Aramızda, DC hayranları için bulunmaz bir nimet zira bu çizgi roman ile Justice League'in pek çok üyesinin birbirleriyle olan ilişkisine dair fikir sahibi olabilirsiniz. ■





## Megadeth Dystopia

Kuruluşu 1980'lere dayanan, metal piyasasının en önemli grupları arasına fazla düşünmeden alabileceğiniz Megadeth'in, son zamanlarda yaptığı çalışmalarla dinleyicileri pek de mutlu edemediği bir gerçek. Lise yıllarında Megadeth ile tanışmış ve ilk dinlediğim zamanlar grubun bir hayli bağımlısı olmuştum. Ancak daha sonra ne olduysa bir duraklama dönemine giren grup, Super Collider ile beraber beni kaybetti. Megadeth kalitesinden uzak olan bu albümden sonra bir çıkış beklediğim gerçektir ama grubun yaşadığı bazı sorunlar da yok değildi. Öyle ya da böyle, neticede Dave Mustaine yeni ekibiyle beraber "Dystopia" albümünü dinleyicilere sundu. İlk duyurulduğunda pek de heyecanlanmadığım albüm, çıkışına yakın zamanlarda beni biraz yerimden kıpırdatmasını bildi. 12 parçadan oluşan Dystopia'yı ilk dinlediğimde fazla bir şey hissetmedim. Ancak ikinci denememden itibaren dinledikçe dinleyişim geldi. 50 dakikalık albüm boyunca Mustaine'in ne kadar iyi bir iş çıkardığını anladım. The Threat is Real ile başlayan yapım, The Emperor, albümün çıkışından önce yayınladıkları Fatal Illusion ve özellikle de albüme adını veren Dystopia ile beni benden aldı. ■

★★



## The Revenant

The Revenant aslında bir 2015 filmi olsa da, Avrupa dolaylarına Ocak ayında uğradı ve 22 Ocak itibarıyla ülkemizde de vizyona girdi. Leonardo DiCaprio'nun Oscar talihsizliğine artık bir dur demek istediği film, bir hayatta kalma mücadelesi ve intikam hikâyesini ele alıyor. Kısaca senaryoya spoiler vermeden girelim isterseniz. Film 1820'ler ABD'sinde geçiyor ve Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) isimli karakterin kendine ihanet eden ve ölüme terk eden silah arkadaşının peşine düşüşünü konu alıyor. Film boyunca intikam arzusuyla hayata tutunmaya çalışan Glass'in yaşadıklarını izliyoruz. Şu aralar "DiCaprio bu filmle de Oscar'ı alamazsa bir daha asla alamaz." gibi bir söylenti dolaşıyordu. Açıkçası filmi izledikten sonra hak vermedim değil. Filmde yoğun bir diyalog akışı olmasa da DiCaprio'nun rolünü hissederek oynadığını izlerken gerçekten fark ediyorsunuz. Çekimler ve filmdeki atmosfer de dönemi oldukça başarılı bir şekilde yansıtmış. Filmde Hugh Glass'in hikâyesini izlese de yan olaylarda Beyaz/Kızılderili ilişkisi ile Kızılderili kabilelerinin birbirleriyle olan ilişkileri ufak detaylar ile gösterilmiş. ■

★



## Deadpool

Oh my f..g Deadpool! Bak benim de ağzımı bozdu yaramaz anti süper kahramanımız. Bu film gelmeden önce herkesin kendince bir fikri ve filmin elde patlayacağını söyleyen azımsanmayacak bir topluluk vardı. Bekledik, bekledik... Sabırla bekledik, nihayet zamanı geldi ve LEVEL ekibi olarak, okurlarımızla birlikte Deadpool ön gösterimine katıldık. Daha sinema salonu kapısında bizi karşılayan Deadpool cosplay'i ile Deadpool'a yaraşır şekilde selamlaştıktan sonra (Nasıl yani? - Kürşat) filme geçtik ve kendi adıma ilk dakikasından son dakikasına kadar eğlendiğim harika bir yapım izledim. Konu hakkında hiçbir şey söylemeyeceğim çünkü Deadpool'da hiçbir zaman ana konu önemli olmamış, her zaman Deadpool'un tavırları ön planda olmuştur. Bir kere Deadpool karakteri beyaz perdeye olabilecek en iyi haliyle yansıtılmış bu bir. İkinci olarak ise daha önce Ryan Reynolds'ı Deadpool olarak değil ama X-Men filmlerinden birinde Wade Wilson olarak izlemiştik ve çok da tat almamıştık. Ancak Ryan Reynolds filmde Deadpool'u adeta yaşamış. Karakteri oldukça iyi okuyan Reynolds, Deadpool'u Deadpool'dan farksız canlandırmış. ■

★★



# Paralel Evren

## Deadpool! Wham!

Şubat ayını tek kelimeyle özetleyebiliriz: Deadpool! Hepimizin çılgınlar gibi beklediği film nihayet sinemalara geldi, tüm dünyayı kasıp kavurdu. 12 Şubat'ta vizyona giren film, daha ilk günden sadece 4. duvarı değil, perşembe akşamındaki ön gösterimleri dahil 41.5 milyon dolarlık bir hasılat rekoru da kırarak geldi. Yapılması 20 yılı aşkın bir süre alan bu filmde eminiz ki tüm geek âlemi bizim kadar keyif almıştır ama filmi resmi olarak vizyona girmeden 2 kere izleyenler olmuş mudur bilemiyoruz! Ama biz seyrettik! Bunu tabii ki 10 Şubat'ta Geekstra'nın, 11 Şubat'ta da JBC Yayıncılık'ın düzenlediği ön gösterimlere borçluyuz. Paralel Evren ekibi olarak iki ön gösterimde de hazır bulunduk ve bize, yakın arkadaşlarımız Marmara Çizgi ekibi de eşlik etti. Birlikte karnımız ağrıyana kadar kahkaha attık ve eğlendik. Deadpool sevmeyen ya da Deadpool karakteri hakkında pek bilgisi olmayan arkadaşlarımızın bile bizim kadar eğlendiklerini de belirtmek isteriz. Filmin yaş sınırlaması, Türkçe dublajı ve altyazıları üzerine çok konuşuldu. Bizim

seyrettiğimiz versiyonları altyazılıydı ve altyazıda oldukça sansür vardı. Türkçe seslendirmesinde sansür olmadığını, Deadpool'u seslendiren dublaj sanatçısı Harun Can bağıda çağıra söyledi (Biz henüz Türkçesini seyretmediğimiz için yorum yapamıyoruz.) fakat yaş sınırlaması getirilen bir filmin altyazılarına neden sansür konulduğunu pek anlayamadık. Yine de, her şeye rağmen filmin her türlüünü seyretmekte fayda var. Bu arada neredeyse bütün Marvel filmlerinde olduğu gibi bunda da "credits ekranı sonrası sahne" olduğunu belirtmeden geçmeyelim. Şimdi, gelelim filmde sonra doğacak Deadpool açıklığını nasıl yatıştıracağınıza... Cevap tabii ki çizgi roman! Deadpool konusunda başı çeken JBC'nin yayınladığı cilt adlarını sıralayacak olursak: Deadpool - Wade Wilson'ın Savaşı, Deadpool Marvel Evrenini Öldürüyor, Deadpool Edebiyat Kahramanlarını Öldürüyor, Deadpool - Yaşayan Ölülerin Gecesi, Deadpool Deadpool'u Öldürüyor ve son çıkan cilt Deadpool - İntihar Kralları. Bunun dışında bir de Marmara Çizgi'den belirli aralıklarla çıkan Avengers Spider-Man



serisinin 4. sayısının da size ilaç gibi geleceğini belirtmekte fayda var çünkü maceranın konusu tabii ki Deadpool! Eğer ki çizgi roman okumuyorsanız ve/veya farklı bir arayış içindeyseniz, sizlere bir alternatif daha sunmak istiyoruz. Bu sefer oyunculara hitap ederek, Deadpool oyunu diyoruz! Eğer ki oyuncusanız ve aynı zamanda "Deadpool'cuyum ben!" diyorsanız, sakın bu oyunu oynamamazlık etmeyin! High Moon Studios'un geliştirip Activision'ın dağıtımını yaptığı 2013 çıkışlı bu oyun, belki de gelmiş geçmiş en iyi çizgi roman oyunu olabilir. Çizgi romanda olduğunu bilen Deadpool'u okumak başka, filmde olduğunu bilen Deadpool'u seyretmek başka ama oyunda olduğunu bilen Deadpool'u oynamak da bambaşka bir deneyim, bize inanın. Oyun esnasında bir anda bütçe darlığı yüzünden 2D'ye dönüşen bölümler mi dersiniz, Wolverine'i tokat manyağı yapmak mı dersiniz, artık ne dersiniz deyin ama bu oyunu sakın es geçmeyin. Şubat'ın özetini tek kelimeyle geçtik, yazımın özetini de tek cümle ile geçmek istiyoruz: Ryan Reynolds eşittir Deadpool! Wham! ■



# Alt Evren

Two Brothers üzerine...

Özellikle Marvel ve DC Comics'in sinema - televizyon projeleri sayesinde, Türkiye'de çizgi romanlara karşı ilgi gün geçtikçe artıyor. DC Comics'in sinema evreni bu sene vizyona girecek Batman v Superman ve Suicide Squad gibi filmlerle gerçek anlamda başladığında, bu ilginin katlanarak büyüyeceğini tahmin etmek de pek zor değil.

