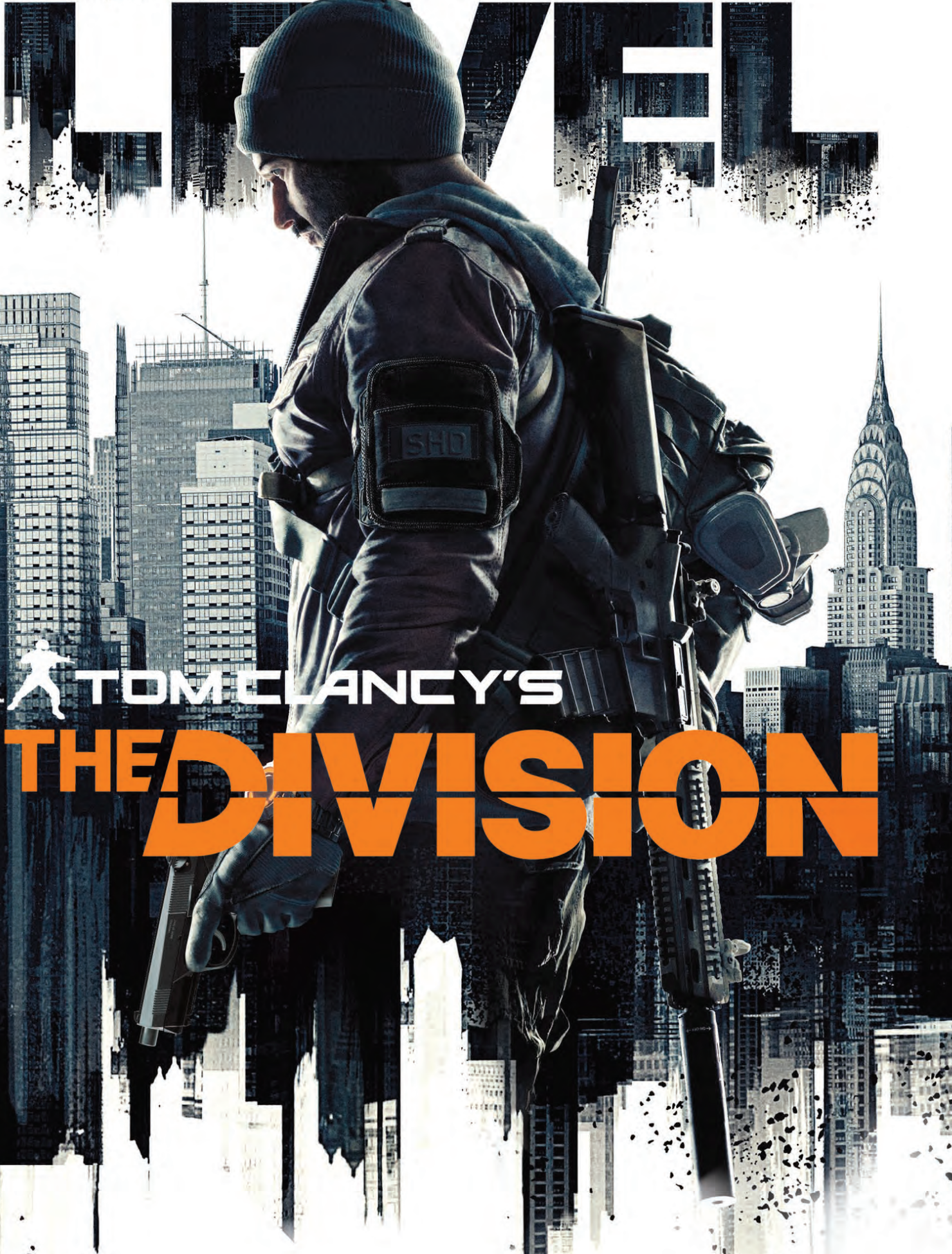


#231 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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



TOM CLANCY'S

THE DIVISION

BU AY DERGİDE

Android akıllı telefonunuzu

daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler



**NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Savaş ve Barış

Her terör saldırısından sonra kınamanın yettiği ülkemiz, Şubat ve Mart aylarında birbirinden korkunç saldırılara maruz kaldı.

Olayın Ankara ayağında bizzat, yüzlerce kez otobüse bindiğim durak havaya uçtu, olay anından iki saat önce eşimin annesi o duraktan otobüse binmişti.

İstanbul'da, İstiklal Caddesi'ndeki olay mahalli ise herkesin uğrak noktalarından biriydi; o saatte orada olmamak sadece bir mucizeydi belki de...

Biz, LEVEL yazarları ve siz, LEVEL okurları... Yıllarca oyun oynadık. Yıllarca savaşlarda rol aldık, terörist adında kurmaca düşmanlara karşı mücadele ettik. Binlerce mermi geçti üzerimizden, binlerce top atışı yapıldı. Orta Çağ Avrupa'sında engizisyon mahkemesi de gördük, fantastik yaratıkların vahşi doğalarında hayatta kalmaya da çalıştık.

Ve,

Oyunlarda hayal gücünün sınırının olmadığını öğrendik. Ne var ki hiçbir oyunda böylesine hain saldırıların içinde bulunmadık.

Biz mermilerin de, savaşın da, hayatta kalma mücadelesinin de oyunlarda kalacağını bildiğimiz bir dünyada, bir Türkiye'de büyümüştük.

Fakat artık bu değişti; belki de geri dönüşü olmayacak biçimde.

Hepinize "Very Hard" zorluk seviyesinde, yeni hayatınızda başarılar diliyorum.

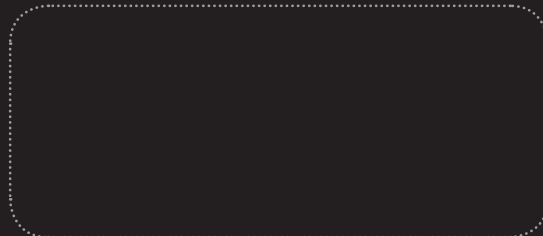
Umarım gelecek ay görüşürüz; iyi "Açlık Oyunları" herkese...

Son Dakika: Brüksel'de de üç tane patlama oldu. Bir kez daha üzüldük, bir kez daha lanet ettik teröre.

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



Promo Kodu



Kod kullanım rehberi 13. sayfada. Goodgame Empire kodunun son kullanım tarihi 15 Mayıs 2016, Desert Operations kodunun son kullanım tarihiyse 31 Mayıs 2016'dır.

LEVEL

"Street Fighter V'den sonra Hitman de piyasaya tamamlanmadan çıktı. Episodik oyunlar, erken erişim derken nereye doğru gidiyoruz biz böyle?"



Tuna Şentuna

Şimdi ufak ufak firmaların bir heyecan oyunlarını erken erişime koyması, yeterince test edemeden piyasaya sürmesi bir noktaya kadar anlaşılabilir ama Capcom'un SFV'i böylesine eksik bir şekilde yayımlamasına hiç anlam veremedim veremeyeceğim. Hitman'i konuşmak bile istemiyorum.



Emre Öztınaz

Moda oldu bu oyunları tamamlamadan çıkartmak. Zamanında yetiştiremiyorsanız ya erteleyin ya da çıkarmayın kardeşim. Adamı hasta etmeyin!



Kürşat Zaman

Tamamlanmadan çıkan oyunlar mı, tamamlandığı zannedilerek rezil olanlar mı yoksa Hitman gibi, sanki başından beri bölümler halinde olması planlanıyormuş gibi bizlere yutturulmaya çalışılanlar mı daha kötü bilemedim. Bugünlerde oyunları çıktığı gün alabilmek için mangal gibi yürek gerek.



Cem Şancı

Bunu oyun dünyasının daha özgür oyunlar üretebilmesinin maliyeti olarak görmek lazım. Eskiden yapımcılar oyunu tam anlamıyla tamamlayarak piyasaya sürerdi ama yapılan oyun her yönüyle parayı veren patronun kontrolünde olurdu. Bugün ise yapımcıları oyunseverler yönlendiriyor ama işte bu sistemin yan etkisi de tam anlamıyla bitmeden piyasaya çıkan ve oyuncunun bilgisayarına indikten sonra yamalarla tamamlanan oyunlar... Benim yeni stratejim, bir oyunu çıktıktan birkaç hafta sonra satın almak... Bazen işe yarıyor.



Ertuğrul Süngü

Şimdi Street Fighter V ile Hitman'deki tamamlanmama durumu birazcık farklı bence. SFV için cıvıkın çıktığı nokta gibime geliyor ama Hitman'ın yönelimi gayet mantıklı. Özellikle tekrar oynanabilirliği yüksek bir oyunu, parçalar halinde daha detaylı şekilde üretme fikrine varım. Bence episodik oyun modeli gayet güzel ve günümüz oyunculuğuna harika şekilde oturuyor.



LEVEL

#231 Nisan 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun 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

Hasan Elmaz Öfke

İzge Can Günal

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 Habif
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: Nusrat Kırmıoğlu

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. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

*Hala ziyaret
etmediniz mi?*



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr



28



44



52



70

LEVEL #231

- 03 Editörden
- 04 Level Tayfası
- 07 Takvim
- 08 Mavra Board •
- 10 Sorğu & Sual
- 12 Haberler

20 Neo'nun İzinde

- 22 Mercek Altında

24 Astronot

İLK BAKIŞ

- 28 Uncharted 4:
A Thief's End (Multiplayer Test)
- 29 Master of Orion (Test)
- 30 The Culling (Test)
- 31 Battlefleet Gothic:
Armada (Test)
- 32 GRIP (Test)
- 33 Solarix & De-Void (Test)

34 Role Playing Günlükleri

DOSYA KONUSU

- 36 Youtube Yayıncıları

İNCELEME

- 44 Tom Clancy's The Division
- 52 Hitman
- 54 Grim Dawn
- 56 Downfall
- 58 Need for Speed (PC)
- 59 Alekhine's Gun
- 60 The Town of Light
- 61 SUPERHOT
- 62 EA Sports UFC 2
- 63 Agatha Christie: The ABC Murders
- 64 Deponia Doomsday
- 65 Sheltered
- 66 We Are The Dwarves
- 67 Shardlight
- 68 Bus Simulator 16
- 69 Soul Axiom
- 70 Plants vs Zombies: Garden Warfare 2
- 71 Mobil İncelemeler

- 73 Online

- 80 Hearthstone: Heroes of Warcraft

82 LEVEL Spor Departmanı

- 85 Donanım
- 92 Market

KÜLTÜR & SANAT

- 95 Kültür & Sanat
- 98 Paralel Evren
- 99 Alt Evren
- 100 Otaku-chan!
- 102 Cosplay Republic

104 ESL

- 106 Köşe Yazıları
- 110 Posta
- 113 Okur İncelemesi
- 114 LEVEL 232

TAKVİM NİSAN

5 Nisan Quantum Break

5 Nisan

1979 Revolution: Black Friday (PC, Mac)
Assassin's Creed Chronicles Trilogy Pack (Vita)
Dead Star (PS4, PC)
Dirt Rally (Xbox One, PS4)
Enter the Gungeon (PS4, PC)
Quantum Break (Xbox One, PC)

12 Nisan

Dark Souls III (Xbox One, PS4, PC)
Ratchet & Clank (PS4)
Stories: The Path of Destinies (PS4, PC)

14 Nisan

Aurion: Legacy of the Kori-Odan (PC)

19 Nisan

Invisible, Inc. (PS4)
Pang Adventures (PS4)

20 Nisan

Masquerade: The Baubles of Doom (Xbox One, PS4, 360, PS3, PC)
Megamagic (PC)
Rogue Stormers (PC)

26 Nisan

Alienation (PS4)
Dungeons 2 (PS4)
King's Quest - Chapter 3: Once Upon a Climb (Xbox One, 360, PS4, PS3, PC)
MegaTagmension Blanc + Neptune VS Zombies (Vita)
The Song of Tyrim (PC, Mac, Linux)
Stranger of Sword City (Vita)

28 Nisan

Lost Reavers (Wii U)
Mini Mario and Friends (Wii U, 3DS)

Mavra Board

Yıllar yıllar önce bir forum olarak karşımıza çıkan ve efsanevi oyun dergisi Gameshow'un internetteki tartışma platformu olan Mavra Board, Gameshow'un eğlenceli yapısına uygun olarak, bir tribute niteliğinde LEVEL'a eklemekten gurur duyduğumuz bir çeşit "geyik" bölümü oldu. Burada ciddi haberler de bulacaksınız, ay içinde ofiste yaşananları da, başka her türlü zırvayı da. Buyurun, başlayalım...

Kim, ne yaptı?

Kürşat: Tüm ay boyunca yazı okudu. Arada Trump'ın tepesinden İstanbul manzarası çekip Instagram'a attı. Bizden gizli bir şeyler oynadı, ne oynadığını halen bilmiyoruz.

Emre: The Division, The Division diye diye herkesin başının etini yedi. Yemeden, işmeden oyunu oynayıp biz A derken o Z'ye ilerledi ve eşyle birlikte zehirli Manhattan'da kendine bir yaşam kurdu.

Tuna: Emre'ye her 12 dakikada bir, "Emre şu pano bölümü ne oldu?" diye sordu, Emre Tuna'ya The Division saatini fırlatarak cevap verdi.

Enes: "A Series of Unfortunate Events" filminin isim hakları kendisine geçti, hayatı bu filmin ismiyle örtüştü, kendisine geçmiş olsun diyoruz.



Kürşat? Abi beni bu kadar sevdiğini bilsem... Gerçekten gözlerim doldu! (Not: Bu t-shirt'ten bana da yaptırta mı abi be?)



Aynı Far Cry Primal gibi Ubisoft'un LEVEL'a The Division promosyonu bir saat olarak gerçekleşti. Saatin toplam ağırlığı 4.8 Kg olarak ölçüldü, Emre saati metrobüste bir savunma silahı olarak kullanacağını beyan etti.

Survivor

Atakan'a Allah dudak vermiş,
Semih'e şene, Nagihan'a hırs,
Yılmaz Morgül'e de saçma bir
kalkkaha. Bir de o gözlük nedir?
Yunus Günşe de eskiden komik bir
tip değil miydi? Tarihin en fiyasko
Survivor'ı bu olabilir.



Dergiye ulaşan Far Cry Primal promosyonları arasında bir tanesi vardı ki meğer Emre'nin yıllardır aradığı pelüş arkadaşısıymış. Bu sevimli mamutu nüfuzuna geçiren Emre ona Diego diye de bir isim taktı, artık her gittiği yere götürecektir gibi duruyor...

Ne oynandı?

- o Emre 5000 saat kadar The Division oynadı
- o Tuna Emre'ye yetişmeye çalışacağımderken 14 kez bayıldı.
- o Kürşat da World of Tanks'te tank mı vurdu, bilye mi oynadı ne yaptı kimse bilmiyor bu ay!

EA bizi oyuna götür!

EA Play diye bir şey çıktı şimdi de başımıza... E3'ün hemen öncesinde yer alan yeni EA etkinliği 12-14 Haziran'da gerçekleşecek, 14-16 Haziran arasında da E3 var. Kürşat şimdi 11'inde Los Angeles'ta olsak, bir saat sonra Mustang'imize atlasak, sonra ver elini Santa Monica Plajı! 30\$ gibi fahiş bir fiyata aracı park ettikten sonra da yemişim EA Play'i, E3'ü... Takılınız, olma mı?

Hayda!

1. PlayStation 4.5 adında bir şey çıktı şimdi de başımıza! 4K çözünürlük diyorlar falan... ona da mı para vereceğiz?!
2. PC'ciler 13 Nisan'da Battleborn'un aşık beta'sına katılabilir de bu oyun tutmayacak gibi geliyor!
3. Sony Driveclub'in yapımcısı Evolution'ı kapattı, Sony'e kırılan, küsen olmadı. Kesin devasa tazminatlar aldılar!
4. PlayStation VR'in fiyatı aşıklandı ve bu fiyata, VR için gereken kamera fiyatı bile dahil değil! 500\$ ve fazlası söyleniyor. Para ağaçta yetişiyor çünkü! (Kağıt olarak düşünürsek aslında...)
5. Hala Diablo 2 oynayan var mı ya? Varsa yepyeni bir yama çıktı, yükleyin de bakın...



Nintendo'nun NX gamepad'i adında garip bir haber düştü internete. Sözde Nintendo yeni bir konsol ürettiymiş ve gamepad'i de full ekran olacaktı falan filan. Tabii olayın bir kandırmaca olduğu kısa sürede ortaya çıktı.

SORGU & SUAL

Bu ay ciddi sorulardan biraz uzaklaşmak istedim. Onun yerine de "Gamer" ahalisi olarak hemen hemen hepimizin, her gün karşılaştığı sorulara cevap vermek istiyorum, hepimiz adına.

S: Oyun, oyun, oyun... Hiç sıkılmıyor musun?

C: Sıkılıyorum kardeşim. Ben de bir insanım ve sıkılıyorum, sıkıldığım zaman da bırakıyorum. Ama sen beni sadece oyun oynarken fark ettiğin ve bu sana anlamsız geldiği için, beni sadece oyun oynarken sorguluyabiliyorsun. Senin de kapasiten bu, haklısın. Hiç merak etme, oyun oynamanın ne demek olduğunu hiç sorma zaten. Sadece beni düşündüğün için, benim sıkılıp sıkılmamam senin hayatına büyük değerler katacağı için sadece bunu sor. Zaten insanlığa her gün

yeni bir şey kazandırıyor sun, her günün o kadar yoğun geçiyor ki oyun oynamaya vakit bulamıyorsun, bunu da biliyorum. Oyun oynamak benim için bir tutku arkadaşım, bunu anlamam lazım önce. İnsanın tutkularına içten ne kadar bağlı olduğunu bilir misin? Hayır mı? O zaman bir tutkuyu sahiplendiğin zaman gel, tekrar konuşalım bu konuyu. Hiç sıkılmadan yaşamayı öğrendiğin zaman da gel, öğret bana bunu. İşime yarayabilir.

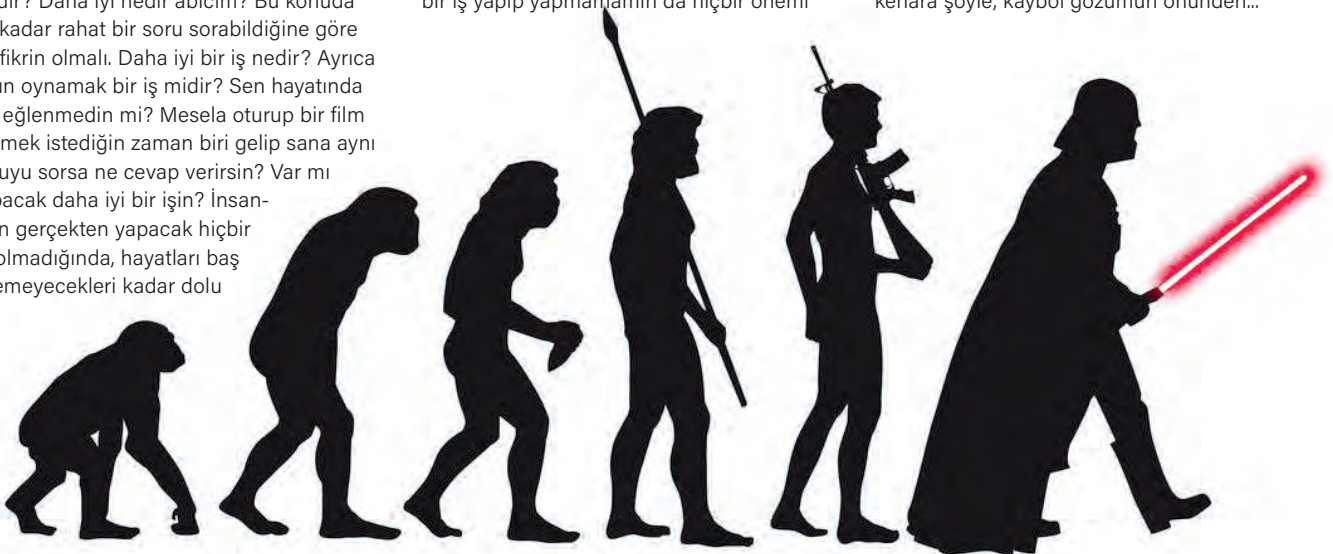


S: Yapacak daha iyi bir işin yok mu? Oyun oynamaktan başka?