Sanatsal yönü daha ağır basan çizgi romanlar ise henüz bu ilgiyi tam anlamıyla üzerlerine çekebilmiş değiller. Başta süper kahraman türü olmak üzere, eğlence amacıyla üretilen eserler genellikle bu çizgi romanlara göre çok daha ciddi bir popülarite elde ediyorlar.

Yine de bu konuda sevindirici istisnalar yok değil. Geçtiğimiz yıl Türkiye'de en çok satan çizgi romanın İlban Ertem'in Puslu Kıtalar Atlası olması buna güzel bir örnek. Aynı şekilde, birkaç yıl önce Türkiye'de Güzgü'nü adıyla yayınlanan Daytripper çizgi romanının yarattığı etki de azımsanamayacak boyutta.



*Two Brothers, Daytripper'ı yazıp çizen ikiz kardeşler Fabio Moon ile Gabriel Ba'nın dört yıldır üzerinde çalıştıkları yeni çizgi romanları*

Beni LEVEL'da henüz ikinci yazımda Two Brothers gibi bir çizgi romanı ele almaya cesaretlendiren de bu çizgi romanın başarısı aslında. Two Brothers, Daytripper'ı yazıp çizen ikiz kardeşler Fabio Moon ile Gabriel Ba'nın dört yıldır üzerinde çalıştıkları yeni çizgi romanları.

Dark Horse Comics'in 2015'in sonuna doğru yayınladığı bu eser, aslında Brezilyalı yazar Milton Hatoum'un aynı adlı romanının bir uyarlaması. Eserin ana karakterleri Ömer ve Yakub (Orijinal yazılışlarıyla, Omar ve Yağub.) tıpkı Fabio Moon ve Gabriel Ba gibi ikiz kardeşler. Ancak yazar - çizer ekibinin aksine, bu ikilinin arasında korkunç bir nefret var.

Çocukluklarında yaşadıkları olaylara kadar giden bu nefret, babalarının ilgisizliği ve anneleri Zana'nın Ömer'i fazlasıyla kayırması nedeniyle iki kardeşin birbirleriyle aynı şehirde kalmasını bile engelleyecek boyuta varıyor ve bütün ailenin varlığını tehdit edecek bir unsura dönüşüyor. Two Brothers, Ömer ve Yakub arasındaki çekişmenin ve bu çekişme karşısında bütün ailenin ayakta kalma çabasının hikâyesi aslında.

Elbette, söz konusu Fabio Moon ve Gabriel Ba ikilisi olunca, eserin basit bir "çizgi roman uyarlaması" olmanın ötesine geçmesi de kaçınılmaz. Bir romanın çizgi roman uyarlaması dendiğinde akla ne yazık ki "roman okumayan" veya "okuyamayan" insanlara hitap eden, basitleştirilmiş, sadeleştirilmiş, "çocuklar için Kafka", "çocuklar için Tolstoy" tadında eserler geliyor. Oysa

bir mecrada üretilen eserin bir başkasına uyarlanması, doğru yapıldığında yepyeni bir deneyime, tamamen farklı bir bakış açısına imkân tanıyabilecek bir durum. Bu açıdan, Two Brothers uyarlamasının bu bağlamda okuduğum en iyi örneklerden biri olduğunu söylemem gerekiyor. Daytripper ile kıyaslama yapmak ise hem kaçınılmaz, hem de neredeyse imkânsız. Daytripper'ın harika renklendirmesi ve yumuşak çizgileri yerine, Two Brothers'da siyah beyaz ve oldukça keskin çizgiler görüyoruz. Hal böyle olunca, daha ilk sayfadan elinizdeki tamamen farklı bir eser olduğunu hissediyorsunuz. Hikâyenin derinliği, işlediği temalar ve verdiği mesajlar açısından ise, Daytripper ile Two Brothers arasında pek çok paralellik bulmak mümkün. Daytripper, şahsi fikrime göre, 2000'li yıllarda yayınlanan en başarılı çizgi romanlar arasında yer alan bir eser. Bu bağlamda Two Brothers'ın benzer bir etki yaratmasını beklediğimi söylemem mümkün değil. Ama yine de, bir uyarlama olarak, Fabio Moon ve Gabriel Ba'nın ürettiği iş olağanüstü. Two Brothers, okuyacak kaliteli bir çizgi roman arayanların mutlaka göz atması gereken bir eser. ■





Erased trajedileri, polisiyesi ve kelebek etkisinin şoke ediciliğiyle göz dolduruyor.

## Otaku-Chan!

Boku Dake ga inai Machi – Erased ve bu sezonun ön plana çıkan animeleri

Zamanla oynamak, Zaman Makinesi'nden beri bilimkurgunun en büyük temalarından biri oldu. Sadece bilimkurgu da değil, fantastik kurgudan bahsederken bile bu tip hikâyeleri çok okuduk, izledik. Malum insanız, isteklerimiz için yapamayacağımız şey yok. Düşünsenize, Geleceğe Dönüş'teki Marty McFly gibi sonucunu bildiğimiz bilim mum iddia, loto, toto gibi şans oyunlarını oynamak, hayalini kurduğumuz zenginliğe bizi kavuşturabilirdi. Ama tüm hayatınızı etkileyen bir olayı, bir travmayı, bir

### Ayin en bomba haberi

Miyazaki emekli olalı beri bir şekilde geri döner umudumuzu koruyorduk. Ve evet, yakın zamanda yaptığı açıklamayla kısa bir anime yapacağını duyurdu. Ghibli Müzesi için hazırlayacağı bu anime'nin önemiyse 3D olması. El çizimine inanan usta için büyük değişiklik.

pişmanlığı düzeltecek imkânınız olsa... Erased tam da bu konseptten yola çıkıyor ve insana dair bir şeyler anlatıyor. Mahou Shojo Madoka Magica, Steins: Gate gibi animelerden beri bu temada iyi bir örnek bulamayanlar Erased'i kesinlikle izlemeli. Tüm sezonun heyecanını ilk bölümüyle tam olarak veremese de her bölümünde giderek insanı geren bir ilerleyiş var. Ayrıca moe'ler, fan service'ler için vaktini harcamıyor, doğrudan konuya giriyor. Başlangıç ve bitiş şarkıları bile o kadar iyi ve hikâyeye bağlantılı seçilmiş ki atlamak istemiyorsunuz. İlk bölüm bir buz dağı gibi. Giderek derinleşen bir sebep-sonuç ilişkisinin ancak yüzeyini açığa vuruyor, bu bile görkemiyle insanı etkiliyor. Ve diğer animelerin çoğunda olduğu gibi sebep-sonuç ilişkileri hikâyenin anlatmak istediği şeye bir yan bağlamda da değil. Erased'in tüm derdi sebep-sonuçlar. Satoru Fujinuma zamanda küçük atlamalar yapabilen bir mangaka, ama bu genelde engelleyebileceği bir kaza yaşanacağında sahip olduğu, Revival dediği ve kontrol edemediği bir yetenek. Kelebek etkisini vurgular gibi mavi bir kelebek gördüğü her an bir atlama yaşayacağını biliyor Satoru.

Küçük bir çocuğu ölümden kurtardığında kendisi hastanelik oluyor. Ve bu tüm hayatını değiştiriyor. Ufak tefek sıyrıklarla kurtulsa da meraklanan annesi memleketinden geliyor. Satoru'nun yaşadığı bir zaman atlaması annesine etrafta garip bir şey görüp görmediğini sormasının ardından annesinin cinayete kurban gitmesi ve suçlu olarak da Satoru'nun gösterilmesiyle sonuçlanıyor. Cinayetin şoku o kadar büyük oluyor ki Satoru kendisini ortaokulda, üç çocuğun kaçırılıp öldürüldüğü zamana kadar geri gitmiş buluyor. Senelerce kurtarabilir miydim, diye kendine sorduğu sınıf arkadaşı Kayo Hinazuki'yi karşısında görünce Satoru çözmekte çok zorlanacağı bir yapbozla karşılaşılıyor. Fakat zamanı değiştirmek düşündüğünüz kadar kolay değil. Hatta sanki değişmemeye direnmiyor gibi. Tek bir insanın ne etkisi olabilir diye soruyor anime. Ve ince ince ağlarını örerken anime'deki her karakterin giderek derinleştiğini, çevremizde ve hayatımızda karşılaştığımız pek çok derde çare aradığını görüyoruz. Ve izlediğimiz kadarıyla, evet, kelebek etkisi Satoru'yu yerden yere fena vuruyor.

Role play dünyalarının animeye uyarlanmış hali Hai to Gensou no Grimgar.



### Sezonun öne çıkan animeleri

Kış döneminde devam sezonları çok bereketli, Gate manganın Enryuu-hen ve Douran-hen hikâyelerinden devam ediyor. Ansatsu Kyoushitsu'da okulun ikinci dönemi başladı ve bıçaklar bilemiyor. Durara!!x2 Ketsu bitişe yaklaşıyor ve Ikebukuro hiç olmadığı kadar karışık. Akagami no Shirayuki-hime'de Shirayuki maceralarına memleketi Tanbarun'da devam ediyor. Yeni serilerden Hai to Gensou no Grimgar kesinlikle izlenmeli, animasyonun suluboyamsı farklılığı ince detaylarla zenginleşince müthiş bir iş çıkmış ortaya, hikâyeyse giderek ilginçleşiyor. Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! Kazuma Satou'nun hayatında yaptığı ilk kahramanlık sonucu ölümüyle gittiği arafta Aqua'yla tanışıp İblis Kral'ı öldürmeyi cennete tercih etmesiyle başladı. Dagashi Kashi efsanevi şeker dükkânında babasının 9 nesildir devam eden işi yerine mangaka olmayı tercih eden Kokonotsu Shikada'nın Hotaru Shidare'yle tanışmasıyla değişen hayatını anlatıyor ve buna

da bir göz atın derim. Ajin zaten oldukça ünlü olan manganın uyarlaması, çok beklemiştiğimiz sonunda kavuştuk. Daha izleyemediğim ama kesinlikle göz atacağım diğer animelerse Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu, Musaijen no Phantom World, Dimension W, Prince of Stride: Alternative, Nijiro Days. İki de kısa anime önerelim: Ojisan to Marshmallow süper bir kısa, her bölüm güldürme garantisine oldukça iddialı. Sekkou Boys da Japonya'nın idol hayranlığını heykel büstlerle ters köşeye yatırıyor. ■ **Merve Çay**

*Hai to Gensou no Grimgar kesinlikle izlenmeli, animasyonun suluboyamsı farklılığı ince detaylarla zenginleşince müthiş bir iş çıkmış ortaya, hikâyeyse giderek ilginçleşiyor*

### 2015'ten seçmeler

Her ay, bir klasikleri bir de geçen senenin öne çıkan animelerini tanıtacağız bu bölümün ilk seçkisi, 2015'te öne çıkan animeler...



**Parasyte -the maxim-:** Herhalde hiç kimse 1988'de çıkmış bir manganın bu kadar geç animesinin yayınlanmasını beklemedi, hele hele bu kadar başarılı olacağını... Karakter tasarımı ve dünyası günümüze uyarlanmış

ve hikâyesi de orijinalliğinden hiçbir şey kaybetmemiş. Hem animeye yeni başlayanlara hem de uzun süredir izleyenlere yeni bir nefes.

**Akatsuki no Yona (Yona of the Dawn):** Son dönemde hem fantastik dünyasıyla hem de ana karakterinin kendini ezdirmeyen, güçlü bir kadın olmasıyla öne çıkan nadir animelerden biri. Yan karakterleri, hikâyesi de oldukça doyurucu. O kadar ki animeyi bitirince mangasından devam ettirecek kadar insanı yakalıyor.

**Shirabako:** Animelerin nasıl yapıldığı merak edenler için birebir. Sadece animeye olan merakımızla değil, karakterleriyle de insanı kendine bağlıyor. Bakuman'ın manganın hazırlanış süreçlerini anlatması gibi anime çalışanlarının da gizli kalmış dünyalarına giriyoruz.



### Shokugeki no Souma (Food Wars!):

Benim gibi hem lezzetli yemekleri hem de shonen animelerindeki rekabeti seviyorsanız

bu anime size kesinlikle hitap ediyor. Yemek tarifi ve yapılışını göstererek nasıl bu kadar tutacak bir anime yaratılabilir, insan inanamıyor ama gerçekten de oluyormuş. Arkadaşlık ve rekabet duygunuzu tetikleyen aynı zamanda da ağız sulandıran bir anime kendisi. Açken izlememeli.

**Shigatsu wa Kimi no Uso (Your Lie in April):** Bu ayki son anime önerim de hem müzik hem de duygusal bir hikâye sevenler için gelsin. Her bölümünde sadece müziğe değil, annesinin ölümüyle hayata da küsmüş Arima'nın aşkla tanışmasını, müziğe geri dönmesini ve kendi travmalarını aşmasını izliyoruz. Listenin bol mendille izlenecek en duygusal animesi.





## Cosplay Republic

Geçtiğimiz ay gerçekleşen GIST oyun fuarında elbette tek konuğumuz oyunlar değildi. Leon Chiro'yu fuarda yakalar yakalamaz, kendisine cosplay hakkında birkaç soru sordum. İşi profesyonelle sorunca, ortaya çok eğlenceli bir muhabbet çıktı.

**Ceyda: Türkiye'ye "tekrar" hoşgeldin. İkinci gelişin sanırım?**

**Leon:** Evet ikinci gelişim, dersine iyi çalışmışsın bunu gördüğüme sevindim. İyi çalışıyor, harika bir öğrenci. Herkesin çok alçak gönüllü oluşu çok hoşuma gitti, insanlar cosplayi bir tutku olarak görüyorlar. Bu çok önemli, zira bugünlerde bu eğlenceli konsepti kaybetmekteyiz ve gitgide bir rakip gibi birbirimize bilieniyoruz.

**C: İlk kostümün neydi, kostümlerini hazırlarken yardım alıyor musun?**

**L:** İlk kostümüm Final Fantasy 10'dan Tidus'dı. Başladığımda sanki bir rüya gerçek oluyor gibiydi. Video oyunundan bir karakter olarak gerçeğe dönüşüyorsun. Rol yapma, cosplay, hepsi harikaydı. Kostümlerde genel

olarak her şeyi kendim yapıyorum ama zaman zaman dikiş kısmında yardım alıyorum.

**C: Seni cosplaye çeken neydi, tüm bunlar nasıl başladı?**

**L:** Bu çok iyi bir soru zira önceden farklı firmalar için iç çamaşırı modelliği yapıyordum. Bir arkadaşım sayesinde cosplay'e girdim. Çünkü oyun çekimi yapmayı çok istiyordum ve en sevdiğim karakterim gibi olmak hayalimdi. Ve bu arkadaşım bana "neden cosplay yapmıyorsun?" diye sordu. Sonra da beni bir etkinliğe götürüp orta yere bıraktı: "Hadi Leon, git eğlen ve insanlarla tanış!" diye ittirdi. Hiç kimseyi tanıımıyordum, hiç kimse beni tanıımıyordu, yalnızdım ve günün sonunda bir sürü arkadaşım olmuştu. Cosplayde en sevdiğim şey bu, çok basit ortak

noktalarla çok güzel sohbetler ve dostluklar kurabiliyorsunuz.

**C: Nişanlın da senin gibi bir cosplayer mı?**

**L:** Evet, o da bir cosplayer ve ayrıca bir progamer, dehşet biri.

**C: Oyunlar hakkında neler hissediyorsun? Çoğunlukla video oyun karakterlerinin kostümlerini seçtiğini görüyorum, hangi oyunları takip ediyorsun veya bekliyorsun?**

**L:** Kingdom Hearts III'ten bahsetmeme gerek bile yok zira kendisi tam anlamıyla bir hayal, sadece bir gün gerçek olabilmesini umuyoruz. Çok fazla şey biliyorum ve bunların ciddi bir kısmı kesinlikle gizli kalması gereken şeyler.



**C: En azından bir şeyler biliyorsun, demek ki bir şeyler geliyor!**

**L:** Evet, gümbür gümbür geliyor hem de. Video oyunlarıyla aram baya sıkı, sonuçta böyle olması gerekiyor. Bu yıl Sony'den Uncharted 4 ile gelecek olan hikâyenin son bölümünü bekliyorum, ayrıca onlarla birlikte çalışıyor olacağım. Final Fantasy XV ve Deus Ex: Mankind Divided da var.

**C: Evet, Mankind Divided. Mükemmel olacak, "umarım"! Peki, cosplay senin için bir hobi mi yoksa bundan bir şeyler kazanıyor musun?**

**L:** Cosplay benim için hem bir hobi hem de bir tutku olarak başladı, aslında hala tutku olmaya devam ediyor. Bu konuda mutluyum zira cosplay sayesinde çalışmalarım malzeme çıkıyor, dünyayı geziyorum, bir sürü şey var. Bana sorarsan bu etkinliklerin en büyük ödülü, insanlarla kurulan güzel ilişkiler ve geçirilen güzel vakitler. İnsanlara pozitiflik yansıtmak, birbirini mutlu etmek, onlara sarılmak.

**C: Gelecekte hangi kostümleri yapmayı düşünüyorsun, şu an üzerinde çalıştığın bir kostüm var mı?**

**L:** Son büyük projem üzerinde çok sıkı çalışıyorum, Kingdom Hearts: Birth By Sleep'ten Terra'yı yapmaya çalışıyorum, zirhli versiyonu. Onu Monaco'da "Magic" adlı çok özel bir etkinliğe götürmek istiyorum. Orada uluslararası bir yarışma olacak ve birinci olanın ödülü Atlanta'da DragonCon'a



ÜSTTE Nişanlısı da kendisi gibi cosplayer SAĞDA Leon'a göre bol bol seyahat etmek ve tecrübe edinmek önemli. Çünkü cosplayin her ülkede farklı olduğunu belirtiyor.



Leon, pozitif olmanın önemli olduğunu savunanlardan. Hayatından macera hiç eksik olmuyormuş.

gidiş bileti. Ardından European Cosplay Gathering (ESG)'deki yarışmaya katılacağım. Avrupa'daki en büyük yarışma bu, zira her sene tüm ülkelerin temsilcileri katılıyor. Paris'te Japan EXPO'da olacak. Her ülke kendi içinde bir yarışma yaparak temsilcilerini seçiyor bu yarışmaya göndermek için. Ardından finallerde birbirleriyle karşılaşıyorlar, dehşet bir rekabet oluyor.