C: Hah, iyiyi ve kötüye de karar verebiliyorsun artık, bravo! Daha iyi bir iş nedir? Hayat kurtarmak mı? Kitap okumak mı? İnsanlığı kurtaracak yeni bir buluş icat etmek mi? Nedir? Daha iyi nedir abicim? Bu konuda bu kadar rahat bir soru sorabildiğine göre bir fikrin olmalı. Daha iyi bir iş nedir? Ayrıca oyun oynamak bir iş midir? Sen hayatında hiç eğlenmedin mi? Mesela oturup bir film izlemek istediğin zaman biri gelip sana aynı soruyu sorsa ne cevap verirsin? Var mı yapılacak daha iyi bir işin? İnsanların gerçekten yapacak hiçbir işi olmadığına, hayatları baş edemeyecekleri kadar dolu

ama içleri bomboş olduğunda etraflarına bakar ve en yakınındakine bu soruları sorarlar. Ben bunu çok yaşadım ve senin gibileri çok iyi tanıyorum. Senin için benim daha iyi bir iş yapıp yapmamamın da hiçbir önemi

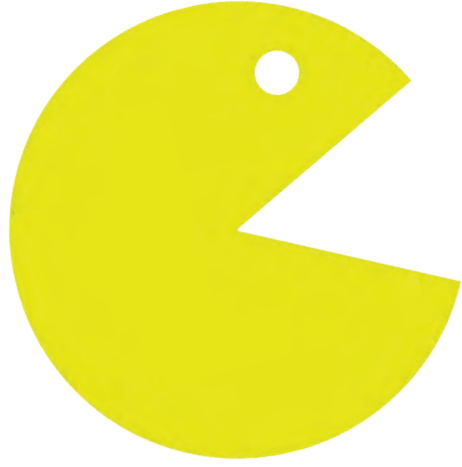
yok, bunu da biliyorum. Ben daha iyi bir iş yapsam, sen daha mutlu olmayacaksın. Hatta onu da beğenmeyip ondan da daha iyi bir iş yapmam için sıkıştıracağını beni. Çekil kenara şöyle, kaybol gözümün önünden...





Bİ' sorun mu var?

Merak ettiğin soru varsa aşağıdaki adrese bir mail gönder, gönder ki yanıtlayalım!
level@level.com.tr



S: Oyun oynamak için para mı veriyorsun bir de?

C: Aynen... O kadar salağım ki oyun oynamak için bir de para harcıyorum. Çünkü oyunlar öyle kendiliğinden ortaya çıkıyor, onu yapan biri yok, hiçbir emek harcanmıyor bir oyun yapılırken. Ben de tutup paramı böyle çarçur ediyorum. Bir dakika! Bu soruyu sorabildiğine göre senin de oyun oynamaşılığın var? Ama senin derdin hem oyun oynamak, hem de para harcamamak öyle mi? Yani oyun oynamakta sorun yok, oyuna para vermekte sorun var? Sen öyle içi boş bir adamsın ki basit bir olayı bile başka bir açıdan göremiyorsun. Bak sana yardımcı olayım... Hiçbir ihtimali

yok ama bir oyun yaptığını, yapmak istediğini düşün. (Biraz düşündürüyorum seni ama kusura bakma artık.) Babanın hayrına yapmazsın böyle bir şeyi, yapamazsın çünkü kimsenin böyle bir lüksü olamaz. Satacaksın bu oyunu ki emeklerinin karşılığını alabileşin. Çok zaman ayırdın bu işe, para da harcadın, ter döktün; hatta seninle birlikte bir ordu adam da aynı şekilde çalıştı bu oyun ortaya çıksın diye. Sonra bir gün karşına biri çıktı "Oyun oynamak için bir de para mı vereceğiz yea!" dedi. Ölür müsün, öldürür müsün, sen bana söyle...

S: Kazık kadar adam oldun, hala oyun mu oynuyorsun?

C: Oyun oynamanın yaşı konusunda bir yasa çıkarıldığını falan düşünmeye başladım artık. Bu konuya o kadar çok takılan var ki... Çocuğun oyun oynaması çok normal, yetişkinin oyun oynaması yasak, bu mudur? Aslında sana kalsa çocuklar da oyun oynamalı ama neyse... Bunun sorulmasının altında yatan nedeni düşünüyorum bazen ama tam olarak bir sonuca ulaşamıyorum. Niye sorar ki bir insan bunu? Hani sözde cevaplayacaktım ama hakikaten sorunun tam karşılığı olacak bir cevabım yok. Kazık kadar adam oldum ve hala oyun mu oynuyorum? Ne bileyim ben? Oyun oynamayı seviyorum işte, daha ötesi var mı?

Bir insanın gerçekten sevdiği bir şeyi neden yaptığını sormak kadar saçma bir soru olabilir mi? "Kazık kadar adam oldun, hala patates mi yiyorsun?" demek gibi bir şey bu.



İşte diyorum ya, burada ter döküyorum bunları cevaplamak için ama o kadar boş şeyler ki zaten karşıma çıkan en boş insanlardan çıkan sorular bunlar. Sevdiğiniz her şey için bu gibi sorulara meydan bırakmayın. Sizin neyi sevip sevmeyeceğinize başkası karar veremez. Sizin ne zaman neyi yapmanız gerektiğine de...



Game Sultan

oyunu ciddiye alıyorsan

İki oyun, iki farklı eğlence

Goodgame Empire ve Desert Operations promosyon kodları bu ay LEVEL'da!

Bir tarafta orta çağ, bir tarafta modern dünya. Bir tarafta strateji, bir tarafta aksiyon. Goodgame Studios'un iddialı oyunu Goodgame Empire ve Looki'nin ünlü oyunlarından Desert Operations'ı bu ay dergimize konuk ettik. Gelin bakın, bu oyunlar bize neler vaat ediyor...

Kaleni kur, savunmanı yap

Tarayıcı oyunları olarak tabir edilen yapımlar arasında kısa zamanda büyük ün sağlamış Goodgame Studios, takipçilerine daima farklı orijinal içeriklere sahip ürünleri sunarak, kişilerin istekleri doğrultusunda, zamanlarını arzu ettikleri gibi doldurabilmelerini mümkün kılan, yenilikçi bir oyun firması. Yayıncının ünlü oyunlarından biri olan Goodgame Empire da firmanın strateji öğeleri içeren orta çağ kale kurma ve geliştirme oyunu olarak nitelendirilmekte. Oyuna boş bir arazide baş-

layan kişi, sahip olduğu kısıtlı hammadde ve alan dahilinde ufak bir kasaba olarak hayatına başlayıp, zamanla büyük bir derebeylik haline gelebilmekte ve farklı topraklar fethederek gelişimini sürdürebilmektedir. Goodgame Empire şu anda kırk dokuz milyonu aşan oyuncu kitlesi ile dünya genelinde en fazla oynanan tarayıcı oyunları arasında ilk sıralarda yer alıyor. Oyunun, benzer yapımlar ile karşılaştırılarak ilk bakışta sınırlı sayıda olanak sunan bir içeriği ve belirli bir süreden sonra kendisini tekrar eden yapıya sahip olduğu düşünülebilse de, kendisini uzun zamandır büyük bir istek ile takip eden on milyonlarca kişi, bunun tamamı ile yanlış olduğunu en açık biçimde belirtmekte.

Hali hazırda Türkçe olduğu için oyuncular oyunda ayrıntılar konusunda herhangi bir sıkıntı çekmiyor ve detaylı oyun yapısını tecrübe ederken sıkıntı yaşamıyor. Oyunu empire.goodgamestudios.com adresi üzerinden, tarayıcınızda oynayabilirsiniz.

Stratejiye davet

Güçü yaşamak mı istiyorsunuz? İşte size fırsat; Desert Operations aksiyonun ve stratejinin en iyi haliyle karşınızda!

Koca bir ülke, halkıyla birlikte sizi bekliyor! Sana sadakatlerini sunacak olan bu halk istediğiniz her şeyi yapmaya hazır. Koca bir ordu mu kurmak istiyorsunuz? Kanlarında

var! Modern savaş uçakları ve görünüşü bile düşmanlarına diz çöktürecek devasa savaş gemileri mi istiyorsunuz? Bilim adamlarınız inşa etmek için emirlerinizi bekliyor! Bu ölümcül orduyla düşman ülkeleri yerle bir etmek mi istiyorsunuz? Sizin için ölesiye nefret etmeye hazırlar!

Tek başına tüm dünyaya hükmetmek isteyebilirsin. Fakat şunu unutma; birlikten kuvvet doğar ve güçlü olmak istiyorsan güçlü dostlara ihtiyacın olacak. Senin gibi binlerce hükümdar seni bekliyor!

Kimi düşman olmak, kimi ise dostluğunu sunmak için! İttifaklar kurup dostlarınla birlikte hareket et veya sadece güçlerini kullan, birlikteyken tek başına hükmet!

Özetle Desert Operations'da yer alarak tüm bu safhalarda birebir bulunabilirsiniz. Looki'nin bu ünlü oyununu www.desert-operations.com.tr adresi üzerinden denemeden geçmeyin. ■



Goodgame Empire



Desert Operations



30 TL

Değerinde
Promo Kodu

Kod içerikleri

Oyun kodlarını kullanan okurlar Goodgame Empire'da 6500 yakut, Desert Operations'da ise 30 Gökdelen, 1.000 B-52 Stratofortress, 1.000 Fırkateyn F239, 1 Milyon Cephane, 300.000 Kerosin ve 100 Grey Ghost kazanacak.

Game Sultan kodu nasıl kullanılır?

Game Sultan üzerinden tek bir kod girerek, iki oyundaki bedava özelliklere kavuşacaksınız. Bunu yapmak için aşağıdaki adımları takip edin.

1. Üye girişi yapın. (Veya önce kayıt olun.)
2. Kod giriş (link) sayfasına tıklayın. (Ana sayfadan "LEVEL Promo Kod" banner'ına da tıklayabilirsiniz.)
3. Kodu girin.
4. "Hesap Geçmişim" sekmesinden "E-pin Alımlarım"ını seçerek kodları görüntüleyin. Bu kodları daha sonra oyunların sayfalarında kullanmanız gerekecektir.



Goodgame Empire kodu nasıl kullanılır?

1. Oyuna giriş yapın ve sol üstte bulunan Yakut Ekle tuşuna basın.
2. 8.99 TL'lik seçeneği seçin ve aşağıdan da ödeme metodu olarak Game Sultan'ı seçin.
3. Kasaya Git tuşuna basın ve dergideki kodu E-pin kodu alanına girin. 6500 adet yakut artık sizin!



Desert Operations kodu nasıl kullanılır?

1. Oyuna giriş yaptıktan sonra sağ üst köşede bulunan Elmas simgesinin yanındaki + işaretine tıklayın.
2. Elmas satın alma sayfası açılacaktır. Bu sayfanın alt kısmında bulunan E-Pin seçeneğini seçin.
3. Açılan sayfadaki kod bölümüne hediye kodunuzu girin ve onaylayın.
4. Onayladıktan sonra oyun sayfasını yenileyin, hediyeleriniz 1 dakika içerisinde hesabınızda olacaktır.

Not: Goodgame Empire kodu bir kez kullanılabilir ve son kullanma tarihi 15 Mayıs 2016, Desert Operations'ınki ise 31 Mayıs 2016'dır; kodları kullanmak için geç kalmayın.



Netmarble heyecanı sürüyor!

Paramanya ve EvilBane'e ilgi artacak

Geçen ay dergimizde yer verdiğimiz ve dergiyi satın alanları hediyelerle karşılayan Netmarble Türkiye, oyunlarına gelen güncellemeler ve yeni oyunlarıyla yine adından söz ettiriyor. Netmarble'in yerleştiği konusundaki büyük başarısı olan Paramanya yepyeni bir haritaya kavuşuyor ve buna ek olarak, Evilbane adındaki yeni bir oyun da Netmarble kadrosuna katılıyor.

Yeni harita, yeni heyecan

Türkiye'nin en sevilen mobil oyunlarından biri olan Paramanya, yeni Kuşatma Haritası

Paramanya'nın yeni haritası ve Netmarble'in yeni oyunu EvilBane, çok ses getireceğe benziyor

güncellemesi ile birlikte daha da eğlenceli bir hale geliyor. Harita serisine yeni eklenecek Kuşatma Haritası ile birlikte Paramanya oyuncuları, yepyeni bir maceranın kapılarını aralıyor. Kuşatma Haritası'nda oyuncular diğer haritalardan farklı olarak kurdukları binalarla diğer oyuncuların binalarını kuşatıp ele geçirmeye çalışacak. Kazanma şekillerinin diğer haritalarla benzerlik gösterdiği Kuşatma Haritası'nda, her oyuncu kendi kalesi üzerinden diğer oyuncunun kalesini yıkmaya ve şehirlerini ele geçirmeye uğraşılıyor.

Kuşatma Haritası'nda oyuncular kendi şehirlerinde kendi kalelerini inşa ederek diğer oyunculara karşı oynamaya devam edecek. Paramanya'da var olan haritalarda olduğu gibi 4 kişi olarak oynanabilen Kuşatma Haritası'nda, 2 kişilik oyunlarda boş kalan kaleler, oyuncular arasında farklı bir mücadeleye sebep olacak. Sahibi olmayan kaleyi ele geçiren oyuncu, kazanma yolunda bir adım daha öne çıkacak. Paramanya'da var olan haritalardan farklı

olarak turistik bölgeler yerine oyuncuların kalesini koruma kalkanı sağlayan bölgelerin olduğu Kuşatma Haritası'nda, bu bölgeleri ele geçiren oyuncu, kendi kalesini rakiplerine karşı daha kolay savunabilecek.

Kuşatma Haritası ile birlikte Mühür Taşı ve Define Avı'nın yanı sıra, karakterleri daha güçlü hale getirmek için yeni bir özellik de ekleniyor. Mühür Taşı ile oyuncular mühürlü taşları biriktirerek istedikleri karakter kartına veya aksesuara sahip olabilirken; Define Avı ile rakipleriyle zar yarışmasına girip çeşitli ödüller kazanabiliyorlar. Karakter kartlarına Kuşatma Haritası yamasıyla gelen "Cevher" güncellemesiyle kartlarında soket açarak cevherleri kullanabilecek olan oyuncular, kartlarının özelliklerini geliştirebilecek.

Türkiye'de ve tüm dünyada herkesi etkisine alan mobil oyun Paramanya, gelecekte yepyeni güncellemelerle de içeriğini genişletmeye devam edecek.



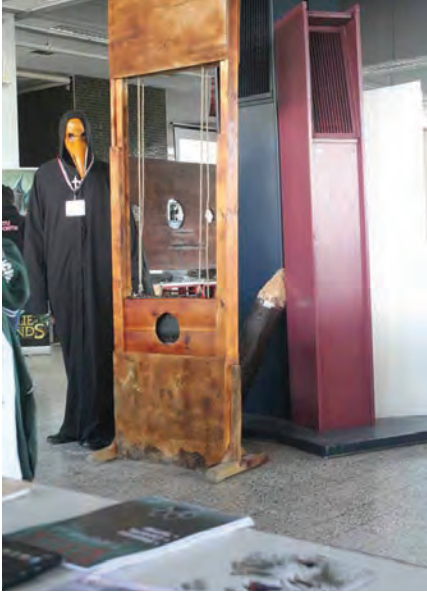
Düşmanlarını Cennet Taşı'nın gücüyle yok et!

Netmarble kadrosuna yeni katılan ve son derece iddialı bir oyun olan EvilBane: Kuzgunların Yükselişi'nin hikayesi nesilden nesile geçen gizemli bir mirasla başlıyor ve Cennet Taşları'nı kullanarak ekipmanları güçlendirmenin yolunu keşfeden insanları anlatıyor. Hikâyeye göre insanlar, Cennet Taşları'nı kullandıkça kristallerin gücü artmış ve gövdelerinde güçlerini saklayabilir hale gelmişler. Zamanın bilgeleri Cennet Taşları'nın kullanımı üzerine bir gizlilik perdesi çekmiş ve tüm varlıklarını tüm dünyadan saklamak için büyük çaba sarf etmişler. Oyunun senaryosu Muhafızların Savaşı'nın bitiminden yirmi yıl sonra, ünlü kahraman Sör Dominion'un sonunda en güvenilir öğrencisiyle birlikte Matera'ya dönüşüyle devam ediyor. Böylece, dünyanın dört bir tarafındaki EvilBane oyuncularının yardımıyla hikâye tekrar başlamış oluyor.

EvilBane, konsol oyunu kalitesindeki grafikleri ile dikkat çekiyor. Keşfedilmeyi bekleyen milyonlarca hazine, sürükleyici hikayesi ve hack and slash oyun tarzına uygun olarak iyileştirilmiş kontrolleri ile

EvilBane'i elinizden düşürmeyeceksiniz. Oyunun diğer özellikleri arasında eşyalar bulunuyor. Eşyalarınızı 300'den fazla silah, kıyafet ve zırh seçenekleri ile dilediğiniz gibi özelleştirebiliyorsunuz. Akınlar elbette yine bir mobil oyunun değişmezi. Arkadaşlarınızla birlikte takımlar oluşturarak güçlü boss'lara karşı savaşıp ganimetler elde edebileceksiniz. Karanlık ormanlardan sonsuz çöllere, tehlikeli volkanlardan kan donduran buzullara kadar uzanan farklı coğrafyalarda gizemli eşyaları elde etmek için keşfe çıkmanın adı da Zindanlar olarak oyunda kendine yer ediyor. Karakterlerinizle Arena'da savaşmak ve gücünüzü kanıtlanmanın yanında Lonca'lara üye olup müttefiklerinizle ilişkilerinizi güçlendirmek de yine EvilBane'de yapabileceğiniz arasında. EvilBane Nisan'ın ilk haftası açılıyor ama ön kayıt imkanı da bulunmakta. Üstelik Google Play üzerinden ön kayıt yaptırdığınız takdirde 30.000 altın kazanabiliyorsunuz. Ön kayıt için bu link'i kullanabilirsiniz: evilbane.netmarble.com/tr Herkese iyi oyunlar! ■





Kıyamet, çok yakın...

MetuCon bu yıl bambaşka bir konseptle geliyor

Hani bir oyun oynarsınız da bunun üzerine konuşmak istersiniz ya... Konuşacak insan bulamayınca arkadaşlarınıza "Abi şu oyunu bir oyna ya!" dersiniz. Hani bazen farklı bir konseptte yeni bir oyun denemek istersiniz ya da sadece okuduğunuz çizgi romanları ve son zamanlarda artan süper kahraman dizi ve filmlerini eleştirmek istersiniz. İşte MetuCon, tam olarak bunları yapmak isteyen, Türkiye'nin her yanından her çeşit oyun severi bir araya getiren bir etkinlik! Her yıl ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu tarafından düzenlenen MetuCon, bu sene de **23-24 Nisan 2016** tarihlerinde 20. kez karşınızda olmayı planlıyor.

Oyunlara kayıt

Oyun kayıtları için bilet satış noktalarından temin edeceğimiz MetuCon biletlerinden çıkan şifre ve bilet numarası ile etkinliğin internet sitesine tıklamanız gerekiyor. Biletlere ulaşımı olmayan katılımcılar ODTÜ BKFT ile iletişime geçerek ya da etkinlik günü geç kayıt ile oyunlara yerleştirilebiliyorlar. Bu yerleştirme sistemi hem oyun yöneticilerinin hem de oyuncuların memnun kalmasını hedefleyerek çalışıyor. Masaüstü ya da canlandırılmalı rol yapma oyunlarına katılmayı tercih etmeyen katılımcılardan ise etkinlik için bir giriş ücreti talep edilmiyor.