**C: Yaptığın spesifik bir kostümü giymek için spor yapmak zorunda kaldığın oldu mu?**

**L:** Bazen kostümü giymenin kendisi bile spor salonuna gitmek kadar yorucu oluyor. Sürekli bir çaba göstermek, poz vermek, gülümsemek, belli hareketleri yapmak, silahı tutmak. Bunların hepsi bir araya gelince spor gibi oluyor zaten. Sokak antrenmanları, beden eğitimi (calisthenics) parkurları... Kendimi cosplay için hazırlamak zorundayım zira mesele iyi bir formda olmaktan öte, iyi bir forma sahip olarak giydiğim kostümlerin hakkını vermek. Ayrıca sağlık için de çok önemli, aslında özellikle sağlık için çok çok önemli. Kendiniz için.

**C: Cosplay ile ilgilenen insanlara söylemek istediğin son bir söz var mı?**

**L:** İnsanlara söylemeye çalıştığım en önemli şey diğerlerinden ilham almaları, ama bunu



yaparken kopyanın kopyası olmaktan da kaçınmak gerek. Çünkü daima kendinize ait bir şeyler taşımanız gerek. Eğlenmek önemli, keyif almak ve arkadaşlarınızla bunu paylaşmak önemli. Eleştiriyi ve hatta hakaret bile alsanız nazik olup pozitif yanıtlar vermek önemli.

**C: Kötü niyetli olsalar bile, değil mi?**

**L:** Evet, belki sizinle dalga geçecekler çünkü yaptığınız kostüme ait olan karakter sizin fiziksel yapınızdan farklı olabilir, karakter zayıf iken siz biraz daha kilolu olabilirsiniz. Sizin daima iyi bir şekilde cevap vermeniz gerekiyor. Bu insanlar yargılamaya yoluna gidiyorlar çünkü mutlu değiller, kendi mutsuzluklarını size hakaret etmek için kullanıyorlar. Siz tüm bunlara iyi ve pozitif bir üslupla cevap verin çünkü zaten hâlihazırda kendiniz olarak harikasınız. Yaşamak istediğiniz gibi yaşayın, mutlu olun, pozitif olun, selfie çekin ve sosyal medyada paylaşın. Bolca seyahat edin, tecrübeler edinin, bu parayla pulla ölçülebiyecek bir şey değil. Cosplay ülkeden ülkeye çok fazla değişebiliyor.

**C: Okuyucularımıza son bir şey söylemek ister misiniz?**

**L:** Bu harika röportaj için tekrar çok teşekkür ederim. Bu güzel insanlardan desteğinizi esirgemeyin, hala bu röportajı yapmak uğruna sizin için hayattalar, mükemmeller! Sizi seviyorum! ■ Ceyda Doğan Karaş

### Go4LoL Mart Ayında Geri Dönüyor

ESL'in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 serilerinden Go4LoL Türkiye Mart ayında geri dönüyor. Haftalık en popüler ve en çok katılım sağlanan League of Legends serisi Go4LoL, 5 Mart Cumartesi günü yapılacak 129'su ile, kaldığı yerden devam edecek. Haftanın şampiyonuna 200€ ödül verilen bu turnuvada, 4 hafta sonunda en çok puanı toplayan 8 takım ise, aylık finalde 400€ için mücadele edecek. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için [play.eslgaming.com/turkey](http://play.eslgaming.com/turkey) adresini ziyaret edebilirsiniz.





Sporun dijital hali...

### Baze Hearthstone Tavern Hero & Winter Preliminaries

Blizzard tarafından organize edilen Hearthstone Fireside Gathering etkinliği, Hearthstone Tavern Hero turnuvası ile birlikte Baze eSports Cafe & Bar'ın ev sahipliğinde İstanbul'a geldi.

7 Şubat tarihinde gerçekleşen etkinlik, gün boyunca 100'den fazla Hearthstone oyuncusuna ev sahipliği yaptı. Hearthstone oyuncuları birbirleriyle tanışıp, sohbet ederek maç yaparken oldukça eğlenceli dakikalar geçirdi. Ayrıca Fireside Gathering etkinliğinin içerisinde düzenlenen Tavern Hero turnuvasında 64 oyuncu, Hearthstone Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için gerçekleşecek elemelerden Winter Preliminaries'e (Kış Elemeleri) katılabilmek için karşı karşıya geldi. Gün içerisinde offline olarak gerçekleştirilen Tavern Hero turnuvasının şampiyonu Kemal Yiğit "FastJunkie" El olarak Kış Elemeleri'ne katılım hakkı kazandı.

Kış Elemeleri'nin Türkiye ayağı ise yine Baze eSports Cafe & Bar'da 14 Şubat'ta gerçekleşti. Tavern Hero şampiyonunun yanında Avrupa sıralamasında ilk 128'in içinde bulunan oyuncularımız Serdar "Squitt" Gümüştaş, Onay "Rol" Kartal ve Emir "Cobra"

Zengin Kış Elemeleri'nde ülkemizi temsil etti. Onay "Rol" Kartal ilk 16'ya kalmayı başardı fakat bir üst tura çıkmayı başaramayarak turnuvaya veda etti. Hearthstone takipçilerinin birbirleriyle tanışıp güzel vakit geçirdiği bu etkinlikleri geride bıraktıktan sonra katılan oyuncularımızı tebrik ediyor, önümüzdeki turnuvalarda başarılar diliyoruz.



### LoL Üniversite Liginde Elemeler Sona Erdi, Grup Aşaması Başladı!

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen, Türkiye'deki 232 üniversite takımının katıldığı ve Bölge Elemeleri, Bölge Ligleri, Bölge Finaleri, Büyük Final olarak 4 aşamalı gerçekleştirilecek olan League of Legends Üniversite Ligi'nin ilk aşaması olan Bölge Elemeleri 14 Şubat tarihinde sona erdi. 4 bölgeye ayrılmış üniversite takımları, kendi bölgelerinde ilk 8'e kalıp bir sonraki aşamaya geçmek için kıyasıya mücadeleler verdi ve Bölge Ligleri'ne katılacak 32 takım belli oldu. Bölge Ligleri'nde mücadele edecek takımlar: 1.Bölge: Zamanı Kıran Çocuklar, SpartanZ, CBU Dream, Nightmare Prisons, Esogü, Bilgi University eSports, Ahrazlar, Yıldız Teknik Üniversitesi 2.Bölge: Bogazici University, Yeditepe Strikers, Team DesigN, Motor Taz +1, Royal Stance, Koc University, Koc MedeA, Mrm5 3.Bölge: MEVA eSports Club, Gaziantep Üniversitesi, ADU Five, Balcalı Gankers, Cold Fears, Deu Oynak Team, Cakil Internet, Game Mafia

4.Bölge: Flames of Rage, Team Deathmatch-KKÜ, Hamza'nın Melekleri, marstaki su, Team Dash, Red Crew, Metu S Class, Judgement of Light

20 - 21 Şubat tarihlerinde başlayacak Bölge Ligleri'nde oynamaya hak kazanan bu takımlar 7 hafta boyunca Best of 2 (Bo2) formatında karşılaşacak. Kendi bölgelerinde ilk 4'e girmeyi başaran takımlar ise Nisan ve Mayıs aylarında gerçekleşecek bir sonraki aşama olan Bölge Finalleri'ne adını yazdıracak.

### Intel Extreme Masters Katowice Başlıyor!

Tüm oyun dünyasının heyecanla beklediği, Dünya'nın en büyük eSpor organizasyonlarından Intel Extreme Masters'ın (IEM) sıradaki durağı IEM Katowice, 4 - 6 Mart tarihlerinde Spodek and International Congress Center (Katowice, Polonya)'da gerçekleşecek. Dünya'nın en iyi oyuncularının Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends ve StarCraft II: Legacy of the Void oyunlarında mücadele edeceği ve binlerce seyirciye ev sahipliği yapacak organizasyonun güncel ödül havuzu ise 500,000\$. Oldukça zevkli maçlar izleyip eğleneceğimize emin olduğum IEM Katowice 2016 10. Sezon'un şampiyonları bakalım bu yıl kimler olacak? ■ **Sercan Gürvardar**





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem\_Sanci

# XCOM 2 dijital bir satranç mı?

XCOM serisinin yeni oyunu bu ay elimize ulaştı. İtiraf edeyim, 90'lı yıllardan beri video oyun dünyasında büyük etkisi olan bu serinin her yeni oyunu beni de heyecanlandırıyor ama aynı zamanda hayal kırıklığı yaşayacağımı da bildiğim için, artık oyuna başlarken beklentilerimi çok düşürüyorum. Daha ileri gitmeden önce buradan önemli bir detayı belirteyim. Evet, XCOM 2 çok güzel bir oyun, beğenerek oynadım, işten güçten vakit bulunca yine oynamayı da düşünüyorum. Ama öyle bazı detaylar var ki, yaşlı, aksi, ihtiyar bir oyun severe dönüşmüş olan beni, yine şikâyet metinlerinin içine sürüklüyor. XCOM serisini ilk oyunundan beri ilgiyle takip eden bir oyun sever olarak, serinin üçüncü oyununda büyük yaygara kopmasına neden olan "RTS" düzenlemesine hiç içermemiş, aksine çok da beğenmişim