MetuCon, temel etkinliği olan masaüstü ve canlandırılmalı rol yapma oyunları ile bu yıl da misafirlerine oldukça geniş seçenekler sunuyor. Masaüstü rol yapma oyunlarında (FRP), en popülerleri World of Darkness, World of Warcraft ve Dungeons and Dragons olan, birçok farklı setting ve sistem arasından tercihlerinizi yapabilecek, Canlandırılmalı Rol Yapma Oyunlarında (LARP) ise dilediğinizi oyunu seçip oyunun temasına uygun kostümleri giyerek kendinizi oyunun içinde bulabileceksiniz.

Bu yıl etkinlik için seçilen tema ise: Apocalypse (Kıyamet). Bu konseptte ve temaya bağlı kalıp kalmamak tamamen katılımcıların tercihinde olsa da etrafta zombiler, karantina kıyafetleri, gaz maskeleri, mutantlar ve dünyayı istila etmeye gelmiş uzaylılar görmeyi kim istemez?

Elbette ki MetuCon rol yapma oyunları dışında daha birçok etkinliğe de ev sahipliği yapacak. Geçen sene olduğu gibi yine bolca kutu oyunu panayır alanı renklenecek. Oynamayı sevdiğiniz ya da henüz oynamaya fırsatı bulamadığınız pek çok oyun etkinliğin alanında sizleri bekliyor olacak. Panayır alanında bulacağınız bir diğer fırsat ise pahalı olduğunu düşündüğünüz için alamadığınız çizgi romanlar ile fantastik ve bilim kurgu kitaplarının indirimli satışa sunulması. Ayrıca, Fantastik Sanatlar Atölyesi ekibi ile zincir zırh örme, deri işleme ve zombi makyaj yapımını deneyimleyebilir, hatta eğitimini alma fırsatı bile bulabilirsiniz. Standlarımızda çeşitli yarışmalar, hediyeler ve sürprizlerle de

karşılaşabilirsiniz.

Eğlence gece de devam ediyor. Aynı ilgi alanına sahip pek çok kişiyle tanışıp sohbet etmek, gün içinde konuşma fırsatı bulamadığınız arkadaşlarınızla konuşmak ve tabii ki dans edip eğlenmek için cumartesi gecesi Noxus'ta kostümlü parti düzenlenecek. Kostüm yarışmasında jüri tarafından seçilecek en iyi kostümlere sahip kadın ve erkek katılımcılara sürpriz ödüller verilecek.

ODTÜ BKFT, temel amacı olan bilim kurgu-fantastik edebiyata ve rol yapma oyunlarına ilgi duyan kişileri bir araya getirmek, birlikte eğlenceli birkaç gün geçirmek için düzenlediği bu etkinliğin duyuru ve gelişmelerini www.metucon.org ve MetuCon 20 - Apocalypse Facebook etkinlik sayfasından duyurmaya devam edecek.

Her yıl düzenlenen bu muhteşem etkinliğin bu yılki aşaması bir çeşit CosPlay etkinliğine de dönüşecek gibi duruyor. Şimdiden yerinizi ayırtmanızı tavsiye ediyoruz! ■





Flames of War dönemi başladı!

Mart ayı **TüSOT** için oldukça hareketli geçti.

Üyelerimizden gelen talep doğrultusunda Flames of War, TüSOT'un dördüncü oyun grubu olarak Mart ayında kuruldu. İki aydır süren çalışmaların tamamlanması, tüm oyun formatları ve kuralların yayınlanmasının ardından TüSOT Flames of War oyun grubu aktif olarak çalışmaya başladı. Tüm model ve İkinci Dünya Savaşı meraklılarını TüSOT Flames of War grubuna katılmaya davet ediyoruz. Bu önemli gelişmenin yanında TüSOT organizasyonları da Mart ayında hız kesmeden devam etti. 28 Şubat'ta A tipi bir X-Wing turnuvası ve 13 Mart'ta E7 tipi bir

Warhammer 40K turnuvası düzenlendi. 28 Şubat tarihinde Gökhan Sağlam tarafından İstanbul Pegasus'ta gerçekleştirilen A1 tipi X-Wing turnuvasının kazananı Imperial filosuyla Giray Aydın olurken, yine Imperial filolarıyla Görkem Demircioğlu ikinci ve Işık Belül üçüncü sırada yer aldılar. 13 Mart tarihinde Ahmet Gürsoy tarafından düzenlenen E7 tipi Warhammer 40K turnuvasında ise Oryan Ogutgen, Khorne-CSM ittifakıyla birinci sırada yer aldı. Space Marine ordusuyla Tunç İper ikinci, Eldar-Dark Eldar ittifakıyla Sedat Akaryıldız üçüncü oldular.

Mart ayında yaşanan bu gelişmelerin yanında, siz bu yazıyı okuduğunuz sırada X-Wing ETC takımı seçmeleri de başlamış olacak. Seçmeler için düzenlenecek dört turnuvadan ilki de 27 Mart tarihinde İstanbul Pegasus'ta! Sezonun son iki ayına girilirken TüSOT organizasyonlarının artarak devam etmesini bekliyoruz. Bu anlamda oyun severlerin Nisan ayında da birçok organizasyona katılma şansı olacak. Şimdiden tüm oyunculara başarılar diliyoruz. ■



Bolca mücadele, üç tane kazanan İzmir Köklü Liseler Arası Espor Turnuvası sonuçlandı

Göktürkler Gaming'in sponsorluğunda düzenlenen ve İzmir'in gerek puan sıralaması, gerek geçmişi açısından seçkin 5 lisesi (İzmir Kız Lisesi, Bornova Anadolu Lisesi, 60. Yıl Anadolu Lisesi, Karşıyaka Anadolu Lisesi, Konak Anadolu Lisesi) ile birlikte Şubat ayının 27-28'inde Enter Net (OGC) İnternet Kafe'de gerçekleşen turnuvanın kazananları belli oldu. Turnuvaya 32 takım, 160 oyuncu ve 50'den fazla seyirci katıldı, turnuva boyunca keyifli anların arkası kesilmedi. Özellikle İzmir ve çevresinde büyük ilgi gören turnuva, oyuncu ve seyircilerden bolca olumlu geri dönüş aldı, Göktürkler Gaming bu durum karşısında haklı bir gurur yaşadı. (LEVEL olarak bizim de bir katkımız olduysa ne mutlu tabii.) Göktürkler Gaming bu tarz projelere yeni adım atmalarına rağmen çevrelerine emsal niteliği taşıyan bir etkinliğe imza attıkları için çok memnun olduklarını bildirdi. Projelerine devam edecek olan ekip, diğer projelerle de

Türkiye'de esporun daha iyi yerlere gelmesini sağlamak istediklerini belirtiyor. Turnuvada herkes iyi bir mücadele ortaya koymuş olsa da elbette her turnuvada olduğu gibi burada da kazananlar oldu ve bunlar da şampiyon Eniştenin Döneri, ikinci Konal 2. Takım ve üçüncülükte de Just Play olarak belirlendi. Biz de Göktürk Gaming'i bu başarılı çalışmalarından dolayı kutluyor, etkinliklerin devamını diliyoruz. ■



Oyuncunun Sandığı

Batman v Superman: Dawn of Justice'ı izlediniz mi? İzlediyseniz sizden iyisi yok, izlemediyseniz de derhal sinemanın yolunu tutmalısınız. Filmden yeterince etkilendikten sonra da odanızı veya üstünüzü aşağıdaki ürünlerden biriyle donatmaya ne dersiniz? Tüm ürünler Oturabi dükkanından veya internet sitesinden temin edilebilmektedir. www.oturabi.com

Batman: Arkham Origins 1/4 Scale Figür

Batman: Arkham Origins video oyunu esas alınarak üretilmiş bu harika figürün koleksiyonunuzda yer almasını istemez misiniz? Figür 46 cm uzunluğundadır ve tam 25 farklı bölgesinden hareket ettirilebilir.

419 TL

379 TL

Man of Steel 1/4 Scale Figür

Yaklaşık 30 hareket bölgesi bulunan bu siyah kostümlü Superman figürü, 2013 yılında hayatımıza giren, Christopher Nolan tarafından yazılan ve Zack Snyder tarafından yönetilen Man of Steel filmi baz alınarak hayata geçirilmiştir.



35 TL



35 TL

Batman / Superman Logo Anahtarlık

Her zaman yanınızda taşımak isteyeceğiniz
Batman ve Superman Logo Anahtarlıklar.

Batman / Superman Logo T-Shirt

Superman ve Batman hayranlarının dolabında
yerini almak için bekleyen bu muhteşem
t-shirt'leri kaçırmayın.



30 TL

30 TL



450 TL

Batman Animated Series Batmobile

Batman hayranlarını çok mutlu edecek olan bu
Batmobile koleksiyonunuzdaki yerini almak için
hazır. 60 cm boyundaki bu ürünün içinde ve dışın-
da ışık fonksiyonları bulunmaktadır.

Greg Capullo Batman Figür

Usta çizerlerden Greg Capullo imzasıyla
gelen bu özel figür tüm Batman severlerin
sahip olmak isteyeceği bir ürün.

119 TL

Jae Lee Superman Figür

Bol beğeni toplayan çizerlerden Jae Lee'nin
kaleminden alışılmışın dışında bir
Superman figürü.

119 TL

Man Of Steel Superman Play Arts Kai Figür

25 cm boyundaki bu Superman figürü,
eşsiz kalitesiyle koleksiyonuza
renk katacak.

350 TL



19

LEVEL

NEO'NUN İZİNDE

HTC Vive: Sanal gerçekliğe Valve dokunuşu! - Ahmet Rıdvan Potur

Oculus Rift'in ardından 29 Şubat'ta ön siparişe sunulan HTC Vive için gözünü karartan birçok oyuncu, sanal gerçeklik kaskının fiyatını gördüklerinde gözlerinin gerçekten kararması nedeniyle soluğu en yakın sağlık kurumunda almış. Tansiyonlarının oynadığı gözlemlenen oyuncular gözlem altına alınarak tedavilerinin ardından taburcu edilmiş.

Pamuk eller cebe!

HTC'den gelen açıklamalar doğrultusunda yüksek bir fiyat etiketine sahip olacağını bildiğimiz HTC Vive, Oculus Rift'ten satıldığı bölgeye göre 200\$'lık ya da avruluk ekstra bir maliyete sahip olacak. Amerika bölgesi satış fiyatı 799\$ olan sanal gerçeklik kaskına sahip olmak için, ülkemizde 899 avruluk Avrupa bölgesi fiyatını ve vergisini de gözden çıkarmamız gerekecek. Bu fiyat politikasına rağmen HTC Vive, ön siparişlerin açılmasını takip eden 10 dakika içerisinde 15000 adet satmayı başardı. Her ne kadar bu rakam başarı olarak adlandırılrsa da, bu sayıya cihazı ne olursa olsun almayı planlayan kullanıcılar sayesinde ulaşıldığını söyleyebiliriz. Kısacası, sanal gerçeklik kaskının başarısını uzun vadedeki satış rakamları belirleyecek-

tir. Ön siparişlerin 5 Nisan'dan sonra alıcılara gönderilmesi beklenirken, henüz ön siparişe açılmayan ülkelerde ki ülkemiz de buna dahil, HTC Vive'in ne zaman satışa sunulacağına dair bir bilgi bulunmuyor.

Peki sistemim VR'a hazır mı?

HTC Vive'in ön siparişe açılmasıyla birlikte, fiyatının yanında sistem gereksinimleri de açıklandı. Oculus Rift ile oldukça benzer sistem gereksinimlerine sahip olan sanal gerçeklik kaskı için önerilen ekran kartları NVIDIA tarafında GTX 970 ve AMD tarafında R9 290 olarak dikkat çekiyor. İşlemci olarak Intel cephesinden i5 4590 ve AMD cephesinden FX 8350 önerilirken, minimum olarak 4 GB bellek isteniyor. Windows 7 ve sonrası işletim sistemleri ile uyumlu olacak sanal gerçeklik kaskının, Valve'in gücünü de arkasına alarak, ileride SteamOS'i ve diğer Linux tabanlı işletim sistemlerini desteklemesi şaşırtıcı olmayacaktır. Önerilen sistem gereksinimlerinin farklı donanım konfigürasyonlarında akıllarda soru işareti bırakmamasını isteyen Valve tarafından hazırlanan ve "goo.gl/pi48Pw" adresinden indirmeye sunulan "SteamVR Performance Test" sayesinde donanımızı test edebiliyorsunuz.

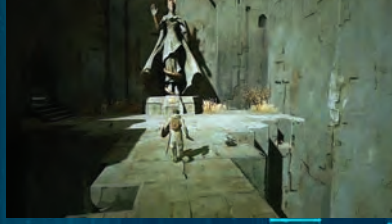
Valve'in "Aperture Robot Repair" demosununun 2 dakikalık bir kısmını bilgisayarımızda çalıştıran bu yazılım, donanımızı yeterli görmediği durumlarda bize tavsiyeler vermekten de geri kalmıyor. Dahası, HTC Vive'i diğer sanal gerçeklik kasklarından ayıracak en önemli özelliklerinden biri olan Steam entegrasyonu, "SteamVR Desktop Theater Mode" ile kendini tekrardan gösteriyor. Bu mod, kısaca Steam'de sahip olduğumuz herhangi bir oyunu sanal gerçeklik ortamında oynamamızı sağlıyor. Ayrıca, tıpkı Netflix'in Samsung Gear VR'da yaptığı gibi bizleri sanal bir ortama götüren mod, bu ortamda devasa bir ekran karşısında oyun oynamamıza olanak sağlıyor



AYIN OYUNU Chronos

Atmosferik bir rol yapma oyunu olan Chronos'da bir kahramanın yaşam boyu sürecek macerasına sanal gerçeklik kaskımızla tanıklık edeceğiz. Yurdunu büyük bir kötülükten kurtarmak isteyen kahramanımız çok eski bir labirente girerek, yurduna yaşamı ve barışı geri getirmenin sırrını arayacak. Kimin ne amaçla yaptığı bilinmeyen bu labirent yolda sadece bir kere kapılarını ziyaretçilere açıyor. Dahası, kahramanımız her başarısız olduğunda labirent tarafından dışarı çıkarıldığından, içeri girmek için bir yıl boyunca beklememiz gerekecek. Gençken hızlı ve çevik olan kahramanımız zamanla yaşlanarak bu özelliklerini kaybedecek ama daha tecrübeli ve bü-

yüye yaktın bir hale gelecek. Oynanışı büyük ölçüde etkileyecek rol seviye sistemi Chronos'u diğer rol yapma oyunlarından ayıracak gibi görünüyor. Şimdilik sadece Oculus Rift için duyurulan oyun, Darksiders serisinin eski geliştiricilerinin kurduğu Gunfire Games tarafından geliştiriliyor.



Sadece oyun mu?

Gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir köprü görevi gören ön kamerası, HTC Vive'ı diğer sanal gerçeklik cihazlarından ayırıyor. Daha önceden de bildiğimiz gibi bu kamera sayesinde gerçek dünyadaki fiziksel engeller sanal dünyaya aktarılarak, kullanıcının gerçek dünyadan haberdar olması ve kendini yaralamaması amaçlanıyor. "Vive Phone Services" isimli uygulama ile gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki köprüyü güçlendiren HTC Vive, akıllı telefonlarımızı sanal gerçeklik kaskına senkronize etmemize imkân tanıyor. Akıllı telefonlarımızdaki bildirimleri ve mesajları sanal gerçeklik kaskı üzerinden takip edebileceğimiz bu uygulama, sanal dünyada uzun zaman geçirecek kullanıcıların gerçek dünyadan kopmaması sağlıyor.

Oyun desteği ne durumda?

Yaklaşık olarak 50 oyunla çıkışını gerçekleştirecek olan HTC Vive, herhangi bir özel oyuna ev sahipliği yapmayacak. Valve'den Chet Faliszek'in açıklamalarına bakılırsa, platforma özel oyunların gelişmekte olan sanal gerçeklik sektörünün önünü

tıkayacaklarını düşündüklerini ve Valve'in sanal gerçekliğin başarısı için platforma özel oyunları tercih etmediğini görüyoruz. Çıkış oyunları arasında Job Simulator: The 2050 Archives, Fantastic Contraption ve Budget Cuts gibi tamamen yeni oyunlarla birlikte, Elite: Dangerous ve Project C.A.R.S gibi önceden çıkışını yapmış ve sanal gerçekliğe hazır oyunlar da bulunacak. Valve imzası taşıyan ve Portal evreninde geçen The Lab ise çıkışa hazır olduğunda bütün HTC Vive kullanıcılarına ücretsiz olarak sunulacak. Valve'in sanal gerçeklik denemelerinin derlendiği The Lab'da 10 farklı mini oyun olacağı söyleniyor. Gerçek dünyaya ait farklı yerlerin ziyaret edebildiğimiz "Postcard", mekanik bir sapan kullanarak robot avladığımız "Slingshot", elimizde bir uzay gemisini tuttuğumuz ve diğer uzay gemileriyle savaştığımız bizlere çocukluğumuzu hatırlatacak "Xortex" ve ana kulenin içinde elimizde bir yay ve okla düşmanlarımıza geçit vermediğimiz "Longbow" bu mini oyunların ne kadar çeşitli olacağını gösteriyor. Bütün bu oyunlara ek olarak, Star Wars: Trials on Tatooine gibi sanal gerçeklik deneyimleri de HTC Vive'daki yerini alacak. İnteraktif bir film havasında olacak bu deneyim bizleri belki herhangi bir oyun kadar özgür bırakmayacak, ama ışın kılıcını elimizde gördüğümüzde şikâyet etmek oldukça güçleşecek.

Astronot olup uzayın karanlığı daha yakından görmek, Jedi olup güce dengeyi getirmeye çalışmak ya da robotların her işin üstesinden geldiği bir gelecekte keyifle yaşamak... Hayallerimiz ne olursa olsun sanal gerçeklik bizlere bütün bu hayalleri yaşama fırsatı sunacak gibi görünüyor. Görünüşe bakılırsa her yeni güne sanal gerçeklikle ilgili yeni haberlerle başlayacağız heyecan dolu bir başka ay bizleri bekliyor! ■

Gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir köprü görevi gören ön kamerası, HTC Vive'ı diğer sanal gerçeklik cihazlarından ayırıyor

PlayStation VR'ın da fiyatı belli oldu!

Sanal gerçeklik konusundaki iddialı üç firmadan biri olan Sony de sonunda PlayStation VR'ın fiyatını duyurdu. Game Developers Conference 2016'da açıklanan Amerika bölgesi için 399 dolarlık ve Avrupa bölgesi için 399 avruluk fiyatın sadece PlayStation VR sanal gerçeklik kaskını ve meşhur siyah kutuyu içerdiği açıklandı. Sanal gerçeklik kaskının çalışması için ihtiyaç duyulan PlayStation Camera'yı ve sanal gerçeklik oyunlarında kullanılacak kontrolcü PlayStation Move'u da içeren bir paketin, Amerika bölgesi için 499 dolarlık fiyat etiketiyle raflarda yer alacağı da söyleniyor.





Mercek Altında PSN, Xbox Live'a karşı!

Artık oyun oynarken sadece yapay zeka yeterli gelmiyor. Yanımızda canlı kanlı oyuncular istiyoruz. Bu konuda da imdadımıza Sony'nin Playstation Network'ü ve Microsoft'un Xbox Live hizmeti yetişiyor.

Ne işe yararlar?

Temelde PSN'in de Xbox Live'in de hedefi aynı. Oyuncuları buluşturmak ve birlikte oyun oynamalarını, iletişim kurmalarını sağlamak. Bunun yanında zamanla, müzik dinlemek, film izlemek gibi yeni özellikler de bu hizmetlere eklendi. Bunun yanında ismi Playstation Store ve

Xbox Marketplace olsa da, yine PSN ve Xbox Live altyapısını kullanan mağazalar da mevcut. Anlayacağınız hem PSN hem Xbox Live aynı amaca hizmet eden iki oluşum.



Plus ve Gold

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, yapımının 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.