çünkü RTS ismini duyunca önyargıyla her şeyi reddeden oyuncuların büyük bölümü oyunu oynama gereği bile duymadan itirazlara başlamışlardı, oysa XCOM: Apocalypse, bugün bile video oyunlarında eşine çok az rastlayabileceğimiz olağanüstü bir yapay zeka yaratmıştı. Siz XCOM birimleriniz silah ve zırhlarla yükleyebiliyor, hepsinin yeteneklerini, gelişimlerini kontrol ediyor ve çatışma ekranında da Space tuşu ile zamanı durdurarak askerlerinize emirler verebiliyordunuz ama sizin emirlerinize rağmen, bir XCOM askerinin ağır ateş altında kaldığını görüp, emri uygulamadığına veya geç uyguladığına da şahit olabiliyordunuz. Video oyun dünyasında çok az sayıda insan XCOM: Apocalypse'deki bu gelişmiş yapay zekayı fark etti. Yıllar sonra, 2003 yılında, Çek Cumhuriyeti'nden yetenekli bir yapımcı

grubu, Altar Interactive, XCOM lisansını satın alamamış olsalar da, ondan esinlendikleri UFO serisi üzerinde çalışmaya başladılar. 2003 yılında yayınlanan UFO: Aftermath, ufak tefek sorunları olsa da başarılı bir oyundu ama hatalarından ders alan ekip 2005 yılında oyun motorunu geliştirerek UFO: Aftershock'u yayınladılar ve benim nazarımda, UFO: Aftershock, XCOM-UFO serileri içindeki en iyi oyundur. Nedenini ise kısaca şöyle anlatayım. Oyundaki birimlerinize yüklediğiniz silahları, zırhları neredeyse en küçük detayına kadar geliştirebiliyor, çatışma ekranında da gerçek zamanlı kontrol sırasında, zamanı durdurup birimlere detaylı emirler verebiliyordunuz. Böylece oyun hem gerçek zamanlı devam ediyor, hem de en ufak detaya bile müdahale etme şansını oluyordu. Üstelik birimleriniz yapay zekaları ile de gerçek bir çatışma alanındaki aksiyonu yaratabiliyorlardı.

Yeni nesil XCOM'lar ise bana daha çok dijital satranç oyunlarını anımsatıyor. Aynı satranç oyunlarında olduğu gibi, her biriminizin hareket edebileceği belirli noktalar var. Biriminizi oraya yerleştiriyorsunuz ve sıra rakibinize geçiyor. O da birimlerini belirli noktalara yerleştiriyor ve sonra birimler sıra tabanlı olarak birbirlerine ateş açıyorlar. Bilgisayar hesaplamaları yapıyor, kim vuruldu, kim vurdu hesaplanıyor ve diğer tura geçiliyor. Üstelik, onca teknolojiye rağmen oyundaki silahlara doğru düzgün bir dürbün takabilmek bile mümkün değil. Dünyayı kurtarması için en güçlü askerlerden bir ekip kuruyorsunuz ama onlara savaşmaları için zengin silah seçenekleri sunamıyorsunuz. Haliyle bugünün XCOM oyunlarını gelişmiş bir satranç oyunu olarak oynuyoruz, eğleniyoruz ama dünyayı gerçek bir savaşın içinde uzaylı işgalinden kurtarmak isterseniz, 2005 yılında yayınlanmış o UFO: Aftershock'a bir göz atmanızı öneririm. ■





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

# İletişim

**K**oskoca bir 20. yüzyılda iletişim hakkında yaşananları düşününce, bugün geldiğimiz nokta hem çok normal, hem de çok acayip kaçıyor. Radyo ile başlayan macerada, insanlar bu cihazı kitlelere yaymak için ne kadar çok uğraştı bir düşünsenize. Özellikle savaş zamanı propaganda aracı olarak kullanılan radyoyu, televizyon dediğimiz cihaz takip etti. Vietnam savaşında yayınlanan yaralı ve ölü asker görüntülerine kadar birçok farklı anlamda kullanılan televizyon, bir noktadan sonra politik çıkarları olumsuz yönde etkilemeye başladı. İkinci Dünya Savaşını takip eden Soğuk Savaş dönemi

-her ne kadar kesin bir çizgi ile belirtemesek de- modernizmin sonu, post-modernizmin başlangıcı oldu. Her iki savaş döneminde de iletişim konusunda büyük adımlar atıldı. Özellikle iki büyük cephe olan Amerika ve Rusya'da konu hakkında kayda değer gelişmeler yaşandı.

Tabii benzeri dönemlerde akademi de konu hakkında büyük çalışmalarda bulundu. İletişim bilimlerinin ne gibi alanlarda, ne şekillerde kullanılması gerektiği, nasıl yeniliklerle insanlara ulaşılabileceği gibi, birbirinden farklı başlıklarla yakından ilgilendi. Nitekim bugün bile, iletişimi başlı başına bir departman olarak görmek birçok mecra için çok zor. İletişim halen sözbilime ait, "rhetorical" bir konumda. Özellikle üniversitelerin İngiliz Dili ve Edebiyatı bölümlerinde ziyadesiyle öne çıkan bu konu, bir anlamda iletişimin temel taşı oluşturuyor. Malumunuz, bir dalın tek başına var olabilmesi için onu destekleyen temel ilkeleri olması gerekir. Evet, belki konu iletişimi olduğu zaman tek bir noktaya vurgu yapmak biraz güç ama onu destekleyen o kadar çok farklı öge var ki iletişimi rahatlıkla başlı başına bir dal yapabilecek seviyelerde. Özellikle 90'lı yıllardan beri yaşanan teknolojik gelişmeleri baz aldığımızda, büyük resmi biraz daha netleştirebiliyoruz.

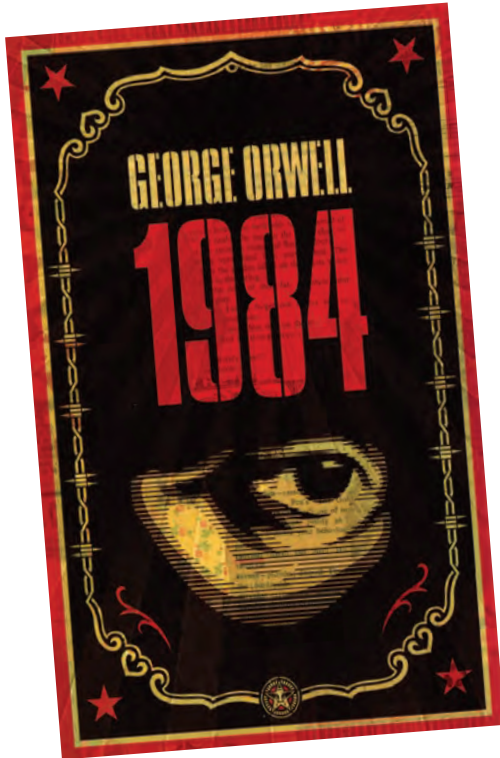
Peki, bugün iletişim bilimleri neyin peşinde? Aslında değişen dünya ile birlikte özellikle yeni medya, anlatı, hypertext, oyun çalışmaları ve daha adını buraya sığdıramayacağım birçok teori ile boğuşuyor. Adını bile duymadığımız birçok teori hayat buluyor. Tüm bunların esas sebebiyle iletişim için kullandığımız mecraların zaman içerisinde büyük oranda değişmesi. Neredeyse her kitlesel yenilik, beraberinde birçok soruyu da getiriyor ve işte bu noktada iletişim bilimleri,

ilgili yenilik üzerinde ciddi anlamda çalışıyor. Son iki yıldır karşımıza çıkan VR ise iletişim bilimlerinin bugünlerde en çok üzerinde durduğu noktalardan. VR üzerine hem dünyada, hem de ülkemizde büyük fonlar veriliyor, dev emekler harcanıyor.

80'li yıllarda, "Yaşam benzeri yapılandırılmış perspektif" kisvesi altında ilk kez hayatımıza giren bu cihaz, artık kullanıcıyı bambaşka dünyalara götüreceği seviyede. İşin ilginç yanıysa, tıpkı radyodan bu zaman kadar geçen sürede olandan pek de farklı bir amacı esas almıyor oluşu: kitleleri kontrol etme. Şubat ayı içerisinde gerçekleştirilen NWC 2016 kapsamında, Samsung ve Facebook'un sanal gerçeklik üzerine beraber çalışacağını beyan eden Zuckerberg'in sunumu esnasında kitle kontrolünü net bir şekilde gördük. Kafalarına Oculus Rift takılmış olan yüzlerce insan ve yanlarında gezen Zuckerberg fotoğrafı, Şubat ayının son haftası bir hayli konuşuldu.