Altyapı

Bana sorarsanız iki hizmet arasındaki en önemli fark burada ortaya çıkıyor. Bu konuyu çok basit bir örnekle anlatmak istiyorum: İşten çıkmışsınız ve eve gelmişsiniz. Birkaç saat oyun oynamak ve kafanızı dağıtmak istiyorsunuz. Ama o da ne, konsolunu açıp online hizmete bağlanmak istediğinizde bir altyapı çalışması olduğunu görüyorsunuz ve konsolunuzu kapatmaktan ya da tek başınıza oyununuza devam etmekten başka şansınız kalmıyor. Uzun zamandır her iki konsola

da sahip birisi olarak bu durumla pek karşılaştığımı söyleyemeyeceğim. Ancak, net bir çalışma olmasa da yavaşlayan online hizmetler, diğer oyuncularla sohbet ederken oluşan sorunlar çok sık başıma geliyor. Genellikle bu sorunları yaşadığım platform da PS4 ve PSN oluyor. Lag sorunları, eğer denk gelerseniz bitmek bilmeyen altyapı çalışmaları, bir de 2011 yılından vukuatlı olan Sony kesinlikle altyapı konusunda Microsoft'a yaklaşmayı dahi başaramıyor.



+

Mağaza ve Bölge Kilidi

Ne PS4 ne de Xbox One bölge kilidine sahip konsollar değil. İstedığınız yerden oyun alıp istediniz konsolda oynayabiliyorsunuz. PS2'deki NTSC-PAL ayırımından sonra gerçekten bu harika bir durum. Fakat burada Sony'nin çok net bir hatası var. Başımdan geçen bir olay üzerinden anlatmam gerekirse: Witcher 3 piyasaya çıktığında çevremde Day One edition bulamayınca çareyi ABD üzerinden almakta bulmuştum. Bana gelen oyun 1. bölge koduna sahipti ama malum

PS4'te bölge sınırlaması olmadığı için oyunu 2. bölge olan konsolumda sorunsuz şekilde oynayabildim. Taa ki, Hearth of Stone DLC'si piyasaya çıkana kadar. Normal şartlarda böyle şeylerde dijital alışverişi tercih eden ben, kutulu versiyonda Gwent kartları olduğunu görünce dayanamayıp kutulu aldım. Türkiye'den aldığım için bana 2. bölge kodlu DLC geldi. 2. Bölge koduna sahip DLC yalnızca Avrupa PSN hesaplarından indirilebiliyordu. Ancak, bendeki oyun 1.

Bölge olduğu için indirdiğim DLC oyunumla uyumlu çalışmadı ve tekrar Amerika PSN üzerinden DLC satın almak zorunda kaldım. Kısaca durumu özetlemek gerekirse, PSN'de oyunun, PSN hesabının ve DLC'nin bölge kodlarının birebir aynı olması gerekirken; Xbox Live'da bu konuda hiçbir ayırım yok. Hatta Xbox Live hesaplarının belirli bir bölgesi dahi yok. Cihazınızın dilini değiştirerek istediğiniz bölgenin mağazasından yararlanmanız mümkün.



Kazanan kim?

Daha önce de belirttiğim gibi, aktif olarak hem Playstation 4 hem de Xbox One kullanan birisiyim. Her iki platformun kendisine özel oyunlarını bir kenara koyarsak, her iki konsolda da piyasada olan oyunlar için şu şekilde bariz bir ayırımım oldu: Online ve çok oyunculu oyunlar Xbox'da; tek kişilik oyunlar Playstation'da oynanır. Bu ayırımın en net sebebi de, Microsoft'un Live hizmeti. Live hizmeti eğer bu seviyelerde olmasa sanırım şu anda bir Xbox sahibi dahi olmazdım.

!

Geri Uyumluluk ve Xbox Live Gold

Bildiğiniz üzere geçtiğimiz aylarda Xbox One için geri uyumluluk özelliği getirildi. Bu özellik ile belirli Xbox 360 oyunlarını, Xbox One'da oynamak mümkün. Ayrıca bu özelliğin devreye girmesi ile birlikte Xbox Live Gold ile verilen oyun sayısında da artış oldu. Şöyle ki, Xbox One için her

ay sabit olarak verilen üç ücretsiz oyunun yanında artık geri uyumluluk hizmeti sayesinde Xbox 360 için verilen ücretsiz iki oyunu da Xbox One'da oynamak mümkün. Anlayacağınız, geri uyumluluk özelliği ile birlikte her ay Xbox One için ücretsiz verilen oyun sayısı beşe çıkmış oldu.



ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Arka arkaya karşımıza çıkan 4X türü kaliteli oyunlar, birkaç sene önceye kadar küçümsenen bu türün altın çağına girdiğimizi düşündürüyor. Bu ay, Master of Orion'ın ilk bakışını yapmamızın üzerine, biraz da yer darlığı nedeniyle, 4X konusundaki önemli bir tartışmayı Astronot sayfalarına taşımak istiyorum.

Kaba tabiriyle ve yamultulmuş Türkçeyle "uzay stratejisi" dediğimiz 4X türü oyunlar konusunda, özellikle 2016'da büyük bir çıkış yaşandığını fark edeceksiniz. Bir zamanların efsane markası Master of Orion'ın yeniden gündeme getirilmeye çalışılması da bunun işareti.

20 seneden uzun zamandır konsol oyunlarının hakimiyeti sürdükten sonra, aslında PC oyunlarının konsolların yanında çok zengin ve güçlü olduğunun tekrar fark edilmesiyle beraber PC'ye dönüş yaşanırken, PC'lerin artan güçleriyle birlikte çalışmak için çok güçlü sistemlere ihtiyaç duyan, çok ağır yazılımlar

olan 4X oyunları da yeniden gündeme geliyor ve beğeni toplayarak hatırlanıyorlar. 2010'da, bağımsız bir yapımcı olan Matrix'in piyasaya sürdüğü Distant Worlds ile 4X oyunlarının yeniden yükselişe geçtiğini benden defalarca duymuşsunuzdur. Ardından gelen Star Drive ve birkaç küçük bağımsız yapımda bu trendi hızlandırdı ve nihayet bugün "Master of Orion ekibi yeniden topluyormuş" kıvamına geldik.

Master of Orion, ilk izlenimlerime göre, isminden beklendiği kadar ultra süper, inanılmaz über, sanat eseri, şaheser bir oyun sayılmaz. Ama erken erişim olmasına rağmen kendi çapında bir sürükleyiciliği var. Daha da gelişeceğine inanıyorum.

Yine de şu anda piyasada olan Galactic Civilizations III, Distant Worlds, Star Drive II, Polaris Sector ve önümüzdeki ay karşımıza olacak Stellaris'in yeni nesil 4X oyunları olarak Master of Orion'ı çoktan geride bıraktıklarını görüyorum.

Bir kere, eğer henüz oynamadıysanız, Galactic Civilizations III'e mutlaka göz atmalısınız. Oyundaki detay seviyesi o kadar yoğun ki, binlerce yıldızdan oluşan dev bir haritayı bitirebilecek veya oyunda galip gelebilecek bir insan evladı çıkabileceğine inanmıyorum ki, oyun piyasaya çıktığından beri birkaç kez, boş zamanlarımda dev bir haritayı denemek istedim ve günde bir iki saatimi verip kafa dağıtmak için kullandığım oyunda, iki üç hafta



boyunca başka bir medeniyete rastlamadan, dev bir uzay haritasında kendi başıma oynamak zorunda kaldım. Haftalar sonra ilk defa yabancı bir uzay ırkı ile karşılaştığımda ise eşit şartlarda oyuna başladığımız söz konusu ırkın, benden onlarca kat daha güçlü hale gelmiş bir ırka dönüştüğüne şahit oldum. Oyun o kadar gelişmiş ki, artık detay seviyesi insan beyninin kontrol edebileceğinden öteye geçmeye başlamış. Haliyle yapay zeka, dev haritalarda palazlanıp sizi ezip geçebilir. Bu yeni durum, yani detay seviyesinin artık insan beyninin sınırlarını zorlaması, 4X oyun yapımcılarının karşısına yeni bir seçenek çıkarıyor. Dolayısıyla, yapay zeka tarafından güçlendirilmiş yeni oyunlarla karşılaşmamıza fazla kalmadı ki, bu konuda da aslında piyasada iyi bir örnek var. Ne yazık ki, çok detaylı olduğu için bizim ülkede oyuncuları çok korkutan Distant Worlds, oyuncuyu yapay zeka ile destekleyen çok başarılı bir 4X oyunu. Ancak bu destek, oyunun kontrolünü sizden alması anlamına gelmiyor. Siz yine bir imparator veya bir galaksi cumhuriyetinin seçilmiş yöneticisi vs gibi tüm varlıklarınızı en tepeden kontrol edebiliyorsunuz ancak oyundaki her gemi kaptanını, her askeri, her diplomatı, her ajanı, her sivil gemiyi tek tek kontrol etmek zorunda değilsiniz. Binlerce yıldız sisteminden ve on binlerce gezegenden oluşan, dev bir haritada kurduğunuz imparatorluk, yüzlerce gezegene yayılabilir ve artık devreye "bakanlarınız" giriyor. Size tavsiyelerde bulunuyorlar, hatta izin verdiğiniz ölçülerde yönetimi ele alıp kendi operasyonlarını yönetiyorlar. Örneğin, imparatorluğunuzun uzak bir köşesinde korsanlar gezegenlerinize ve sivil ticaret gemilerine saldırmaya başlayınca, savunma bakanınız o bölgede küçük bir saldırı gücü kuruyor ve korsanların üssüne saldırıya geçiyor. Siz derseniz bu süreci uzaktan izleyebiliyorsunuz, derseniz



doğrudan komutayı alabiliyorsunuz. Ancak uzaktan izlerken de yapay zekanın manevralarına ve hareketlerine hayran kalabilirsiniz. Gerçekten de o gemilerin içindeki kaptanların neler düşündüğünü, görevini yapmaya çalışırken kendini de korumaya çalıştığını, düşmanı sıkıştırmak için stratejik kararlar aldıklarını hissedebiliyorsunuz. Düşünün ki Distant Worlds 6 yıl önce piyasaya çıkmış bir oyun. İtiraf etmek lazım, 6 yıl önce o oyunu çalıştıracak bilgisayar bulmak kolay değildi. Benim son model, güçlü oyun bilgisayarım bile geniş haritalarda oyun ilerledikçe tıkanmaya başlıyordu. Bugün ise Polaris Sector ve Stellaris gibi iki yeni oyunla karşı karşıyayız. Bu oyunlarda yine güçlü yapay zekanın yanında, bu kez çok zengin ve farklı şekilde işleyen teknoloji ağacı sistemine şahit olacağız. Artık teknoloji ağaçları, klasik strateji oyunlarındaki gibi, şunu araştırıyım, bunu açayım kıvamında değil de, bilim insanlarınızı matematik, fizik, biyoloji gibi temel bilimlere yönlendirerek onların bu temel bilimlerdeki başarıları üzerine medeniyetinizin

elde edebileceği potansiyel teknolojileri öne çıkarmak üzerine kurulu, daha sezgisel, daha esnek bir yapıya sahip olacak. Bakalım 2016, gerçekten de 4X'in itibarını iade edeceğimiz o dönüş yılı olacak mı? Aslında bu konuda benim en büyük kriterim, Space Empires serisinin yapımcılarının yeniden 4X oyunlarına dönüş yapmasıdır. Space Empires serisi, geçtiğimiz 25 yıl boyunca 5 oyun yayınlanmış ancak grafik kalitesi konusunda zayıf kaldığı için medyanın çok ilgisini çekmemiş, efsanevi bir seridir. Öyle ki, oyunun yapımcıları aslında amatör yapımcılardı ve oyun yapımı dışında başka işlerde çalışırken, 20 sene boyunca, kişisel bir hobi olarak 4X oyunları geliştirdiler. Bu oyunlar, Space Empires 1,2,3,4 ve 5 olarak piyasaya sürüldü ama şöyle düşünün. 90'lu yıllarda oyun dünyasının çok sığ olduğu bir ortamda, çıkardıkları oyun en fazla 500-1000 adet satıyordu. 30 dolardan, 30 bin dolar getirisi olan oyunun gelirinin yarısını dağıtımçı alırken 5 kişilik yapımçı ekibe maksimum 15 bin dolar para kalıyordu. Bunun 5 bin doları masraf, 3 bin doları vergi desanız, geriye 7-8 bin dolar kalıyor. 5 kişilik ekip, bir iki yıl boyunca uğraşıp toplamda 8 bin dolar kazanıyor. Haliyle kazanç getirmeyen bu oyunu tamamen kişisel tutkularla geliştiren ekip, Space Empires V ile tam anlamıyla Nirvana'ya ulaşmıştı. Fakat Facebook devriminden ve mobil oyunların para basmasından etkilenen ekip, Space Empires 6'yı yapmak yerine Facebook ve mobil cihazlar için, fabrika kur, kaynak topla, uzay gemisi bas, düşman üzerine gönder temali bir Space Empires geliştirip Facebook üzerinde yayınladılar ve tamamen para kazanmaya odaklandılar. İşte eğer o ekip, yeniden Space Empires 6'nın yapımına geri döner de, o efsanevi oyun serisini hayata geri döndürürlerse, 4X türü altın çağına girmiştir diyebiliriz. Buraya yazmış olayım, ileride Cem abi söylemişti dersiniz.



BU AY DERGİDE

Android akıllı telefonunuzu

daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler



**NİSAN SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ

Uncharted 4 a thief's end

Uncharted 4 A Thief's End

Hayatına "Tomb Raider'ın erkek olanı" yorumlarıyla başlamış bir oyunun, zaman içinde kült bir seriye dönüşmesini izledik hep beraber. Nihayet veda zamanı geldi, Nathan ile son defa, son macera.

Sayfa 28



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz

TEST
ETTİK

Uncharted 4 Multiplayer

"Uncharted 4: A Thief's End bomba gibi geliyor! Geri sayım başlamışken, Naughty Dog biriken gazımızı almayı ihmal etmedi ve kısa süreli bir Beta süreciyle karşımıza çıktı. Detaylar mı? Aşağıdaki satırlara alalım hemen sizi..."

Evet, Uncharted 4'ün çıkışına çok az kaldı. Oyunun Nisan ayındaki çıkışını beklerken, beklenmedik bir erteleme haberinin ardından sabır noktamız Mayıs ayına kilitlendi. Ama neyse ki Naughty Dog, kısa süreli bir Multiplayer Beta süreci başlatarak hafiften de olsa gazımızı almayı başardı. 4 - 7 Mart tarihleri arasında görücüye çıkan Uncharted 4 Multiplayer Beta'dan bahsediyorum tabii ki. Yoksa haberiniz yok muydu? (Eyyvah!) Öncelikle itiraf etmem lazım, Uncharted 4'ün multiplayer tarafını hiç ama hiç merak etmiyorum. Benim olayım hikâye tarafında ki eminim birçoğunuz için de durum aynıdır. Bu kısa süreli beta sürecinin benim için önemli olan tarafı, oyunun mekaniklerini yüzeysel olarak bana sunacak olmasıydı. Bu niyetle bir güzel indirdim oyunu ve kaniyla canıyla Drake'in yepyeni haline tanık oldum. Hemen altını çizmem lazım, görsel anlamda muhteşem detaylar beklerken, ilk aldığım izlenimler beni hiç şaşırtmadı, hatta üzdü diyebilirim. Yani oyunun Single Player tarafı da bu kalitede olacaksa ki sanmıyorum, epey içimiz burkulabilir. Oyun

mekanikleri konusundaysa herhangi bir sıkıntı yok. Serinin önceki oyunlarından aşına olduğumuz şekil yine bizimle birlikte. Multiplayer detaylarına geldiğimizdeyse çok da ahım şahım detaylara rastlamadım maalesef. Hâlihazırda sadece Team Deathmatch modu açıldı ve merakla bekleyen bünyelerin saldırısına maruz kalmıştı. Her biri 5 kişiden oluşan iki takımın, sınırları belirlenmiş bir haritada kapışmasından oluşan küçük bir kalıp vardı sonuçta ortada. Bu esnada karakter seçimleri dikkat çekiciydi aslında. Şekil olarak Drake'le birlikte yine seriden tanıdığımız yüzler de vardı listede. Elena, Lazarevic, Sullivan, Flynn gibi tanıdık simaları gördüm kadroda.

Bu karakterler şekil olsun diye varlar tabii ki ama işin içinde Saldırı, Destek, Atılğan, Taktiksel, Keşif ve Kısa Menzil olarak çeşitli kategoriler de var. Oyun tarzınıza göre bunlardan birini seçiyorsunuz ve maceranız başlıyor. Oyunu klasik Team Deathmatch kalıbından ayıran ufak tefek detaylar da yok değil. Bunların en dikkat çekici olanı ise karakterinizin tarzına göre sahip olduğu özel yetenekler. Kill sayınız arttıkça ve haritanın sağına soluna

yerleştirilmiş hazineleri topladıkça yükselen puanlarınızla "El Dorado'nun Öfkesi, İri Kıyım Yardımcı, Bazuka ve El Bombası Geliştirmesi" gibi özel yeteneklere de sahip olabiliyorsunuz. Genel hatlarıyla sorunsuz ve kısmen de olsa eğlenceli bir serüveni bu 3 günlük beta süreci benim için. Ama dediğim gibi, benim gözüm oyunun Multiplayer tarafında değil, diğer tarafta. Ama tabii Multiplayer tarafını illa ki oynarım diyenler mutlaka vardır ve bu tayfa için eğlenceli bir altyapı üzerinde çalışıldığını resmen gözler önüne serdi bu Beta süreci. Ne diyelim, umarım her şey beklediğimiz gibi olur. ■ **Ertekin Bayındır**



Oyun beta aşamasında grafiksel açıdan müthiş değil, ana sürümde bu durum değişecektir.

3 Master of Orion

Yolun sonu iyi bir yere gitmiyor olabilir...

TEST
ETTİK

Master of Orion ismi oyun dünyasında çok ağır bir yere sahip. 25 yıla yaklaşan bir efsane olarak Master of Orion, strateji ve 4X severlerin hala umutla beledikleri bir marka. Ancak ne var ki, yıllar önceki son deneme, yani Master of Orion 3, modern oyun teknolojileri ile Master of Orion'un beğeni toplayan klasik oyun yapısını buluşturmayı başaramayınca yapımcılar havlu atmak zorunda kalmıştı.

Biraz da o dönemin yükselen trendi olan konsol dünyası ve hiplamalı zıplamalı çocuk oyunlarına olan ilgi, nihayetinde yapımcıların 4X türünden uzaklaşmasına sebep olmuştu. Ancak son beş yıldır PC'lerin artan gücü ve 4X oyunlarına ilginin yeniden yükselmesi ile birlikte oyun endüstrisinin, 4X türünün

en büyük efsanesi olan Master of Orion'a el atması da kaçınılmazdı.

Oyun şimdilik erken aşamasında ve dolayısıyla tamamlanmış değil. Bu aşamada oyuna ön inceleme yaparken çok ağır eleştiriler getirmek doğru olmayacaktır ancak konuyu kısaca özetlemek gerekirse, bugün yapılan yeni Master of Orion, 4X dünyasının efsanevi ismine yakışır bir devam oyununa benzemiyor. Sürecin sonunda karşımıza nasıl bir içerik çıkar bilemeyiz ama şimdilik, yolun sonu çok iyi görünmüyor.

Öncelikle, yeni Master of Orion'da içeriğin, derinliğin çok eksik kaldığını fark edeceksiniz. Artık 4X dünyasında, neredeyse bir vidadan başlayarak dev bir uzay gemisini oyuncunun kendi isteğine göre inşa etmek mümkünken, MOO, sadece üzerine 3-4 parça eklenti takmamıza izin verdiği uzay gemilerini önümüze getiriyor.