İletişim bilimleri için kesinlikle üzerine daha fazla çalışılması gereken bir konu ile karşı karşıya kaldığımız bir gerçek ama bir yandan da üretilen yeni teknolojilerin, gün geçtikçe keyifle aldığımız kölelik cihazlarına dönüşme potansiyelini her daim akılda bulundurmak gerekiyor. Usta yazar George Orwell'in 1984 isimli kitabında da yazdığı gibi; "Yaşayanların değil de ölülerin yaratılabilmesinin ne kadar tuhaf olduğunu geçirdi aklından." ■

*Son iki yıldır karşımıza çıkan VR ise iletişim bilimlerinin bugünlerde en çok üzerinde durduğu noktalardan*





# Posta Kutusu

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)



## BİRAZ TAVSİYE, BİRAZ İSYAN, BİRAZ DA SOHBET

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL tayfası. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. İyi değil-

seniz de iyi olursunuz umarım. Mart 2015 (Kapağında Evolve olan.) sayıdan beri sizi düzenli olarak takip ediyorum. Uzun zamandır yazmayı düşünüyordum ama bir türlü gerçekleştiremiyordum, kismet bugüneymiş. Giriş kısmı yeterince uzun oldu sanırım, o halde sorulara başlayalım...

**Hoş geldin ayın mektubu. (Kişi adı kullanmıyoruz artık.) (Şaka yapıyorum.) Demek Evolve kapağıyla bize merhaba dedin... O oyunu ben incelememişim, o yüzden o sayıyı pek hatırlamıyorum. (Ego infilakı.) Hoş geldin Emir (Şaka yaptığımı söylemişim.), geç otur bakalım...**

1. Çooook uzun süredir aklımda PS4 almak vardı ve bunu ailemle konuştum, Mayıs-Haziran gibi kesin alacağım. 3 tane oyun hakkım, bir tane de kol alma hakkım var ama bence kol yerine de oyun almak daha mantıklı gibi... Ve klasik soru geliyor: Hangi

oyunları önerirsin? (Seni market bölümüne alalım dediğini duyar gibiyim).

**Ayın mektubunda oyun tavsiyesi sorusu da oluyormuş demek... Market bölümünü yeniledik, oraya baktın mı? (Bu defa farklı girdim konuya!) The Division, Rainbow Six Siege, GTA 5 olur, biz de sana Just Cause 3 hediye ettik, doya doya oyna...**

2. PS4'te online oyun oynayabilmek için PSN Plus'a üye olmak lazımmış sanırım. Aylık 20tl de ücreti varmış. Oradan aylık bedava oyunlar falan indirme imkanın varmış. Demolar falan da aynı şekilde... Bedava oyun olarak ne veriyorlar?

**Bedava oyun olarak Tetris veriyorlar, bir de Pac-Man'de indirim sağlıyorlar. (Yaşlıyım.) PSN'de başta çok güzel oyunlar vardı ama artık pek de adını sanını duymadığımız, çoğunluğu bağımsız oyunlardan oluşan yapımlara yer veriyorlar. Xbox Live'da da aksine bir ilerleme var. Hayırlısı...**

3. Birkaç ay önce yabancı dizi izlemeye başladım, iyi de yapmışım, herkes izle deyip duruyordu. Önce The Flash'a başladım, sonra baktım Arrow'la Flash ortak bölüm falan çı-

kartıyor, Flash bitince Arrow'a atladım, o da bitince The Walking Dead'e başladım. Son olarak da yeni çıkan Legends of Tomorrow'a geçtim ve hepsini de son bölümüne kadar izledim. Haftada bir yeni bölüm çıkıyor ve ben yeni bölüm çıkana kadar boş boş beklemek istemiyorum; yani anlayacağın bu tarzlarda dizi önermeni istiyorum.

**Süper kahraman filmlerinden sonra süper kahraman dizilerinin ünlenmesi de çok enteresan oldu... Biz de Buffy the Vampire Slayer gibi saçma dizilerle büyüdük. (Ben izlemedim, çok kötüydü!) Senin reçetene ek olarak Gotham, Minority Report ve Limitless yazıyorum. Heroes Reborn'a da bak istersen ama 11 bölümde iptal ettiler...**

4. Assassin's Creed'in ilk oyunları çok güzeldi bence. Seriyi bayağı bir sevmiştim. Son çıkan oyunlarını oynamadım ama incelemelerini okudum da artık oyun tuttu diye işin iyice suyunu çıkarmaya başladılar. Oyunların kalitesi de düşmeye başladı. Benim gibi bu durumdan rahatsız olan birçok kişi var. Sence bu durum düzelir mi?

**Sanıyorum bu durum Ubisoft'u da rahat-**





sız etmiş zira 2016'da yeni bir AC oyunu çıkmayacak. Far Cry'n gidişatı da iyi değil bana sorarsan; Primal incelemesinde de belirttim durumu zaten.

5. PS4'e oyun alırken kutulu mu almayı önerirsiniz yoksa PSN'den almayı mı? Sanırım ikisi arasında pek bir fiyat farkı yok ama kutulu bir farklı oluyor bence. O DVD'ye gösterilen özen, kutudan çıkan kitapçıklar, bir de evin baş köşesine koy mis gibi... Eğer bu durum PC için olsa internet'ten almak daha mantıklı diyeceğini biliyorum. Aynıısı PS4 için de geçerli mi?

**Kitapçık konusu bitti sayılır artık o yüzden kutulu almanın tek avantajı, saatlerce indirme işi beklememek oluyor. Bence PSN'den rahatlıkla alabilirsin oyunları. Hediye ettiğimiz JC3'ü indirirken olayı anlayacaksın zaten.**

6. İlk LEVEL 1997'de çıkmış. Şu zamana kadar çıkmaya devam etmiş ve umarım daha çok uzun yıllar çıkmaya devam eder. Ama şöyle bir durum var ki insanlarda okuma hevesi azalmış bence. Bunu neye dayanarak söylüyorum dersen ben okula giderken metro-otobüs ikilisini kullanıyorum. Metro ve otobüste geçen zamanı genelde kitap okuyarak, LEVEL'in çıktığı zamanlarda dergiyi okuyarak geçiriyorum. Şöyle bir etrafıma bakıyorum herkes telefonuyla uğraşüyor, boş boş oturanlar da var. Okula gidiyorum bazılar dergiyi ver bir bakıyım diye alıyor sonra okumadan resimlerine şöyle hızlıca bir baktıktan sonra geri veriyor. Bir de üstüne niye buna para veriyorsun ki git internette oyunun videosunu izle falan diyorlar. İşte bu durum da beni derginin geleceği hakkında endişelendiriyor değil. Gönül ister ki bu dergi uzun yıllar daha çıkmaya devam etsin çocuklarım olunca sana Tuna Dede diye posta yollasın (Çok mu abarttım...). Şimdi nereden çıktı böyle düşünceler de diyebilirsiniz ama bunlar hakkında bayağı kafa yordum zamanlar olabilir senle de paylaşmak istedim.

**Tuna Dede mi! Beğenmedim. O vakte LEVEL bu formatta kalırsa da gerçekten bir mucizedir o olay gerçi... Senin sıkıntı emin ol ki dergiye de yansıyor. Okuma alışkanlığı maalesef artık iyiden iyiyeye zor kazanılan bir meziyet oldu; sağ olsun akıllı telefonlar, tabletler ortalığı dağıttı. Yine de basılı yayının kalitesi, internette anında bulabileceğiniz bilgilerden çok daha ötede. İnce eleyip sık dokuyarak hazırlıyoruz sayıları ve o yüzden de alınmayı hak edecek bir dergi ortaya koyuyoruz.**

Son olarak şöyle bir göz gezdirdim de derginin yeni tasarımı süper olmuş, ellerinize sağlık. Bu mektubu yazmayı bitirince dergiyi okumaya başlayacağım hemen. Mektubumu yayınlayın diye ısrar etmeyeceğim, dergi çı-

*Kasım'dan geriye sayıp Ekim'i bulman hoşuma gitti; normal bir insan tam ters sırada giderdi... BF5'ten hiç haber yok ama her an her şey olabilir elbette*

kınca "Yayınlandı mı acaba?" diye heyecanlanmak daha güzel olur. Hepiniz sağlıklı kalın, görüşmek üzere...

**Biz de sana teşekkür ettik Emir, güzel sözleriniz ve dilekelerinizin sayesinde bizim de dergiyi yapmak için şevkimiz artıyor. Görüşürüz, kendine iyi bak!**  
Emir UYGU



### HEY, WHO TURNED OUT THE LIGHTS?!

Merhaba LEVEL ailesi ve mükemmel okuyucular. Bu dergiyi yaklaşık 130. sayısından beri takip ediyorum ve isterdim ki resim atayım ama telefonum resim çekmiyor artık. Her neyse, ben Ata belki yaklaşık 2 yıl önceki sayınızda yazdığım yazıdan hatırlarsınız ama tabii ki uzun zaman önceydi. Uzun lafın kısası buraya tekrar yazacak zamanı bulduğum için mutluyum çok uzatmadan -ki uzattım yeterince- sorulara geçeyim...

**Telefonuna ne oldu Ata? Kamerayı nasıl bozdun? Genelde ekran çatırdadı? Soruları ben mi sormuş oldum böyle, ne oldu bir anda... Seni hatırladım Ata; 2 yıl önce de sorular sormuştun, hiç değişmemişsin. Gel bakayım, ifadeni alalım.**

1. Yakın zamanda Almanya'ya bir aile gezisi yapacağız ve onun için Türk liralarını Euro'ya çevirmeye başladım bile ve Razer Mamba Tournament Edition ve Razer Firefly gibi hoş şeyler almayı planlıyorum. Yanında da PS4 almak gibi bir planım var ama PS4 çıkmalı 2 yıl oldu sanırım ve yenisini 1-2 yıla beklemediğim söylenemez çünkü bazı sitelerde küçük küçük haberler gördüm bile. Sizce PS4 alayım mı yoksa PS5'i bekleyeyim mi; evet çok hoş bir soru biliyorum...