Yine, rakipleri olan Distant Worlds veya bu ay yeni çıkan Polaris Sector veya önümüzdeki ay karşımıza çıkacak olan Stellaris'le karşılaştırınca, oyunda detay yoğunluğunun çok çok çok az olduğunu görüyoruz. Bir uzay imparatorluğu kuruyorsunuz ama uzay gemilerinin yakıtı hakkında bilgi yok. Detaylı taktik savaş yetenekleri yok. Bilimsel araştırmalar çok kısıtlı, diplomasiyi gören yok. Oyun bu haliyle, ilk okul çocuklarına hitap

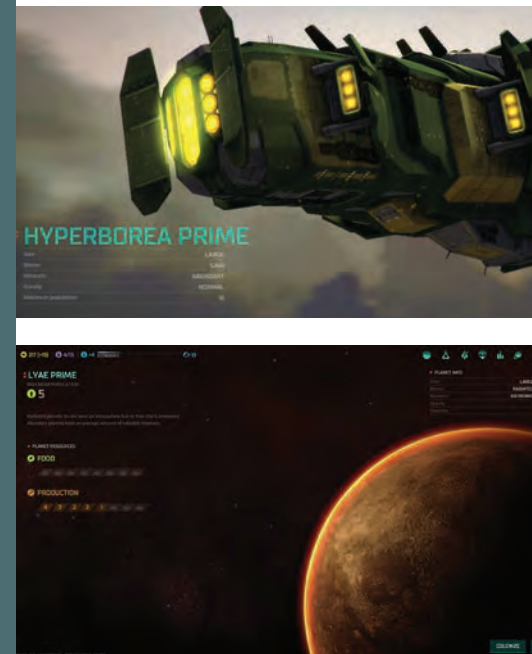
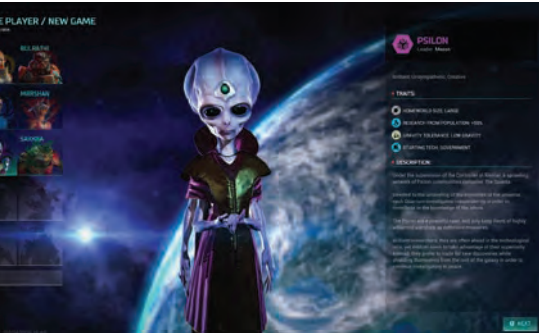
eden basit bir bulmaca oyunundan hallice bir oyun deneyimi sunuyor ki bu cümleyi kurarken bile üzıldüm. Koskoca Master of Orion markası için bir oyun dergisinde böyle bir cümle kurulmamalıdır.

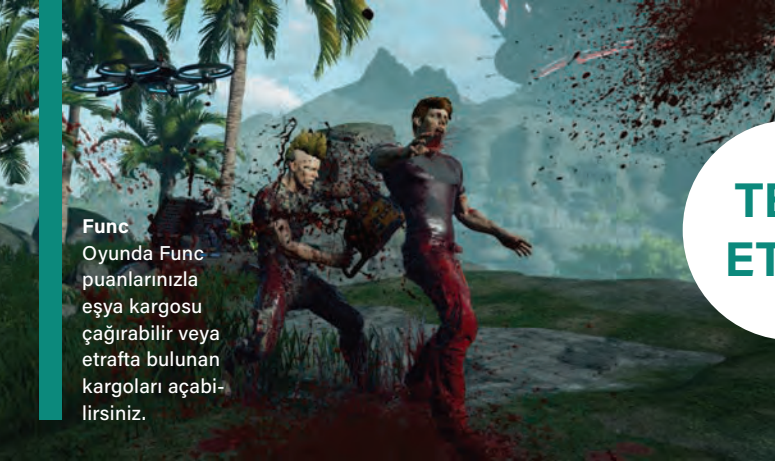
Neyse, yine de umudumuzu kaybetmeyelim. Şimdilik grafik kalitesi fena görünmüyor. İçerik hakkındaki benzer eleştiriler de yoğunlaştıkça yapımcı hatasını anlayıp oyuna zengin içerikler eklemeye karar verebilir ki, bu konuda bir planı olup olmadığını da bilmiyoruz. Oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı belli değil ve son aşamada karşımıza bambaşka bir sanat eseri çıkabilir. Son hali elimize gelsin, bir de o zaman bakalım.

■ Cem Şancı

Wargaming

World of Tanks ile tanıdığımız firma yeni Master of Orion'un gidişatından sorumlu ve diğer oyunlarının beta ve tam sürüm versiyonları arasındaki gelişimlere bakınca, umutlanmamak elde değil.





TEST
ETTİK

Func
Oyunda Func puanlarınızla eşya kargosu çağırabilir veya etrafta bulunan kargoları açabilirsiniz.

Yapım **Xaviant** Dağıtım **Xaviant** Tür **Aksiyon, Hayatta kalma** Platform **PC Web** www.theculling.com Çıkış Tarihi **Belli değil**

The Culling

Dünyanın en ilginç gösterisindedesiniz ve kazanmak için sadece tek bir kural var; herkesi öldürün!

Bir kutu içerisinde buraya getirilmemin üzerinden henüz birkaç dakika geçmişti ki acılı bir haykırış ile irkildim. Daha neler olduğunu anlamadan ikinci bir ses duyuldu; "Yarışmacılardan birisi düşmanınızı mızrakla öldürdü! Ölmek için ne kadar acılı bir yöntem". Nereye düşmüştüm böyle? Hayatta kalmanın bir yolunu bulmalıydım, ya da en azından birileri benim için gelecekse onlara karşı savaşmam gerekiyordu!

Etrafıma hızla bakınıp saldırı için kullanabileceğim bir şeyler aramaya başladım. Çok geçmeden yerde bulduğum bir taşı kapmışım bile. Ancak bu yeterli değildi ve içimden bir ses, başka bir taş daha bulursam onunla bir bıçak yapabileceğimi söylüyordu. Hiç vakit kaybetmeden hemen yanımda duran öteki taşı aldım ve bilinçsiz bir şekilde iki taşı birbirine vurmaya başladım. Ta da! İki taş ortadan kayboldu ve yerlerine taştan yontulmuş bir bıçak belirdi. Nasıl olduğuna kafa yormanın bir anlamı yoktu. En azından bu bıçak kendimi

İki taş ortadan kayboldu ve yerlerine taştan yontulmuş bir bıçak belirdi. Nasıl olduğuna kafa yormanın bir anlamı yoktu

korumamı sağlayacaktı ve önemli olan da buydu. Artık silahım olduğuna göre kendime saklanmak için bir alan bulmamın zamanı gelmişti. Hızlı bir şekilde içinde bulunduğum ormanı arşınlayıp bir barakanın 20 metre kadar uzağında, ağaçların arasında buldum kendimi. Tam adım atacağım sırada duyduğum sesler üzerine durup beklemeye başladım. Çok geçmeden ellerinde bulunan mızrak ve bıçaklarla birbirlerine ölümüne saldıran iki kişi, barakanın içerisinden dışarıya çıktı. İkisi de kötü durumdaydı. Hızlıca kurduğum muhteşem plana göre, birisi öldükten sonra hayatta kalana saldırıp bu işi burada bitirecektim. İçinde bulunduğum duruma uyum sağlamamın bu kadar kolay olması beni bile şaşırtmıştı. Rakibini öldürdükten sonra onu soyup soğana çeviren katil, vakit kaybetmeden barakanın içine girdi. İşte benim fırsatım diyerek adama doğru koşturdum ve barakanın içine adım atar atmaz kendimi bir tuzağın içerisinde buldum. Meğerse takip ettiğim adam benim gibi bir keklığı avlamak için kapının önüne dikenli tellerden oluşan bir tuzak kurmuş. İşte tam olayları çözdüğüm o sırada, kalbime yediğim 40 bıçak darbesi sonrası hayatımı kaybettim. Muhteşem planımın sonu...

Oyun içerisinde geçen ilk maceram aşağı yukarı bundan ibaretti. Ateşli silahların nadir olduğu, eşyalarınızı ve silahlarınızı kendi başınıza craft ettiğiniz bir "Açlık Oyunları"

uyarlaması ile karşı karşıyayız. Üstelik 16 kişi birbirini öldürmek için yarışabildiği gibi, aynı zamanda ikili gruplar halinde de oyunu oynayabiliyorsunuz.

Eklemeden geçemeyeceğim, karakterin dış görünüşünü ve alacağı pasif özellikleri (Kendi yarattığı eşyalar daha fazla hasar versin veya karakterin sağlığı 15 daha fazla olsun vb.) seçmek mümkün. Bir sürü pasif özellik bulunmasına rağmen sadece üçünü taşıyabileceğinden, oyuna girmeden önceki seçim ekranında kesinlikle zorlanacaksınız. Mesela benim o kadar çok özellik arasında delirip, üç taneyi seçene kadar canım çıktı.

Oyun daha erken erişimde olduğundan kesin bir şeyler söylemek için çok erken ancak şu ana kadar oynadığım süre boyunca deli gibi eğlendim, özellikle takım modunu mutlaka deneyin. Her şeyi geçtim "Online Açlık Oyunları" diyorum daha ne bekliyorsunuz?

■ **Cantuğ Şahiner**



**Upgrade'ler**

Gittiğimiz her görevde Renown denen puanlardan kazanıyoruz. Akabinde kazandığımız puanları seçtiğimiz geminin Engine, Generator, Deck ve Hull bölümlerinde upgrade olarak kullanabiliyoruz. Her sekmenin dört, Hull'un beş upgrade içerdiğini de belirtmek isterim. Ayrıca bulunan Weaponry kısmında da altı başlık altında dört farklı upgrade bulunuyor!

Yapım Tindalos Interactive Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC Web www.battlefleetgothic-armada.com Çıkış Tarihi Belli değil

Battlefleet Gothic: Armada

Games-Workshop'un efsanevi kutulu oyunu, uzun süren bir çalışmanın sonucunda nihayet dijital olarak karşımızda ve başta Warhammer 40K hayranları olmak üzere tüm uzay stratejisi sevenleri kendisine mknatis gibi yapıştıracak!

Uzay temalı strateji oyunu denildiği zaman akla pek tabii Homeworld serisi gelir. Tıklaya tıklaya devasa uzayda kaybolduğumuz efsane seri, hala kalplerimizde yaşıyor ama bu tarzdaki oyunları bir adım ileriye taşımayı başaran Nexus: The Jupiter Incident olmuştur. Battlefield Gothic: Armada da tıpkı Homeworld'e benzeyen ama Nexus gibi detaylı bir oyun olarak tasarlanmayı başarmış, fantastik bir yapım.

Oyun erken erişim modunda ama bu kadar da kısıtlı oyun süresi olacağını pek düşünmemiştim. Toplamda iki bölüm ve de bir adet custom map oynayabildim. Yani hevesim kursağında kaldı. Neyse şimdi kursak bölgesinde kalanlardan bir şeyler anlatmaya



çalışayım... Varan bir; Battlefield Gothic: Armada Warhammer 40K atmosferini inanılmaz şekilde vermeyi başarmış. O karanlık atmosferi ne kadar özlemişim anlatamam. Varan iki; karakterler ve tasarımlar tam da bir 40K oyununda olması gerektiği gibi yer bulmuş. Varan üçüççü! Seslendirme ve müziklerle şimdiden benden on üzerinden on almayı başardı; gram abartmıyorum! Yahü bir oyunun yazı fontu bile mi bu kadar güzel olur arkadaş!

Battlefield Gothic: Armada tamamen uzay gemilerini kontrol ettiğimiz bir yapım. Battleship, Battle Cruiser, Light Cruiser, Ironclad ve de Escort olmak üzere beş farklı gemi tipi bulunuyor. Gemilerin üzerinde o kadar çok detay var ki "strateji" mi "simülasyon" mu oynuyorum bir an emin olmadım. Kontrol ettiğimiz gemilerin düşmana saldırı mesafelerini dört farklı ölçüde ayarlayabiliyoruz. Ork gibi mahmuzlama özelliğine sahip gemilere olabildiğince uzaktan saldırmak için çabalyorken, küçük ve işi çabuk bitecek gibi gözükene gemilere yakından saldırmak daha avantajlı olabiliyor. Ayrıca gemilerin farklı mesafeler için kullandığı silahlar bulunuyor ki

en çok silah, 3K olarak verilen yakın menzilde çalışmaya başlıyor. Düşman gemilerine yaptığımız saldırıları bir noktadan sonra Deck, Engine, Weapons ve Generators olmak üzere dört farklı noktaya odaklayabiliyoruz. Odaklı atışlar sonucu düşman gemisine bölge ile alakalı kalıcı hasarlar verebiliyoruz. Tabii bu noktada düşmanımızın kim olduğu bir hayli önemli... An itibarıyla seçilebilen dört ırk bulunuyor: Imperial Navy, Chaos, Ork Pirates ve Eldar Corsair. Savaşlar genelde uzun sürüyor ve her düşmanın yok olmadan kaçma şansı bulunuyor. Eğer kendilerine çok yakınsak, bu kaçışı engelleyici özellikleri kullanabiliyoruz. Savaş haritası üzerinde çok fazla stratejik nokta bulunuyor. Özellikle gaz bulutları düşman gelmeden önce pusu kurmak için biçilmiş kaptan. Torpido gibi yön verilemeyen mühimmatı bu tarz pusularda yeterince yaklaşan düşmanın üzerine göndermek büyük fark yaratabiliyor. Şimdilik size bu kadar detay yeter; zaten daha fazlası zarar! Bu oyun Kürşat'la olan konuşmamızda nitelediğimiz gibi; "erken, erken" erişimde olmasına rağmen mükemmel gözüküyor! Gözünüzü ondan ayırmayın derim!

■ Ertuğrul Süngü

GRIP

Uzay gemisine dört tekerlek taksak sonuç neye benzer?

Yaşı yetişenler İntertoy'u mutlaka hatırlayacaktır. 80'li yıllarda doğanlar için bu firma, çoğumuzun ancak hayal edebileceği güzellikte ve fiyattaki uzaktan kumandalı oyuncakları ülkemize getirip satmasıyla meşhurdu. İntertoy'un benim hatırladığım en muhteşem oyuncak ise takla atsa da yoluna devam edebilen, Ricochet adlı fütüristik, muhteşem off-road aracıydı. Bu araç zamanı için ne kadar muhteşem olursa olsun, o kadar pahalıydı ki öyle harçlık biriktirip almak mümkün değildi.

Birkaç sene sonra Ricochet'ye çok benzeyen araçlarla yarıştığımız Rollcage geldi. Bu muhteşem yarış oyununda, 800km hızla gidebilen, takla da atsa yoluna devam edebilen araçlarla yarıştık ve Re-Volt ile beraber, kendi döneminin en eğlenceli, en hızlı yarış oyunuydu. İşte aynen böyle. Biraz sonra ilk bakışını okuyacağınız oyunda kullandıklarımız da yukarıdaki örneklerle benzeyen, 4X türünde bir bilgisayar oyununda göreceğiniz türden uzay gemilerini alıp, küçültüp, dört tane de tekerlek taktığınızda elde edeceğiniz sonuca benzeyen şeyler.

Konumuz, her türlü fizik kuralından bağımsız, 600km hızla virajları alabilen, üstelik herhangi bir aerodinamik parça taşımamalarına, bal-tayla dizayn edilmiş gibi duran tasarımlarına ve yol tutuş konusunda pek iddialı değilmiş gibi gözükken, dev, kros tipi lastiklerine rağmen adeta bir ray üzerindeymiş gibi hareket eden bir takım beyhude yapımlar. GRIP, Rollcage oyununa tutkun bir ekip olan Caged Element tarafından geliştirilmiş ve 650 bin dolar hedefli bir Kickstarter projesi olarak yola çıkmıştı ancak ekip kısa sürede bu hedefe ulaşamayacağını farkına vardı ve Kickstarter'ı iptal etti. Tam da tasarladıkları oyuna yakışır şekilde, takla atsa da yoluna devam eden Caged Element, "aşk ile bir daha!" dedi ve soluğu Steam Greenlight, ardından da erken erişimde aldı. Öncelikle karşımızda grafiksel açıdan son derece tatmin edici, bir o kadar da optimize bir oyun duruyor. Oyunda klasik yarış, zamana karşı yarış, yerden topladığınız silahlarla birbirinizi patlatmaya çalıştığınız Twisted Metal benzeri bir mod ve nihayet oradan ortaya hoplayarak bayrak topladığımız bir diğer mod bulunmakta. Oyundaki haritaların sayısı çok sayılmaz, ancak erken erişim aşaması için yeterli denecek seviyede. Oyunda sadece iki farklı araç bulunmakta ve sizin yapabileceğiniz tek şey aracın rengini seçmekten ibaret.



Yarış içindeki power-up'ları saymazsanız araçları kişiselleştirmeniz veya geliştirmeniz mümkün değil, en azından şimdilik.

Oyunda bir taraftan yarışırken, bir taraftan da tıpkı Crash Team Racing oynar gibi yerden silah toplayıp, rakiplerinizin ayağının altına muz kabuğu itelemeye çalışıyorsunuz. Oynanış akıcı ve gayet keyifli, ancak potansiyeli de belli ve bir seviyenin üzerine çıkması da zor gözükmekte. Steam'de 25tl fiyatla erken erişimde olan oyun elbette potansiyel bir klasik değil, diğer taraftan şu haliyle bile yeterince eğlenceli. İlginizi çekiyorsa veya "ooo nostalji" diyorsanız bir bakın derim. ■ **Kürşat Zaman**

TEST ETTİK

Fren diye bir şey var!
700km gibi hızlara ulaşabildiğiniz bir oyunda bu tavsiye saçma gelebilir ancak yarış modunda frene basmaktan çekinmeyin. Bir de kontroller iyi olmasına rağmen gamepad'siz işiniz oldukça zor.



Yarışma!

Sizi 50 tane Solarix'ten birini kazanmaya davet ediyoruz. Oyuna bedava sahip olmak için yarisma@level.com.tr adresine, "Solarix Yarışma 2" başlıklı bir e-posta atın ve içine İsim, Soyisim ve e-posta adresinizi yazın, oyun sizin olsun!

Yapım Pulsetense Games Dağıtım KISS Ltd. Tür Aksiyon / Macera Platform PC Web www.pulsetense.com/solarix Çıkış Tarihi 2016 yaz (De-Void)

Solarix: Planet Ancyra Mayhem & De-Void

Türkiye'den çıkan bir bilim kurgu macerası

Genellikle Türkiye'den çıkan oyunları er ya da geç duyarız. Hele ki bu büyük bir yapımsa, oyunun daha ismi belirtildiği an oyun medyasında kendine bir yer bulur. Bu sistem şimdiye kadar %100'lük bir oranda işlemektedir diye düşünüyorduk ama yanılmışız. Pulsetense Games tarafından hazırlanan Solarix, 2014'ün aslında büyük oyunları arasındaymış lakin bir şekilde oyun gözümüzden kaçmış. LEVEL Online üzerinden incelemesini okuyabileceğiniz oyun bir hayli başarılı ve işin daha da güzel tarafı yapımcı firma bu oyuna yepyeni bir DLC ve oyuna devam niteliğinde (Geçmiş anlatan aslında...) olan yepyeni de bir oyun hazırlıyor.

Bu sefer mühendis değil, hayatta kalmaya çalışan bir askeri oynayacağız Planet Ancyra Mayhem adlı DLC macerasında. Oynanış elbette yine stealth türünde olacak ama bu sefer elimizde bolca silah ve mühimmat da bulunacak. (Roketatar, tetikçi tüfeği, pompalı tüfek, makinalı tüfek vb.) Solarix'in kendisini oynayanlar ve atmosferini beğenenler için

yeni bir deneyim olacak bu DLC zira düşmanlar, yapay zeka ve oynanış aynı kalacak ancak şimdi eskisi kadar gizlenmek zorunda kalmayacağız. Madem elinizde mühimmat var, her türlü düşman da sayıca katlanarak eğlenceye katılmış olacak! DLC çıkış tarihi henüz netlik kazanmış değil fakat Solarix'in yayınlanma yıldönümüne denk getirilmesi planlanıyor. De-Void, Solarix'te olan olayların öncesine geçiyor. Bir FPS kamerasından oynana macera ve keşif oyunu olacak olan De-Void, öykü temelli bir oynanış sunacak. Oyun Solarix ile aynı evrende geçiyor, Solarix'in olay örgüsünden 20 yıl öncesine gidiyoruz ve bu sefer Solarix esnasında sürekli ana kahraman Walter'ın kafasını ütölemiş olan Betty karakterinin rolünü üstleniyoruz. Betty, Solarix firması için çalışan bir insan kaynakları uzmanı ve Ancyra gezegeninde kurulmuş olan koloni çalışanlarının "iş gücü" kaybı sorunlarını üzere inceleme yapmak üzere firma tarafından gezegene gönderiliyor. De-Void, kesinlikle stealth veya korku

öğeleri barındırmıyor; daha çok keşif temalı bir macera oyunu. Solarix'teki yapay zeka ünitesi A.M.'nin atası sayılan Protocol ünitesi Wilco'nun yardımı ile, hem gezegeni, hem de uzay istasyonunu keşfediyorsunuz. Yalnız Wilco size bir sürpriz hazırlıyor oyunda: Kendi tasarladığı bir VR, sanal gerçeklik kaskını bulup giyerseniz, her şeye Wilco'nun, yani bir yapay zeka bilgisayarının gözünden bakabiliyorsunuz. Bir insan kaynakları uzmanı olarak, çalışanların özel hayatını didiklemek için bu sanal gerçeklik kaskını ihtiyatlı kullanıp, "geçmiş olayları, yani bilgisayarın kayıt ettiği ham görüntü hallerini" incelemeniz gerekiyor. Anlayacağınız Solarix ne kadar stresli ve ürkütücüyseniz, De-Void bir o kadar gizemli bir mistik yolculuk olacak. Pulsetense Games'i bu başarılı çalışmalarından ötürü ve Türkiye'nin ismini iyi bir şekilde duyurdukları için tebrik ediyoruz.