**Ohoo dur daha Ata, PS4'ün ömrü çok uzun. Hiç öyle 1-2 yıla yeni bir PS sistemi göreceğini sanma. O dediğin Razer ürünlerinin yanında PS4 de çok iyi gider, direkt almalısın!**

2. Bu Steam indirimleri gerçekten başa bela ama güzel bir bela cebimizi boşaltmanın yanı sıra güzel oyunları daha ucuz bir fiyata almamızı sağlıyor. Bu yazının yayınlandığı sayıda -ki yayınlanırsa- büyük ihtimalle

indirim olmayacak ama bir sonraki indirimlerde ne almamızı önerirsiniz bütün oyunculara seslenirsek?

**Şimdi ben müneccim edasıyla bir sonraki indirimde nelerin yer alacağını söyleyemeyeceğimden ve tavsiye işinde son derece kötü olduğumdan, "kısmet" ve "hayırlısı" diyerek soruyu atlatıyorum. (Atlattım mı?)**

3. Battlefield 5'in çıkma dedikodularını duyduğunuzu tahmin ediyorum ve çoğu güzel ve büyük isimlerin çıktığı zamana bakarsak Kasım-Ekim gibi zamanlarda bekliyorum oyunun çıkmasını. Peki sizce ne zaman çıkar ve bu zamanlarda başka ne oyunlar bekleyebiliriz?

**Kasım'dan geriye sayıp Ekim'i bulman hoşuma gitti; normal bir insan tam ters sırada giderdi... BF5'ten hiç haber yok ama her an her şey olabilir elbette. Bence çıkmasa daha iyi; yeni isimler görmek istiyoruz!**

4. Oyun filmleri! Hitman'den önce azıcık olan bu filmler Hitman'den sonra bir ayaklanma yaşadı sanki; Assassin's Creed, Warcraft filmleri bunlara birer örnek. (Gerçi başka yok sanırım, her neyse...) Bu filmlerden ne bekleyebiliriz sizce; isimleri kadar büyük filmler olacaklar mı?

**Gördüğün gibi Hitman'den sonra bir ayaklanma olmamış Ata. AC ve Warcraft'ın isimleri de çok uzun süredir telaffuz ediliyordu zaten. (Bozmaya devam ediyorum.) Bu filmler giriş filmleri olacağı için çok büyük şeyler beklemeye gerek yok bence ama izleyeceğiz elbette.**

5. Diziler diziler, hepimizin belası değil mi? Onu mu izlesem, bunu mu izlesem derken zaman geçip gidiyor... Bu aralar izlediğim birkaç dizi var ve sıralamak gerekirse; Doctor Who, (Başlığın geldiği yer) The Flash, Legends of Tomorrow ve kısa bir süredir pek izlemek istemediğim Arrow (Bana sorarsanız çok bir deniz yıldızı halı aldı...). Daha farklı ve hoş bir dizi biliyorsanız önerir misiniz?

**Herkes de bu sıralar aynı şeyleri izliyor muş meğer... Yukarıdaki arkadaşlara önerdiğim dizileri sana da öneriyor, gözlerinden öpüyorum.**

Tekrardan teşekkür ederim. Bütün çocukluğumda yanımda olan bu dergiyi her ay durmadan çıkardığınız için hepimizi teker teker öpmek istiyorum. Büyük ihtimalle böyle işlere (PC, konsol oyun sistemleri vs.) girmemi





sağlayan sizlerdiniz. Okursanız ve yayımlar-sanız tekrardan çok mutlu olurum, şimdiden teşekkürler.

**Ben senden önce öptüm Ata. (Nasıl bir hırssa...) Bizi takip ettiğin için biz de teşekkür ederiz, yeniden görüşmek dileğiyle, kisses. (İki kez öptüm!)**

Ata PASİNLİ

### HEARTHSTONE'ÇULUK

Selamlaaar, selamlaaaar, se-lam-laağğar. Bir Sina ile abuk sabuk sorular köşesine hoş geldiniz. (Bunu başa koyarsanız etkili olabilir.) Tuna Abi bugün sana bu 15 tatilde soru sormadığımı fark ettim, o zaman sorayım dedim ve başlıyorum.

**Sina seni tanıyorum bir yerlerden; kesin seni daha önce konuk ettik değil mi?**

**Değilse bile ismini bir yerlerde gördüm, İşsever soyadı az bulunur.**

1. Abi ben bu 15 tatilde HearthStone ve HoTS gibi Blizzard oyunlarına sardım. Bu yüzden bir iki sorum bu konu üzerinden gidecek. İlk sorum HS ile ilgili; sanırım sen de oynuyorsun. Sana sorum en sevdiğin ve en iyi oynadığın Hero hangisi?

**Doğru yolu bulmuşsun, bu iki oyun da candır. HearthStone'da özellikle favori bir karakterim yok, favori destem de yok diyebilirim. Ben çeşitlilik seviyorum, herkes oynuyor o yüzden de. Paladin'in kontrol destesini ayrı bir seviyorum ama; rakiplerim deliriyor.**

2. Abi geçen yine HS oynuyorum eve akrabalar falan geldi, 2 tane benim yaşlarımda akra-ba var ve onlar da benim gibi oyun oynuyorlar. Beni HS oynarken görünce, "Haha, bu ne oğlum kart oyunu mu oynuyor?" tarzı şeyler söylediler. Sence ben mi çok boş bir insanım yoksa onlar mı cahil?

**Hiç alakası yok. Onlar büyük ihtimalle CoD, CS:GO vs. öyle bir oyun bekliyorlardı ve HS'yi görünce affladılar, ne diyeceklerini bilemediler. Sen aynen devam et, kimseye kulak asma.**

3. Abi ben hiç FF oynamadım ve oynayanı görmedim, izlemedim. Sence FF serisine başlamalı mıyım, yoksa başlamasam da olur mu?

**Final Fantasy oyunları popüleritelerini yitirdi maalesef. Bence FFXV ve FFXVII Remake'i bekle, önceki oyunları boş ver şimdi...**

Abi gördüysen, okuduysan, cevapladıysan

veya cevaplamadıysan teşekkürler, sağlıcak-la kal. Şu otomatik düzeltme benim öldürme-den ben kaçayım.

**Gördüm, okudum, cevapladım ve üstüne de yayımladım! Hepsi senin için Sina, görüşürüz...**

Sina Ahmet İŞSEVER

### GİTME, DİYEMEDİM...

Merhaba Tuna Abi. Nasılsın? Ben çok iyiyim. Bir tane e-postamı yayımlamıştın ama ben o ay alamamışım. Sonra bir yerden gördüm. Sorulara geçeyim.

**Kaçırdın demek postanın yayımlandığı sayıyı. Tüh. Bunu kaçırma bari! Bu arada iyiyim. Far Cry Primal oynamaktan feleğim şaştı; ilk insan oldum.**

1. Steam hesabın ne? Seninle arkadaş olmak istiyorum. Bu arada nickim hasantavli.

**Steam hesabıma hiç girme, arkadaşım-la bile orada konuşmuyorum resmen, yabanıyım.**

2. LEVEL'in YouTube kanalı ve sayfası çok güzel olmuş. Emeğinize sağlık.

**Sağ ol. Daha çok uğraşmak istiyoruz ama vakit...**

3. Dergiden çoğu kişi ayrıldı. Ayrıldıkça da okuyuculardan bir parça gitti. Sen kal ama sakın gitme.

**Evet dergi bir takım kayıplar verdi ama şimdi yeni yazarlarımız yükseliyor hızla. Rise of the Freelancers! Veya Freelancers Awaken!**

4. Merakımdan soruyorum, Ayça Zaman ile Kürşat Zaman'ın alakası var mı?

**Ayça, Kürşat'ın eltisinin 2. kuşaktan nenesi. Değil tamam. Ayça, Kürşat'ın herkesten sakladığı kızı! Bu da doğru değil. Ayça, Kürşat'ın ağabeyi. İşte bu doğru...**

5. Big Boss geri gelecek mi? Okurken çok güllüyordum.

**Big Boss geri gelebilir de, gelmeyebilir de ama onun yerine birkaç tonluk yeni bölüm ekledik, onlara bir bak derim. (Tabii ki en komiği her zaman Big Boss, kendim yazdım diye söylemiyorum. (Hayır o yüzden söylüyorum.))**

Sorularım bu kadar Tuna Abi. Lütfen bunu yayımla. Zaten az soru sordum. Sağlıcakla kalın.

**Sen istersin de yapmaz mıyız Haso. Görüşürüz, iyi geceler.**

Hasan TAVLI

### 2017'DEN SELAMLAR

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Adana Fen Lisesi'nden ve Tarsus'tan selamlar. Biliyorsunuz Adana olarak 2017 ye girdik. Size 2017 hakkında spoiler vermeyeceğim. Dünya aynı şekilde devam ediyor. Ancak zamanda yolculuğu, Adana-Tarsus arasında gezerek bulduğumu söyleyebilirim. Derginizi çok uzun süredir takip ediyorum. Editörlüğünüz ve derginin yeni hali hayırlı olsun diyor, sorularına geçiyorum.

**Adana'nın 2017'ye girmesi bence 2016'nın en büyük olayı. Resmen bir sene ileride geçiriyor bir ilimiz zamanı. (Yanlışlıkla kafiye olması...) İyi dileklerin için de teşekkürler, gel cevaplara geçelim.**

2. 2015 yılı beklediğim oyunlar açısından tam bir hayal kırıklığı olarak geçti. Çıksın da oynayım dediğim bütün oyunlar hayal kırıklığı yaşattı. FC Primal, Uncharted 4, Homefront, Mafia III gibi oyunlar da aynı hayal kırıklığını yaşatır mı? (2016 oyunlarını 2017'de oynayacağız, Adana olarak.)

**2015 biraz kıt bir yıldır gerçekten oyun açısından. FC Primal beklentini karşılamaz büyük ihtimalle, Uncharted 4 ve diğerleri iyi olacak gibi duruyor. Gerçi Mafia III'ün de sağı solu belli olmaz.**

3. Rockstar'ın yeni oyununu ne zaman göreceğiz? Bekleneni bulamadığımız oyun piyasasına, bir Max Payne çok iyi gitmez mi? Rockstar ya büyük bir oyun hazırlıyor, ya da GTA'dan kazandıkları parayı yemekten semirdi ve başka bir şeyle ilgilenmiyor. **Gelecek yıl görüşürüz... (2018 oluyor senin için.)**

4. PS4 için tek kişilik oynanış bakımından güçlü veya offline olarak çift kişilik oynanabilecek (NBA-FIFA var, CoD hariç) oyun önerisi yapabilir misiniz? (Online önemsiz.) PS4'te ne zaman split screen araba yarışı yapabileceğiz? **Market bölümüne baktın mı? Bakmadıysan utanmalısın. Tüm 2017 oyunlarını oraya dizdik...**

5. Yurtta kalmak konsoldan uzak tutuyor. Alternatif olarak, yerini tutamayacak olsa da Android mobil oyun önerebilir misiniz? **Bak bu ay üç tane mobil oyuna yer verdik, kodlarını da dağıttık bedava olarak. Seven Knights ve Marvel Future Fight bayağı iyi, Paramanya'da da para ve mülk peşinde koşup duruyoruz. Ona da bir bak...**

Yazımı 26 Şubat'taki doğum günüme hediye olarak, 2016'da yayınlamanızı kabul edebilirim. Uzun bir süre boyunca yeni bir Call of Duty ve Assassin's Creed oyunu görmemek dileğiyle... Teşekkür ederim.

**Geçmiş doğum gününü kutluyoruz o zaman Ulaş; 2016'da AC oyunu yok zaten, umarım CoD oyunu da olmaz dediğin gibi. Biraz mola yahu! Ulaş ERDOĞAN**

*Ayça, Kürşat'ın eltisinin 2. kuşaktan nenesi. Değil tamam. Ayça, Kürşat'ın herkesten sakladığı kızı! Bu da doğru değil. Ayça, Kürşat'ın ağabeyi. İşte bu doğru...*







Yapım inXile Entertainment Dağıtım inXile Entertainment Tür RPG Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 19 Eylül 2014

## Okur İncelemesi: Wasteland 2: Director's Cut

Her şey 1988 yılında bizi çorak topraklarla tanıştıran, Wasteland adındaki oyunun çıkmasıyla başladı. Nükleer savaş sonrası, post-apokaliptik bir dünyada geçiyordu oyun. Zamanında ve sonrasında adını klasik RPG'ler arasına yazdırarak hafızalardaki yerini korudu. Öyle ki aynı yapımcı oyunun yenisini yapacağını ve oyuncuların yardım istediğinde topluluk fonlamasıyla 3 milyon dolar toplandı ve Wasteland 2, 2014 yılında piyasaya çıktı.

Oyun çıktıktan sonra iyi notlar aldı. Başarının arkasında oyuncuların ne istediğini ve ne yapması gerektiğini bilen isimler vardı. İki oyununda yapımcı koltuğunda Brian Fargo vardı. İlk oyunu oynayan nesil ve yapımcıyı sonradan tanıyanlar, bu ismi projede görünce gözünü kapalı güvendiler. Karşılığını da aldılar. Oyunun klasik RPG'lerin arasında olmasına neden olan oyun içi yapılardan bahsetmeden önce hikaye ve oynanış tarzına bir göz atalım yoksa bu kısım çok uzun sürer.

Oyun Wasteland'deki olayların 15 yıl sonrasında Arizona'da başlıyor. Çorak toprakların kanun adamları olan Desert Ranger'lerden biri olarak görevimize başlıyoruz. İlk görevimiz Ace adındaki öldürülen Desert Ranger'in katilini bulmak ve onun yarım kalan görevini tamamlamak. Oyun hikaye odaklı olduğundan spoiler vermemek için daha fazla ileriye gitmiyorum. Bu macera-

mız boyunca mutant, robot, haydutlar ve radyasyon sonucu vahşileşen hayvanlar olmak üzere çeşitli sayıda düşmanla mücadele ediyoruz.

İzometrik kamera açısıyla oynadığımız oyunda savaşlar tur bazlı ve savaş haricinde gerçek zamanlı oluyor. Oyuna başladığımızda 4 kişilik kendi ekibimizi oluşturuyoruz ve buradan çok farklı kombinasyonlar çıkabileceğini söylemeliyim. Savaşlarda her karakter belli bir action point'e sahip oluyor ve ateş edip, siper almak gibi her eylemin farklı bir kullanım bedeli oluyor. Savaşlardan topladığımız ve ticaretle aldığımız eşyalarla karakterlerimizi güçlendiriyoruz.

Oyun mekaniklerinden bu kadar bahsettikten sonra neden oyunun bu kadar başarılı olduğuna gelelim. Öncelikle klasik RPG tutkunlarının ve diğer oyuncuların aradıkları farklıdır. Ben ilk grup tarafından inceleyeceğim. Hikaye, RPG'lerin olmazsa olmazı. Oyun çorak topraklar atmosferini başarılı bir şekilde veriyor ve bu atmosferi yakalamak için okumalıyız. Yani, konuşma satırlarını ve sağdaki soldaki önceki olayları anlatan kitapları iyice okumalıyız. Rol yapma öğesini yakalamak için dünyayı iyice bilmeliyiz. Rol yapma öğesine bağlı olarak yaptığımız seçimlerin sonuçlarını uzun ve kısa vadede mutlaka görüyoruz. En başarılı nokta burası bence. Örnek vermek gerekirse; bir kasabanın girişinde gölette boğul-

mak üzere olan bir genç var. Kurtarmak için bir sütunu devirmeniz lazım, etrafa bakım derken biraz geç kalırsanız genç boğuluyor. Kurtarmanız durumunda, isterseniz sizin ekibinize katılıyor ve yeteneklerini kullanabiliyorsunuz. Oyunda Türkçe dil desteği olduğunu da belirtiyim. Mark Morgan'ın bestelediği müzikler aynı derecede başarılı ve o atmosfere çok uygun.

Oyunda olumsuz yön olarak aklıma pek bir şey gelmiyor. Belki grafikler olabilir ama Director's Cut sürümüyle birlikte Unity motoru kullanılarak yenilendi. Zaten bu türün hayranı olanlar için grafik pek bir önem teşkil etmez. Gördüğünden çok hissettiğin önemlidir.

Özetlemek gerekirse, bir şekilde RPG türüne ait bir oyunu oynayıp beğendiyseniz ve sıra tabanlı savaşlar sizi sıkmazsa mutlaka bu oyuna bakın. Oyunun yapımına destek veren o kadar kişinin haksız olmadığını göreceksiniz. ■

### KARAR

**ARTI** Hikaye, RPG öğelerinin atmosferle uyumlu kullanışı

**EKSİ** İyi derecede İngilizce şart, Sadece RPG severlere hitap etmesi



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!  
[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

**Ayın Kazananı**  
GÜRKAN ÖZ



**AFAL**  
OKUR İNCELEMESİNE  
ARAL'IN HEDİYESİ  
FM 2016



# NEXT LEVEL

## Tom Clancy's **The Division**

### **Tom Clancy's The Division**

Büyük şehirde yaşamın en zor yanının trafik ve kalabalık olduğunu mu düşünüyorsunuz? The Division'da dünya yanınızdan geçip giderken en son isteğe geçiniz şey, yalnız kalmak olacak.

# #231

1 Nisan'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

# MARS'A NE ZAMAN YERLEŞEBİLECEĞİZ?

- ▶ Artık roketleri defalarca kullanabileceğiz.
- ▶ Dünya biz gittikten sonra nasıl bir yer olacak dersiniz?
- ▶ Sonsuz bir yaşam mümkün mü? Acaba sizin kaç yıllık ömrünüz kaldı?
- ▶ Büyük beyinliler daha mı zeki?
- ▶ Kanserle savaşta yeni bir yöntem.
- ▶ Güneş sistemine eklenen yeni gezegen.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar, Popular Science dergisinde sizi bekliyor.



SADECE  
**4,50**  
TL

MART SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# BU AY DERGİDE

- \* En iyi 11 3B yazıcıyı test ettik
- \* **Android oyunlarını PC'de çalıştırın**
- \* Mobil cihazlarınızın pil ömrünü uzatın



**MART SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!**

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