■ Tuna Şentuna

Not: Ekran görüntüleri De-Void içindir.



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

RPG okurları selamlar. Öncelikle sınava girip çıkan arkadaşlara geçmiş olsun demek istiyorum. Umarım her şey planlandığı gibi gitmiştir. Gitmediyse de üzülmeysin; hayat devam ediyor! İşte o devam eden hayat kısmında yine alt kültür tabanlı birçok yeni gelişme oldu. Fakat esas olay, geçen ay itibarıyla kapılarını tüm fantastik edebiyat ve bilim kurgu severlere açan Grimdark isimli dükkân oldu. İstanbul - Kadıköy'de bulunan dükkânı pek tabii ziyaret etmeden geçemezdim. Hatta gitmişken bir de sizler

için röportaj yapmak istedim. Sağ olsun dükkânın işletmecisi Daryal Ayter beni kırmadı ve bu güzide röportajımıza katıldı.

Ertuğrul Süngü: Daryal bey merhaba. Nasılsınız? Malum Grimdark'a adını atanlar en çok sizi görüyor ve görecek. Bize ilk olarak birazcık kendinizden ve akabinde dükkânın açılış macerasından bahsedebilir misiniz?

D.A: Yurtdışı gezilerim esnasında Türkiye'de bulamadığım Warhammer ürünlerini

ararken şekillenen bir fikirdi aslında. Gördüğüm dükkânlardaki çeşitliliğe hayran olur, hepsini alamadığım için aklım oralarda kalarak dönerdim. Fakat Avrupalıların istedikleri an bu güzel figürlere ulaşabildikleri ve hatta bunları oynayabildikleri, kendi kafalarında insanlarla bir araya gelip sosyalleşebildikleri böyle yerlerin oluşunu kıskanırdım. Doğma büyüme bir Kadıköylü ve bu sokakları

çok seven bir birey olarak, yıllardır ufak bir dükkân sahibi olmayı zaten hayal ederdim. Anadolu yakasındaki oyuncuların bir araya gelebilecekleri ve bu oyunlardan bahsedildiğinde akıllarına gelecek bir mekân açma hayali, gün geldi gerçek oldu. Bundan sonrası için çok umutlu ve heyecanlıyım.

E.S: Peki, birazcık dükkândan bahsedelim. Grimdark onu ziyaret edenlere ne gibi ürünler sunuyor?

D.A: Games Workshop, Italeri, Fantasy Flight Games, Wizards of the Coast, Konami ve Citadel markalarının ürünlerini satışı sunmuş durumdayız. Detaylandırarak olursak Warhammer Fantasy, Age of Sigmar, Warhammer 40K, Star Wars X-Wing, Star Wars Armada, Magic the Gathering ve Yu-Gi-Oh! gibi oyunların ürünleri kapsamlı bir çeşitlilikle dükkânımızda bulunabilir. Fakat Grimdark bu ürünleri sadece satmak değil, tanıtmak, yaymak ve oyunculara ev sahipliği yapmak gibi misyonlar da edinmiş bir mekân. Üst katımızdaki workshoplarda bütün bu evreni oyun severlere daha iyi tanıtmak amacını taşıyoruz. Bu noktada deneyimli oyunculara da büyük iş düşmekte.





Kendilerine rakip olacak yeni jenerasyonlar yaratmak yine onların elinde aslında. Grimdark'ın bir güzel özelliği de mutfak. Bu konuda çok hassasız ve lezzetli olduğu kadar kaliteli ve sağlıklı menüler sunma gayreti içerisindeyiz. Şimdiye kadarki ziyaretçilerimizin memnuniyeti üst düzeyde. Ayrırlarken herkese yemekleri nasıl bulduklarını soruyor ve istedikleri özel bir şey varsa bir dahaki oyunda onu menüye ekleyebileceğimizi söylüyoruz. Bütün bunları yapmaktaki amacımız demin de belirttiğim gibi oyuncuların kendilerini konforlu hissedebilmeleri ve rahatları. Çünkü seçici ve beğeni eşiği yüksek bir kitleyi hedeflediğimiz bilincindeyiz ve biz de müşterilerimizle aynı frekansta olduğumuzdan ötürü mekânın nasıl olması gerektiği konusunda isabetli kararlar alabiliyoruz.

E.S: Ziyaretim esnasında gördüğüm kadarı ile dükkânda birçok oyunu deneyim etmek için yer mevcut; dükkân içerisinde hangi oyunlar oynanıyor?

D.A: Kadıköy yakasındaki Warhammer oyuncuları için rahat ve şık bir mekân oluşturma fikri ile çıktığımız yolda zincirleme olarak başka oyunlar da listeye eklendi. Warhammer Fantasy ve 40K dışında Magic the Gathering, Star Wars X-Wing, Armada, Yu-Gi-Oh ve FRP oyunları da oynanmakta. Bunların dışında canı eğlenceli birkaç saat geçirmek isteyen board game severler için bünyemizde Game of Thrones, Pandemic, Catan, Munchkin Pathfinder, Munchkin Adventure Time, XCOM, Carcassonne, Citadels, Power Grid gibi masaüstü oyunları bulunmakta. Yeni açıldığımız günlerde, yoldan geçerken "aa ne hoş mekân" diyerek incelemek maksatlı içeri giren oyun severlerin

tavsiyelerini dinleyerek oluşturduk bu listeyi. Artık bu eğlenceli oyunları oynayabilecekleri sıcak atmosferli bir lokasyonları mevcut.

E.S: Grimdark'ın bir işletme olarak hedefi nedir? Sadece bir oyun dükkânından çok daha fazlası olduğunuz aşikâr.

D.A: Her işletme gibi hedefimiz, bu hizmetleri uzun bir süre vermek suretiyle kalıcı olmak. Oyun severlerin mekânı sevip kendilerini konforlu hissetmeleri için elimizden geleni yapmak ve gelecek önerilere her zaman açık kapı bırakarak yenilikçi olmayı hedefliyoruz. Oyunlar farklı da olsa alt kültür topluluklarını bir araya getirebilmenin keyfi bile Grimdark'ın açılış sebeplerinden biridir. Toplandığımızda ettiğimiz geek muhabbetinin keyfi her yerde bulunmuyor.

E.S: Son olarak sizin eklemek istediğiniz bir şey var mı?

D.A: Bize yer ayırdığınız için teşekkür eder, yayın hayatınızda başarılar dileriz.

Daryal Bey'e çok teşekkür ediyoruz. İşte böyle RPG okurları. İstanbul bir tane daha FRP Cafe'ye kavuştu. İçerisinde birbirinden farklı ürünü barındıran, müşterilerine birçok farklı konuda destek olan Grimdark isimli dükkânı umarım sizler de en kısa sürede ziyaret edebilirsiniz. ■

İstanbul bir tane daha FRP Cafe'ye kavuştu. İçerisinde birbirinden farklı ürünü barındıran, müşterilerine birçok farklı konuda destek olan Grimdark isimli dükkânı umarım sizler de en kısa sürede ziyaret edebilirsiniz

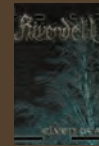


Ne Okudum

Homo Ludens

Johan Huizinga tarafından 1938 yılında kaleme alınmış bir eser.

İnsanoğlunun "oyunlarla" olan iletişimini ta o zamanlar bir kitap haline getiren yazar, bugün bile halen oyun çalışmalarında büyük önem arz ediyor. Kültür ve toplum üzerindeki oyun modelini hem eleştirel, hem de akademik bir şekilde anlatan Huizinga, Homo Sapiens'i nasıl akıllı varlıkları nitelenecek için kullanıyorsak, Homo Ludens'i de oyun oynayan insanları nitelenecek için kullanıyor.



Ne Dinledim

Rivendell

İlk olarak 2000 yılında The Ancient Glory isimli albümü ile kendisini gös-

teren grup, 2003 ve 2005'de birer albüm daha çıkartarak sırada kadem basmıştı. Nitekim 2015 yılında yeni albümleri olan Elven Tears ile yeniden aramıza katıldılar. Biraz folk, az buçuk senfonik müziği black metal ile harmanlayan ekip, isminden de anlaşılabilen üzere Yüzüklerin Efendisi ile fazlasıyla haşır neşir durumda.

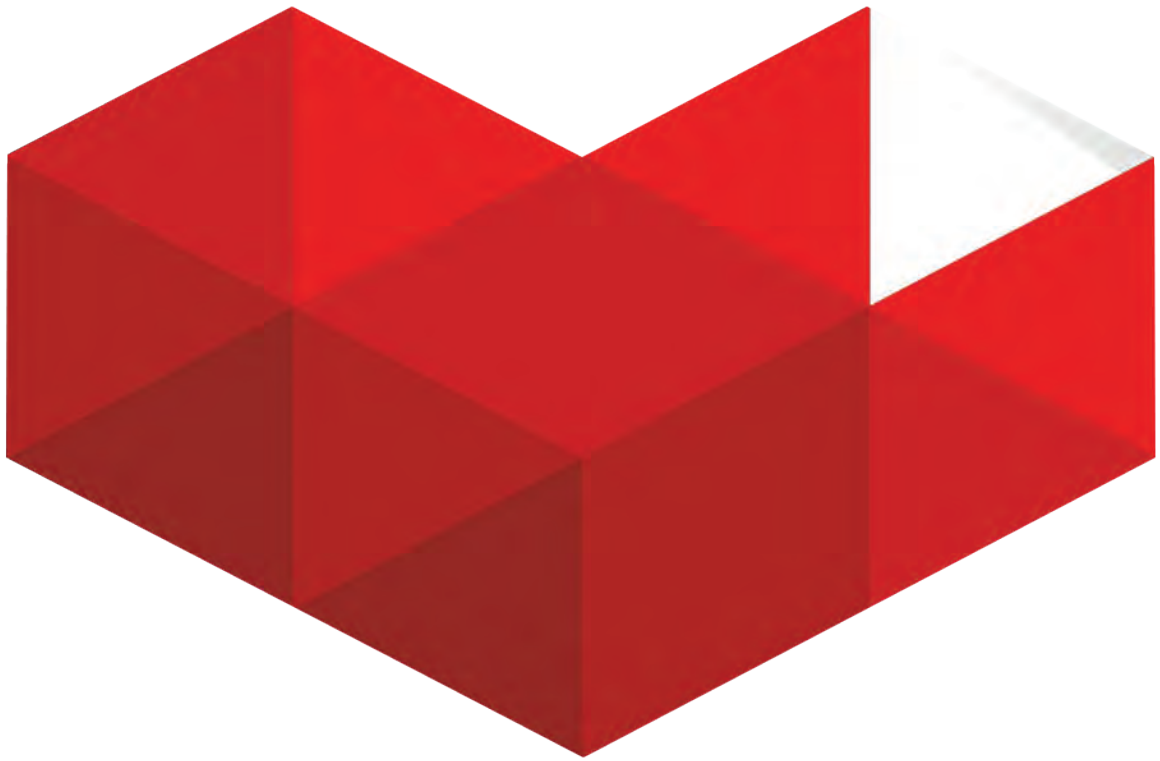


Ne İzledim

Groundhog Day

Uzun süredir eski klasiklerden öneride bulunmuyordum ama bu sefer dayana-

namadım. Efendim filmimizin adı Groundhog Day. Başrolde sinema tarihine damgasını vurmuş isimlerden birisi olan Bill Murray yer alıyor. Phil isimli bir hava durumu spikerinin hayatını konu alan filmde, ana karakterimiz her seferinde aynı güne uyanmaya başlıyor. Bir gün esnasında yaşanan olayları hafızasına yazarak, her defasında gününü daha "iyi" geçirmeye çalışıyor.



YouTUBE

Yayincılığı

Yeni çağın en büyük fenomeni

Şimdi oraya YouTube'u bastık aslında ama bunun Twitch'i var, Clansy'si var, başka mecraası var da var. Fakat erişim kolaylığı ve sizi TV kanalı gibi belirli saatlere bağlamamasından ötürü "oyun yayıncılığının" en sağlam takibi YouTube'da sağlanıyor. Hatta o programlı Twitch yayınlarını da daha sonra burada görme olasılığınız bile oluyor.

Oyun medyası, eskiden şöyle bir haldeydi arkadaşlar: Basılı yayınlar sebil gibiydi ve basılı yayına gösterilen özen, dergi satışları bir hayli yüksekti. 5 oyuncu bir araya geldiğinde, "Abi kendi dergimizi mi çıkartsak?" derdi ve 1-2 sayı, renksiz kağıda basılmış, çeşitli "fanzin" tadında oyun dergileri bilgisayarlıların raflarında kendini gösterirdi. Bu dönemde TV yayınları da vardı ve elbette Türkiye'de ancak Hugo gibi bir durum söz konusuydu. Yabancı TV kanallarında ise sağlam dekorlarla, düzgün bir yayın akışıyla her hafta çeşitli "oyun programları" yer alırdı. Burada oyunlar tanıtılır, telefon bağlantıları yapılır, haberler verilir, konuklar stüdyoya davet edilir ve izleyiciler oyuna doymuş bir şekilde ekranın başından ayrılırdı. Yıllar geçti, internet hızları arttı, web yazılım

teknolojileri gelişti ve "Cam aç." muhabbetinin hükmettiği webcam + internet sohbet ortamı, kamerası ve sağlam bir internet bağlantısı olanların "yayın yapma" isteğiyle kavrulduğu bir hale büründü. Açıkçası bu furya hangi noktada başladı, öncüler kim oldu, konuya tam bir hakimiyet yok ama bir noktada olay koşturdu, özellikle oyun konusu tamamıyla yayıncılığa kaydı. Bu işin bu kadar popüler ve kolay olmasının formülünü anlamaya çalışmak için de çok düşünmeye gerek yok. Kameranız mı var? Bedava OSB programını da indirdiniz mi? Canlı yayın yapmak istiyorsunuz; Twitch hesabınız vardır herhalde? Artık sadece birkaç tuşa basarak anında canlı yayına geçmek veya bir oyunu istediğiniz kadar kaydedip kendi görüntünüzle birlikte YouTube'a koyabilecek formata getirmek çocuk oyuncağı. Üstelik "internette yaşayan" bu kadar çok insan varken fark edilmemeniz de bir hayli güç olacaktır.

Şu sıralar internet üzerinden oyun yayıncılığı o kadar büyük bir ilgiye sahip ki herkes bir yayıncıya dönüşmüş durumda ve iyi olanlar da sıradan bir işten kazanılacak maaştan çok daha iyilerini elde edebiliyor. Elbette gerçek bir maaş kazanacak kadar popüler olmak zor. Bunun nasıl sağlanabildiğini kendi adıma çok bilmiyorum, o yüzden de dört tane ünlü yayıncıyı buraya davet ettik bu ay. Şefik'i zaten tanıyorsunuz; LEVEL'dayken bile sürekli video çekip yayımlayan bir şahsiyetti kendisi. Ona adaşım Tuna, yani internet adıyla PintiPanda eşlik ediyor. TeasyCat Eren ve zeoNNN Necati de diğer ünlü konuklarımız. Onlara bazı sorular sorduk, sağ olsunlar hepsine en içten şekilde yanıt verdiler. Belki kendilerini YouTube'da, Twitch'de, Clansy'de yüzlerce kez dinlediniz ama gelin bir de röportaja nasıl tepkiler verdiler, soruları nasıl yanıtladılar, bunlara bakalım. Verdikleri cevaplardan ötürü hepsine teşekkür ediyor, yayıncılık hayatlarında başarılar diliyoruz. Esen kalın! (Ben de yayıncı olacağım!) ■ Tuna Şentuna



PintiPanda Afşar Tuna Akşen

Seni biraz yakından tanıyalım... Bize kendinden bahseder misin?

Cümleten selamlar. Bendeniz Tuna Akşen nam-ı diğer PintiPanda. 30'una gelmiş eşek kadar çocuğum. Ufaktan beri oyun kariyerim hararetlidir. Atari salonlarında jeton kovaladım, eve kara kutu tipli atari aldırıp joystick'ini kırdım. Mega Drive buldum komşuda, el koydum. 386DX geldiğinde Prince of Persia'yı 32 dakikada bitirerek kendi rekorumu kırdım... Büyüyünce de fazla bir şey değişmedi, hala aynı tas, aynı hamam gidiyorum.

Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?

Yayın olayı biraz alışkanlıklarımdan geliyor. Oyun oynarken konuşmayı, anlatmayı çok severim. Yıllarca yanı başımda kardeşimle oynadık Pentium 166 bilgisayarımızda. Qua-

ke, Unreal, Need for Speed, Half-Life; kısaca ne oynadıysak birbirimize anlattık, rekabet ettik. Eee, büyüyüp herkes yoluna gidince bu defa kardeşim yerine seyircileri koydum, onlara anlattım; onlar da bana. Başta StarCraft 2 vardı, çok ciddi turnuva yayınlarıydı, sonra bir baktım her şeyi herkesle oynar olmuşum.

Ne kadardır bu işi yapıyorsun? Kamera karşısında kendini beğeniyor musun?

İlk videoyu 2011'de koymuşum Youtube'a. Hala durur, berbat ses ve görüntü kalitesi. Kaptan pilot tadında maç anlatımı. Kamerayı koymam da 2013 falandır; iyi, güzel oldu valla. Ben çok tepki veririm oyun oynarken, seyircinin de bu tepkiyi görmesi, hatta benimle aynı tepkiyi vermesi güzel duygu. Memnunum diyelim kamera karşısındaki Panda'dan.

Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?

Kendi adıma evet. Çünkü son iki senede ne kazandıysam PintiPanda kimliğime borçluyum. Daha evvel 7-8 sene süren ticaret ve özel sektör geçmişimde ne bu kadar kazandım, ne de bu kadar mutlu oldum. Ama okuyucuları aldatmasın; canlı yayın ve YouTube alanında para kazanan yayıncı oranı bir elin parmaklarını geçmez. Maddiyatı ön plana alırsanız tepe takla giderseniz, çünkü seyirci bunu fark eder.

Sence yayıncılığın geleceği var mı, yoksa gelip geçici bir trend mi?

Yayıncılığın geleceği var, evet. Televizyonlar şimdi dizilerini, programlarını internete geçir-

mek zorunda kalıyor çünkü yeni nesil o aptal kutusuna muhtaç değil. İstedikini, istediği zaman izliyor. Ve internetin bu gücü, kendi ünlülerini doğuruyor. Hatta şunu söyleyeyim; bugün tanınan bir internet yayıncısı, birkaç sene içinde Okan Bayülgen, Beyaz konumuna erişecek.

Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?

Valla, canlı yayınlar mutlaka potlar kırılır, saçma sapan şeyler çıkar ortaya. En son Heavy Rain oynarkenki hallerim geldi aklıma. Dışarıdan bakınca enteresan görüntüler ortaya çıkıyor diyeyim, siz göz atarsınız Youtube'da.

Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?

Klişedir ama hep aynı şeyi söylerim. Keyif aldığın oyunları oyna, keyif aldığın insanlarla oyna. Sırf şu izlenir, böyle yapsam bakarlar deyip sonradan utanacağın işlere girme. Bir de sayısına bakmaksızın seyircine kıymet ver. Bir kişi de olsa, bin kişi de. Çünkü oraya senin için geliyorlar...



TalentedMrReplay



PintiPanda



@PintiPanda



TeasyCat Eren Minareci

Seni biraz yakından tanıyalım... Bize kendinden bahseder misin?

Merhaba ben Eren, 30 yaşındayım, yaklaşık 15 kedi ve 2 köpek sahibiyim. Sayıdan anlaşıldığı gibi hayvan severim.

Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?

Küçüklükten beri çoğumuzun hayaliydi oyun oynayarak para kazanmak. Hepimiz MMO'lardaki karakterlerimizi sattık, Fransa'da GM olmak istedik. Bizim de



yüzümüze şans böyle güldü. Hep istemiştik oyun sektöründe olmayı. Hatta bir önceki işim de 3D modelleme üzerineydi.

Ne kadardır bu işi yapıyorsun? Kamera karşısında kendini beğeniyor musun?

Youtube 2. yılını, Twitch ise 1. yılını doldurdu. Kamera karşısında kendimi beğeniyorum tabii ki. Zaten işe başlama sebeplerimden biri de bu! (Oouuuououuuu!)

Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?

Benim için para ikinci planda desem de inanmayın, diyene de inanmayın. Beni tatmin ediyor, ne kadar motorlu taşıtlara olan düşkünlüğümü tatmin etmese de istediğim zaman sokaktan kurtardığım hayvanların bakımını karşılayabiliyor, onlara sıcak bir yuva verebiliyorum. Sevdiğin işi yapmanın verdiği keyif yanında bunlar devde kulak.

Sence yayıncılığın geleceği var mı, yoksa gelip geçici bir trend mi?

Yayıncılığın geleceği var, hem de sağlam



bir geleceği var. Ülkede artan fuarlar ya da e-spor turnuvaları da bunun göstergesi. Yeter ki çeşitlilik artsın, tekdüze oyunlara olan bağlılık azalsın, bu işin geleceği çok parlak.

Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?

Aklıma gelen tek ilgi çekici anı, yayında 'Lytria' takma adlı tanımadığım birine, adından 'karşı cins' olduğunu anlayıp attığım laf ve öpücük sonrası kendisinin şu an itibarıyla 6 aydır sevgilim olması. (Bu çok iyiymiş. -Tuna)

Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?

İlk tavsiyem bu işi donanım bakımından kaliteli yapmaları; ışık, mikrofon, kamera. İkinci olarak da bu işe çeşitlilik katmaları; sadece mid-lane değil, her türlü oyunları oynamaları.



TeasyCat



TeasyCat



@erenminareci



ZEONNN

zeoNNN Necati Akçay

Seni biraz yakından tanıyalım... Bize kendinden bahseder misin?

Tabii; ismim Necati Akçay, 20 yaşındayım İstanbul'da yaşıyorum, memleketim Trabzon Sürmene, bir tane kız kardeşim var. Şu anda açık öğretim üzerinden uluslararası ilişkiler okuyorum. yayın video derken hayatımıza devam ediyoruz.

Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?

Yayın yapma fikir açıkçası arkadaşların gazıyla oldu. Tabii o zaman daha Owned TV bile ayaktaydı ve yayın yapan Türk olarak çok az sayıda insan vardı fakat ben ilk Twitch'de başladım bu işe. Arkadaşlar böyle böyle deyince, ben de durdum, dedim kendi kendime, "Necati internet ve bilgisayar kur-tarıyor, o kadar PC başında vakit geçiyorsun, neden bir uğraş olmasın?" O zamandan beri yayın yapıyorum.

Ne kadardır bu işi yapıyorsun? Kamera karşısında kendini beğeniyor musun?

2013 yılının Ramazan Ayından beri yayıncılık yapıyorum. Ayrıca geçtiğimiz senenin, yani 2015'in yaz aylarından beri aktif olarak YouTube kanalına video yüklemektedirim. Diğer soru biraz garip oldu ama insan yavaştan yükseğe doğru çıkınca tam olarak anlaşıl-mıyor aslında bu durum. Zaten sizi 100 kişi izlerken zamanla 5000-10000'lere çıkarsa demek ki insanlar sizi kamera karşısında beğeniyordur. Zaten siz beğenip kendinize güvenip çıkmışsınız o kamera karşısına yani...

Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?

Bu genellikle çok sorulan ve hep aynı cevabı verdiğim güzel bir soru. Bu sorunun özeti şu şekilde çok güzel açıklanabilir: İnsan sevdiği, zevk aldığı bir işi yaparken para kazanması kadar güzel bir şey yoktur. Bunu özellikle uzun süre bilgisayar başında oyun oynayarak yapmak mükemmel. Bu yüzden çok şanslıyım fakat çok fazla emek veriyorum bu tarafa; daha fazla geliştirmek amaçlı emeğimin karşılığını aldığımı düşünüyorum bir yandan.

Sence yayıncılığın geleceği var mı, yoksa gelip geçici bir trend mi?

Hayatta hiç bir şey bence dünyanın sonuna kadar trend olmaz; illa ki devam eder fakat hype'ı kaybolur düşüncesindeyim. Mesela YouTube tarafı çok kemikleşmiş durumda ama ben bu yayıncılık tarafında 3 senedir olduğum için size şöyle söyleyeyim, buna

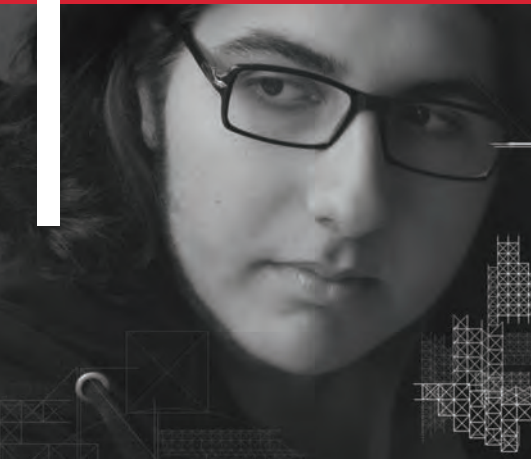
rağmen her gün aldığım en az 500 takipçi oluyor Twitch kanalına. Oraya akan hala yeni taniyan yoğunla insan var. Bakalım bunu, zaman gösterecek...

Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?

Çok fazla var. Hatta YouTube kanalında eğlenceli anlar serisinde hepsi barınıyor.

Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?

Yayın yapmak isteyen kardeşlerime şu şekilde bir önerim var: Adam olup saygılı bir şekilde emekle bir yerlere gelmeye çalışsın-lar. Özellikle son zamanlarda Türkiye, Twitch tarafında yayıncı olmak yolunda olan arka-daşlarda bu sıkıntı çok fazla var. Bir yerlerden bir şeyler koparıp kendi emeğiyle değil oraya buraya sulanıp izlenmeye çalışanlar var. Siz emeğinizle, adanlığınızla bir yerlere gelin ki insanlar size saygı duysun fakat bunu gerçekleştirmek için ilk başta tabii ki popüler oyunlara yönelmeleri gerekir. LoL, CS:GO ve Minecraft gibi bu oyunlar Türkiye'de en çok takip edilip sevilen oyunlar. Hatta öyle sevenleri var ki yeni kaliteli güzel bir oyun çıksa o oyun hakkında hiç fikir sahibi bile olmayıp direkt bakmadan, ön yargılı bir şekilde kötüleyebilir.



NecatiAkçay



ZeeoN



@NecatiAkçay



GamerRocko Şefik Akkoç

Seni biraz yakından tanıyalım... Bize kendinden bahseder misin?

Beni de mi yakından tanıyacaksın Tuna? Biliyorsun işte, 2005'te yazar olarak başladığım LEVEL kariyerimi 2015'te yazı işleri müdürü olarak noktaladım. 33 yaşındayım, yarışmaya İstanbul'dan katılıyorum ve yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum.

Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?

Yıllardır oyun oynarken videoları kaydediyordum, 2013 yılında bunları herkesle paylaşayım dedim ve YouTube kanalına yüklemeye başladım. Canlı yayın fikriyse 2013 yılı sonunda ortaya çıktı; ilk olarak Multiplayer'da yayın yapmaya başladım ve kısa süre sonra da kendi Twitch kanalımı açtım.

Ne kadardır bu işi yapıyorsun? Kamera karşısında kendini beğeniyor musun?

YouTube'a 2013'ün Mart ayında, Twitch'e ise 2013'ün Aralık ayında başladım. Kendimi



kamera karşısında beğeniyor muyum? Hayır! İnsana kendi sesini duymak garip gelir ya, bana da kendimi izlemek garip geliyor, kendi videolarımı izleyemiyorum, hatta biri yanımda izlemeye kalkarsa ortamdan derhal uzaklaşıyorum.

Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?

Türkiye'de YouTube'dan para kazanmak zor çünkü reklam gelirleri çok az; Twitch'ten para kazanmaksa mümkün ama gerçek anlamda para kazanabilen kişi sayısı bir elin parmaklarını geçmiyor ve ben de o parmaklardan biri değilim.

Sence yayıncılığın geleceği var mı, yoksa gelip geçici bir trend mi?

Yayıncılığın geleceği var, gelip geçici olduğunu sanmıyorum ama Türkiye'de bir geleceği var mı, emin değilim. Türkiye'de çok leş yayıncılar ve bu yayıncıların peşinden koşan çok leş kitleler var. Küfrün para ettiği bir ortam mevcut ve işini hakkıyla yapıp hak ettiği parayı kazanan çok az yayıncı var. Hal böyleyken sağlıklı bir gelecekte bahsetmek zor.

Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?

Ne komiğim, ne de ilgi çekici, biliyorsun Tuna. Yine de NBA 2K15 canlı yayınlarını Chicago Bulls forması, saç bandı ve çikolata süt eşliğinde yapmam birçok insana komik geliyordu sanırım. Ha, bir de Emre ile çektiğimiz Battlefield videolarında yarışıyor-

duk. Yeri gelmişken... Emre n'aber? (Nasıl da biliyorum bu sayfaları tasarlarken bu soruyu göreceğimi. The Division'a akalım bi' ara. :) - Emre)

Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?

Yayın yapmaya yeni başlayacaklar şu kararı vermeliler: Seviyeli ama yavaş büyüyen bir kanal mı, seviyesiz ama hızlı büyüyen bir kanal mı? Sabahtan akşama kadar Counter-Strike ve League of Legends oynayıp küfür ederek kitlenizi çabucak büyütebilirsiniz ama seviyesizliğiniz sizi sadece kitlenizle baş başa bırakır, ne bir firma yüzünüze bakar, ne de bir etkinlikte kendinize yer bulabilirsiniz. Bu kararı verdikten sonra gerisi kolay; Twitch'te hesap aç, OBS'i kur, yayını başlat!



GamerRocko



GamerRocko



@GamerRocko

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

Drone'lar

En iyi insansız hava aracı modelleri ve yasal sorunlar



Skype'in ötesi

En kaliteli çevrimiçi iletişim yazılımları ve uygulamaları

Hızlı şarj

Yeni Android telefonlardaki hızlı şarj özelliği nasıl çalışıyor?

PCnet

NASIL YAPILIR?

10 YENİ PROJE
ADIM ADIM 21 SAYFA

✓ PROJELERİNİZİ İNTERNETTE YÖNETİN

✓ ZAMAN ATLAMALI VİDEO ÇEKİN

✓ WORDPRESS'İN GÜVENLİĞİNİ ARTIRIN

CASUSLARI TEMİZLEYİN

Gizli bir uygulama her hareketinizi izliyor olabilir mi?
İş işten geçmeden casus yazılımları ortaya çıkarıp silin.

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2016 Yıl 19 Sayı 223 Fiyat 8,50 TL

50 BEDAVA YAZILIM

Tek kuruluş harcamadan kullanabileceğiniz 50 muhteşem Windows yazılımını seçtik

DOSYA

UCUZ STEAM OYUNLARI

Eğlenceli oyunlar pahalı olur diye bir kural yok! Steam'den satın alabileceğiniz en keyifli ve en ucuz 20 oyunu seçtik.

BUNLARI İNDİRMİYİN!

Karanlık tarafa geçen 26 popüler yazılımı ve bedava alternatiflerini açıklıyoruz.



ANALİZ

Akıllı saat güvenliği

Popülarlığı artan giyilebilir teknolojiler yepyeni güvenlik risklerine gebe.

Ağların kısa tarihi

Modern bilgisayar ağlarını mümkün kılan kilometre taşı olaylar ve insanlarla tanışın.

DOSYA



DB

2016/04/112448

0001:10.59 TL

0715114773

ISSN 1301-4773

04

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

İNCELEME

Hitman

Hitman

Lara Croft'u adeta yeniden yaratan Square Enix'in Hitman için de aynı şeyi yapmasını bekliyorduk. Acaba çok şey mi istedik?

Sayfa 52



Scavenging

Ekipman ve silah bulma yoluna saptıysanız şayet ki oyunda, sahip olmanız gereken en önemli özelliklerden bir tanesi Scavenging. Daha iyi eşyalar bulmanıza olanak tanıyan bu özelliği çeşitli ekipmanlarınız sayesinde artırabiliyorsunuz. Gerçi şu anda bu sistem çok da iyi çalışmıyor, bilginize...

Tom Clancy's

The Division

Savaş Alanı: New York

Bu yaz New York'a ilk defa adım attığımda şunu söyledim: Metrolar gerçekten pismiş. Bir sonraki adımda da Empire State Building'i niye göremediğimi merak ettim çünkü otele çok yakın olduğumu biliyordum. Meğer "o kadar" yakınmış ki binanın tam altında duruyormuşuz, kafayı yukarı kaldırıncaya devasa binanın altında bir böcekten farksız olduğumuz gerçeğini algılayamamışız.

New York gerçekten muhteşem bir şehir. Ölçeği şaşmış gibi gözükse de o binaların arasında capcanlı ve sürekli yaşayan bir şehir imajı inanılmaz bir enerji aşıyor. Ve o kadar çok filmde bu şehri görmüşüz ki yabancılık çekme gibi bir durumunuz asla

olmuyor; sanki anavatanınız burasıymış da uzun süre sonra geri dönmüşünüz gibi bir hava esiyor.

Bunun da etkisiyle The Division'a adım atıp Noel vakti bir felaketle yüzleşmiş olan New York'u görünce yine aynı duyguyu yaşadım: Evime dönmüştüm ama bu defa evimde bir kaos vardı. Karantinaya alınmış olan şehri ele geçiren çeteler ve daha büyük askeri kuvvetlerden kurtarmak için elimden geleni yapmalıydım. Ben Division'dım; biz Division gücüyduk...

New York darmaduman

Senaryo, oynanış diye gitmek lazım belki ama hiç duramayacağım, direkt olarak oyunun görselliğine atlıyorum. Snowdrop adındaki ruh hastası oyun motoru sayesinde öylesine bir grafik kalitesi işlenmiş ki oyuna, eğer bu oyunun türü MMO benzeri bir aksiyon olmasaydı da çevre detaylarına dikkat edebilmemize daha çok olanak veren bir adventure olsaydı, sanırım New York'u turist gibi gezecektik.

PC'de deneyimlediğim oyunun grafik ayarlarını neredeyse sona dayadım ve Noel etkili, karlı ve dağılmış New York görüntüsü beni tek kelimeyle büyüledi. Allah'ım o

Yapım **Ubisoft Massive**
Dağıtım **Ubisoft**

Tür **Aksiyon / MMO**

Platform **PC, PS4, Xbox One**

Web **tomclancy-thedivision.ubi.com**

Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Dijital Dağıtıcı **Playstore**



SOLDA Noel'de çam ağacı yakanların eli kırılınsın!
ALTTA Oyunun Matchmaking sistemi sayesinde bir görevi kısa sürede diğer oyuncularla birleşerek halledebiliyorsunuz.



nasıl detay, o nasıl bir özen... Hiçbir mekan boş değil, boş olmamasını geçtim, her yer fazlasıyla "dolmuş"! Sokaklar terk edilmiş arabalar, toplanmamış çöp torbaları, eşyalar, barikatlar, teker izi kalmış, çamurla karışmış karlı yollar ve daha fazlasıyla dolu. Bir eve giriyorsunuz, düşünün ki boya badana işi yarım kalmış! Yani o eve henüz taşınılmış ve boya işi bitmemiş, evin sahipleri evi terk etmek zorunda bırakılmış. Bir başka mekana giriyorsunuz, her biri mermi hedefi olabilecek onlarca bardak raflarda dizili. Bir başka evde raflar kitaplarla dolu, yatağın üzerinde düzeltilmemiş bir yorgan... Gerçekten zamanında Heavy Rain'de özenerek yapıldığını düşündüğüm mekan tasarımları The Division'dan sonra bir hayli çağ dışı kalmış durumda. Resmen Manhattan yapım ekibine bölüştürülmüş ve herkes kendi payına düşen bölümü, olabildiğince detaylı bir şekilde, hiç üşenmeden ve bolca uğraşarak tasarlamış.

Tüm bu detay silsilesi yetmezmiş gibi oyuna inanılmaz hava şartları da eklenmiş. Güneşli bir günde New York bambaşka gözükürken kar fırtınası geldiğinde tamamıyla başka bir atmosfer geliyor beraberinde; bayağı şaşkınlıkla karşıladım bu durumu da. Size şu kadarını söyleyebilirim, Ubisoft The Division ile görsellik konusunda çığır açmış durumda. Dediğim gibi oyunun türünden dolayı amacımız genellikle en iyi ekipmanı bulmak, düşmana kurşun saydırmak olduğundan çevredeki detayları atlayabiliyoruz ama Rockstar'ın GTA V'te yapmaya uğraştığından çok daha ötesini başarmış durumda Ubisoft; bundan sonra bir oyunun görsel kalitesi söz konusu olduğunda karşılaştırılacak yapım The Division'dan başkası değildir. (Salyam aktı, toparlayamıyorum.)

Est Ce Que Tu M'Aimes?

Gelelim neden New York'un bu hale geldiği-



Veriler

Manhattan haritasında görevler ve DZ giriş çıkışlarından öte birçok kayıp telefon, Echo, olay raporu vb. bilgi yer alıyor. Telefon konuşmaları olaylardan önce veya olaylar sırasında gerçekleşenlere kulak kabartmanıza yol açıyor, diğer verilerde yine senaryoya dair ipuçları elde ediyoruz.

ne... Bir çeşit virüs her şeye yol açıyor. (Böyle bir virüs bir gün gerçekten çıkacak, göreceğiz günümüzü ya, hayırlısı...) Normalde birkaç haftalık bekleme süresinin ardından aktive olan virüs, bazı kişiler tarafından (Gordon Amherst) daha da hızlı bir şekilde etki edecek şekilde modifiye ediliyor, New York hızla hastalık haberleriyle çalkalanmaya başlıyor. Virüse Green Poison adı veriliyor zira virüsün ana bulaşma mekanizması paradan geçiyor. Sadece dokunarak bulaştığından çok tehlikeli bir hale gelen virüsü durdurmak için önlemler alınsa da kısa sürede New York bir karantina bölgesi haline geliyor, içeride kalanlar da kısıtlı kaynaklarla yaşamaya mahkum oluyor. Tabii bu işten faydalanmaya çalışanlar, yeterli yiyecek bulamayanlar ve akıllarında kötü niyet olan diğerleri (Hikayede kimler olduğu ortaya çıkıyor.) yaşamı kurtulanlar için zindan ediyor ve Division ajanlarına ihtiyaç duyuluyor. Division ajanları normal hayatlarını sürdüren ve aslında farklı farklı işler yapan, birer çeşit uzmanlar. Ancak gerçekten her şey çöktüğünde çağrılan ve ellerinde ne iş varsa bırakmaları



gereken Division ajanları silah kullanma ve hayatta kalma konusunda uzmanlar; haliyle New York'un bir Kara Cuma'da içine düştüğü bu kaosta onlardan daha iyisi bulunamaz.

Ortada bir virüs konusu var, çeşitli ajanlar New York halkına yardım etmeye çalışırken bir yandan da bu olayın arkasındakilerle savaşılıyor ama senaryoyu ön planda duran bir öge olarak düşünmemelisiniz. Hatta olayın senaryo kısmı, Ubisoft'un bu oyunda kesinlikle sallamadığı tek nokta diyebiliriz. Her şey muhteşem klişeler, basitlikler ve tahmin edilir örgülerle dolu. Zaten "ölmüç virüs" konusu dile geldiği anda gerisi de maalesef böylesine sıradan oluyor, Ubisoft virüs temasını belirlediği anda senaryonun da sonunu getirmiş oldu bana sorarsanız. (Bir tek Dan Brown'ın Cehennem'inde virüs olayı bayağı şaşırtıyor, onu da ek bilgi geçeyim.)

Bu da şu demek oluyor: Tek kişilik oyun rolü

yapan ama multiplayer kısmıyla ön plana çıkmaya uğraşan The Division'ı almayı planlıyorsanız, kesinlikle senaryoyla bir ilginiz olmaması lazım. Bu oyunu saf bir aksiyon / MMO oyunu olarak düşünmeli ve ona göre seçiminizi yapmalısınız.

Ateş et, izi kalsın

Nedir, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir aksiyon oyunudur The Division. Tüm oyunu tek başınıza götürmek mümkün fakat başkalarıyla oynamak daha eğlenceli. Her ne kadar saf bir aksiyon rolü yapsa da Emre ile vardığımız nihai karar oyunun bir çeşit World of Warcraft olduğu. WoW'un siper ve headshot mekaniği olanı... Misal bir CoD veya Battlefield oyununda nişancılığınız hayatınızı birçok kez kurtarabilir ve sizi başarıya taşıyabilir ya, burada öyle bir

konu çok daha az etkili. Burada sizi başarıya taşıyan ekipmanınızın, silahınızın kalitesi ve size verdiği özellikler.

Size şöyle anlatayım, oyunda farklı seviyede düşmanlar var. Sağlık çizgileri kırmızı olanlar sıradan düşman, mor renkli olanlar bir üst sınıf ve sarı olanlar direkt olarak baş belası. Kırmızı düşmanları öldürmek bir CoD oyunundan pek farklı sayılmaz. Mor olanları zırhlı CoD düşmanı olarak düşünebilir, sarı olanları da ölmek bilmeyen boss'lar olarak kodlayabilirsiniz. İş böyle olunca da sizin nişan yeteneğiniz bir kenara ayrılıyor, yerine silahınızın DPS oranı giriyor. Evet, silahınızın aynı Diablo'da olduğu gibi bir DPS puanı var ve düşmanlarınıza verdiğiniz hasar da bununla ölçülüyor. Elbette düşmanı sürekli kafasından vurursanız daha fazla hasar veriyorsunuz ama gerçekte olması gerektiği



ÜSTTE Görüntünüzü değiştirmek istediğinizde bu seçeneklerden yararlanıyorsunuz. **SAGDA** New York'a gidip de Times Meydanı'nda bu Polis İstasyonunu görmemek olmaz.



GERÇEK İLE SANAL KARŞI KARŞIYA

Son derece düzenli bir şehir olmasından da kaynaklanan kolaylıkla, Ubisoft Massive Manhattan'ı resmen almış ve boyutlarıyla biraz oynayarak oyuna aynen yerleştirmiş. Bakın aşağıda gerçek ve The Division karşılaştırmasındaki benzerlikler ne derecelere ulaşiyor...



Her ne kadar sağdaki binada bir şaşma olsa da gerisini aynen modelleyip oyuna yerleştirmiş Ubisoft Massive.



Tünelin aynen oyunda yer almasına sevinmesine sevindik de meğer o piknik masası takımı gerçekte de varmış... Kim oturur ki orada?



Brooklyn Köprüsü olarak tahmin ettiğim bu köprü elbette oyunda da yer alıyor. Ölçüleri de büyük ihtimalle tutarlıdır.



Ve son olarak bir metro istasyonu... Kaosa sürüklenen Division metrosunda bolca terk edilmiş bavul ve eşya görmek mümkün.



gibi birkaç mermide ölmesi gereken düşman, 5 şarjör kadar mermiye karşı dayanıklı olabiliyor.

Anlayacağınız burada olan biten gerçekçi bir aksiyon oyununda olması gerekenden çok farklı bir noktada; amacınız görev yapip, seviye atlayarak daha iyi eşya ve silah bulmak. The Division'ın özeti budur.

Üsse dönüş

Base of Operations adındaki merkez, her türlü olayın gerçekleştiği yer. Manhattan'ın ortasına kurulmuş olan bu üste Division ajanları hem kendilerini geliştiriyor, hem de üssün gelişimine yardımcı oluyor. Medical, Tech ve Security kanatlarına ayrılmış durumda üssümüz. Her kanatta farklı

araştırmalar yapıyor, her kanattaki gelişmelerin bize de faydası dokunuyor. Sistem şöyle işliyor: Haritada yeşil, mavi ve sarı renklerdeki ikonlarla gösterilen noktalardaki görevleri yaptıkça, ilgili kanat için puan topluyoruz. Daha sonra üsse dönüp bu puanlarla o kanatta geliştirmeler yapıyoruz ve yeni yetenekler, yeni perk'ler açıyoruz. Haritada üçgen şeklinde gösterilen görevler bize 60 puan kazandırırken, ana görev yerine geçen büyük görevler 500 puan gibi rakamlara ulaşmamızı sağlıyor. Bu görevlerin yanında haritada Side Mission adı altında, bize tecrübe puanı, para ve ekipman kazandırabilecek diğer görevler bulunmaktadır. Bunların bazılarında çatıda anten tamir ediyoruz, bazılarında kayıp kişileri

arıyoruz...

Genel olarak oyundaki görev yapısı da tam MMO kalitesinde. Hiçbirinde bir derinlik veya kafa yormanızı isteyecek detaylar yok. "Şuraya git, şunu yap" temasıyla, sadece birilerini vurup bir yerlere tırmanmaya çalıştığınız bu görevleri MMO teması içinde düşünürsek gocunmaya mahal oluşmuyor ama diğer türlü bayağı hakaret olarak algılanabilirler. En basitinden ben olsam bu kocaman dünyaya çok daha fazla rastgele olay eklerdim. Bazılarını da o kadar ender yaptım ki Division oyuncularının çok kısıtlı bir kısmı bunlarla karşılaşır ve diğerleri de karşılaşmak için oyunda cirit atmaya devam ederdi. İpucu arama mekanizması ekledim sonra. Oyun buna o kadar müsait ki... Görev mekanlarına çok daha fazla, düşmana zarar verebilecek çevre elemanı koyardım, basit birkaç kırmızı varil veya patlatılmayı bekleyen borudan ötesini yaptım. The Division'ın dünyası o kadar dolu ve detaylı ki insan ister istemez daha fazlasını istiyor...

Karanlık sokaklar

Büyük bir korkuyla gireceğiniz bir bölge var oyunda ve onun adı da Dark Zone'dan başkası değil. Haritanın ortasında yer alan Dark Zone'a girmek için hiç acele etmeyin; bırakın karakteriniz gelişsin, şöyle 15. seviyeye kadar gelsin. Ondan sonra Dark Zone'a uğrayabilir ve burada neler olduğuna bakabilirsiniz. The Division, siz birileriyle ekip olmak istemediğiniz sürece tek kişilik bir oyun.



Ancak Safe House adındaki yerlerde diğer oyuncuları görebiliyorsunuz ama dışarı çıktığınız an koca şehirdeki tek Division ajanı siz oluyorsunuz.

Bu durum Dark Zone'da değişiyor. Dark Zone'a adım attığınız anda diğer oyuncularla burun buruna gelmek son derece olası. Çok daha iyi eşyalara ve silahlara ev sahipliği yaptığı açıklanan bu bölgede normalden daha güçlü ve genellikle mor, sarı renkli olan zor düşmanlar bulunuyor. Bunlarla tek kişi mücadele edebiliyorsunuz elbette ama birkaç kişiyle birlikte savaşmak kesinlikle çok daha eğlenceli oluyor.

Dark Zone'da dolaşırken diğer ajanları görüyor ve onlara ateş de edebiliyorsunuz. Bunu yaptığınız takdirde Rogue olarak adlandırılıyor ve herkese görünür hale geliyorsunuz. (Haritada kırmızı bir kurukafa olarak...)

Rogue olmanın avantajı diğer ajanların Dark Zone'da bulduğu eşyaları çalabilmek ve Rogue olarak durduğunuz sürece DZ parası kazanmak. Tek başınıza Rogue olursanız mutlaka birileri gelip sizi indiriyor ama ekipsiz ortamı domine etme olasılığınız daha yüksek.

Bu zorlu bölgenin en heyecanlı kısmı da



bulduğunuz eşyaları "Extraction Point" adındaki bölgede helikoptere yerleştirirken yaşıyor. Şöyle ki Dark Zone'da bulduğunuz eşyaları ancak helikoptere yüklerseniz envanterinize ekleyebiliyorsunuz. Helikopteri çağırdıktan sonra 1.5 dakika boyunca diğer ajanların hedefi oluyorsunuz ve bununla birlikte güçlü düşmanlar da sahaya gelip sizi öldürmeye çalışıyor. Zaman zaman başka ajanlar da kendi eşyalarını güzel güzel yerleştirip çekiliyor ama genellikle birileri gelip sizi vuruyor. Şerefsizler!

Japon'um, Japon'sun, Japon

Her ne kadar oyun sırasında diğer ajanların tiplerine bakacak pek vaktiniz olmasa da oyunda bir karakter yaratma kısmı da bulunuyor. Burada genellikle Uzak Doğu'dan fırlayıp gelen yüz şekilleri görülse de bir surat tipini seçip karakterinizi yaratabiliyorsunuz. Sakaldır, yüz boyasıdır, bu tip neşeli hareketlerden sonra oyuna atlıyoruz.

Oyun içindeki karakter şekillendirme işleminin iki ayağı var: Silah, yelek, diz koruyucusu, maske gibi, RPG stili yeteneklerinizi, savunmanızı ve gücünüzü belirleyen parçalar. Bunların kozmetik herhangi bir özelliği yok -ki bence çok iyi bir seçim yapılmış burada. Sırf görüntünüzü etkileyen ve özelliklerinize hiç bulaşmayan kısma da karakterinizin Appearance sekmesinden ulaşıyorsunuz. Palto, pantolon, şapka, atkı ve ayakkabı gibi parçaları istediğiniz gibi değiştirip New York Kaos modasını şekillendirmek sizin elinizde. Bu parçalar evlerdeki dolaplardan bulunabildiği gibi sokaklarda da karşınıza çıkabiliyor.

Karakterinizin yeteneklerine etki eden parçalar da MMO stili renklere bölünmüş



Olayların arka planı

Her ne kadar oyunda senaryo görevleri olsa da oyunda ilerledikçe size yeni parçalar ara sahnelerle sunulmuyor; Manhattan'da neler olduğunu anlamının en iyi yolu etraftaki ipuçlarını toplamak. Bunlardan en iyi hazırlanmış olanı da Echo adı verilen veriler. Etrafta gezerken rastgele bir şekilde göreceğiniz bu "olay mahalli" temalı görüntüler, virüs çatışmaları yaşanırken olayları gözler önüne getiriyor. Olay anının bir hologram görüntüsü bölgeye veriliyor ve bu görüntünün içerisinde dolaşarak olaya karışan kişilerin bilgilerini alabiliyor, konuşmaları dinleyebiliyor ve The Division'ın pamuk ipliğine bağlı olan senaryosu hakkında yeni bilgilere ulaşıyorsunuz. Bazı Echo'lar sadece tek bir anı gösterirken bazıları görev olarak oyunda yer alıyor ve kayıp kişileri bulmanızda faydalı olabiliyor. Sanmayın ki hologram devreye girdiğinde ipuçlarını Batman misali kendiniz topluyorsunuz; Echo'yu aktive ettikten sonra bir sonraki aşama haritada gösteriliyor ve direkt o noktaya doğru yola koyuluyorsunuz.

New York sakinleri

Bazen yolda dolaşırken sıradan bir vatandaş Watch_Dogs stili analiz ettiğinizi göreceksiniz. Bunun ardından o kişi sizden Medkit, Soda, Energy Bar veya su gibi isteklerde bulunacak. Bunu sağlarsanız tecrübe puanı ve -büyük ihtimalle- bir kozmetik eşya kazanıyorsunuz.



Emre'nin ileri seviye The Division Macerası

Geçtiğimiz günlerde Tuna'dan gelen bir mesajda şöyle yazıyordu; "Emre'nin ileri seviye The Division macerası başlıklı bir yazı yazar mısın?" Ben de 10 günde 82 saat The Division oynamış biri olarak hemen "Yazarım olur" diye geri dönüş yaptım ve işte karşınızdayım!

Öncelikle oyunun End Game'i ve aynı zamanda PvP bölgesi olarak nitelendirilen Dark Zone'dan bahsetmek istiyorum. Saatlerimi Dark Zone'da harcamış biri olarak (Yazıyı yazdığım an itibarıyla rütbem 51.) şunu söylemeliyim ki burası şu anda

NPC grindlemekten öteye gidemiyor. Sebebi ise çok net ortada;

Rogue olmak pek bir anlamsız. Götürüsü, getirisinden katbekat fazla olunca da bu çok normal. Kimse saatlerce kastediği XP'yi bir ölümlle kaybetmeyi göze almıyor. Rogue olan birini görünce de haliyle tüm server bu arkadaşın peşine takılıyor. Hele ki gear'ınız çok iyi değilse ya da dört kişilik bir takımın içinde yer almıyorsanız Rogue olmanızı kesinlikle önermiyorum. İlerleyen zamanlarda (Hatta siz bu yazıyı okurken gelmiş bile olabilir.) Ubisoft'un bir yama ile bu soruna çözüm getireceğinden eminim.

Eksi olarak gördüğüm bir diğer nokta ise Stash'imizin yetersiz olması. Dark Zone'da aynı anda üzerimizde dokuz adet eşya taşıyabiliyoruz ve bu eşyaları kaybetmemek içinse Extraction Point adı verilen bölgelerden birine giderek helikopterle aldığımız gerekiyor. Aldığımız bu eşyalar da Base of Operations ya da Safe House ismi verilen yerlerde bulunan Stash'imize gidiyor. Sadece 30 adet eşya sığan bu koca(!) kasa kesinlikle yetersiz kalıyor. Tam iyi bir grup bulmuş deliler gibi NPC farmlarken bir de bakıyorsunuz ki Stash doluvermiş ve siz de kafayı yemişsiniz. Zaten zibil kadar eşya düşüyor ve Stash de anında doluyorsa demek ki burada bir problem var. Diyeceksiniz ki "Her önüne gelen eşyaya atlama sen de..." Ben de aynen öyle yapıyorum. Şu sıralar silah craft etmeye çalıştığım için bolca Weapon Part ve Tool'a ihtiyacım var ve bu yüzden silah ya da silah mod'larını toplamaktan başka eşya almıyorum. Buna da bir çözüm geleceğini düşünüyorum ve konumuza devam ediyorum. Gelelim Dark Zone haricinde oyunun End Game'i sayılan bir diğer kısmı olan günlük görevlere. Bu görevler 30. seviyeye ulaştığımızda aktif oluyorlar. Her gün üç adet yeni günlük görev (ikisi Hard ve biri Challenging zorluk seviyesinde olmak üzere...) tamamlayabiliyoruz ve bu görevler bize Phoenix Credits olarak geri dönüyor. Bu kredilerle de oyunun çeşitli vendor'larında

bulabileceğimiz silahları, zırhları ya da planları satın alabiliyoruz. Plan demişken; bence şu sıra -High-End eşyalar da pek düşmüyorken- en mantıklısı eşyaları craft etmek...

Günlük görevler konusunda da eleştirmek istediğim bir nokta var. İlk başlarda çok zor gelen bu görevler gitgide (Doğal olarak üzerimizdeki eşyaların da kalitesi arttıkça...) fazla basit gelmeye başladılar. Bu kadar potansiyeli olan bir oyuna farklı tiplerde görevler eklenmesi veya en azından yeni zorluk seviyeleri getirilmesi taraftarıyım. Yoksa günlük görevler oldukça sıradanlaşacak ve anlamını kaybetmeye başlayacaklar.

Sonuç olarak oyunun End Game'i olarak nitelendirebileceğimiz her şey şu anda problemlidir... Acilen yama ve yamalar ile düzelmesini diliyorum ve The Division'a geri dönüyorum! (Her ne kadar eksikleri de olsa mutlaka alın oynayın! Bırakmıyorum arkadaş...) ■ **Emre Öztınaz**

Not: Unutmadan eklemek istiyorum; eşyalarınızı vendor'a satmak yerine Deconstruct ederek crafting malzemesi haline getirin ve 30. seviyede harcamak adına saklayın. Çok ihtiyacınız olacak. Uyardı demeyin... :)

Son dakika! 1.0.2 yaması ile birlikte Dark Zone'da PvP biraz daha anlamlı hale geldi! Hepimize hayırlı olsun!



durumda. Gri olanlar giyilmiş ve çöp olarak nitelendirilebilecek parçalar. Yeşil olanlar Standard olarak adlandırılıyor ve bunları da belirli bir seviyeden sonra çöpe atmak istiyorsunuz. (Oyunun başlarında bayağı değerli geliyorlar.) Mavi renkteki Specialized eşyalar aslında oyunun standart eşyaları. 15. seviyede karakterinizin tüm eşyalarının bu renkte olması işten bile değil. Pembe-mor arası garip bir renkle resmedilen Superior eşyaları yolda bulmak çok zor ancak Crafting ve Advanced Weapons Vendor'dan temin etmek pek de zor değil. Bulmak için debeleneceğiniz, muhteşem özelliklerle birlikte gelen ekipmanların adı da High-End olarak belirlenmiş ve renkleri de sarı. Bunlar aslında oyunu tamamladıktan, seviye limitine ulaştıktan sonra konu dahiline giriyor ama ondan önce de birkaç tane bulsanız hiç de fena olmuyor. Sahip olacağınız silahlar ve bazı diğer parçaları modifiye etmeyi de mümkün kılmış Ubisoft Massive. Silahınıza yeni şarjör tipleri, başlıklar, skin'ler ve dürbünler takabiliyorsunuz. Bu parçalar da aynı diğer eşyalar gibi farklı renklerle resmediliyor. Bir ekipman işinize yaramadığında onu satarak para kazanabiliyor veya parçalara ayırıp birer crafting malzemesine dönüştürebiliyorsunuz.



Crafting sistemi etrafta bulacağınız Fabric, Weapons, Tools vb. parçalar ve eşya şemalarıyla birlikte işliyor. Diyelim ki bir silah şeması buldunuz. Ana üsse gidip bunu oluşturmak istediğinizde size hangi parçadan kaç tane lazım olduğu söyleniyor ve o parçalara sahipseniz silaha kavuşuyorsunuz. Bir silahı oluşturmak için sadece belirli sayıda Weapons Part yetebiliyor örneğin; başlarda çok daha fazla garip cisme ihtiyaç duyacağımızı düşünmüştüm ve bu durum beni bayağı şaşırtmıştı.

Times Meydanı'ndan selamlar...

Yıllardır yapım aşamasında olan oyunun neden bu kadar uzun süredir hazırlanmakta olduğunu içerdiği detay seviyesiyle anlamış bulunuyoruz. Görsel açıdan The Division'a şaheser dememek mümkün değil. Oynanıştaysa olay tamamıyla size kalmış durumda. The Division'ı almadan önce kendinize sormanız gereken sorular var. MMO seviyor musunuz? Daha önce MMO oynadınız mı? Senaryoya aldırmanın, sırf eşya peşinde koşmak size hitap eden bir durum mu? Oyunu oynayacak arkadaşlarınız hali hazırda var mı? Bunların çoğuna evet diyorsanız The Division sizin için kaçırılmaması gereken bir fırsat. Buna karşın CoD veya BF benzeri bir oyun hayal ediyorsanız, hikaye sizin için önemli bir yerdeseyse bu oyundan kısa sürede sıkılmanız olası. Ubisoft değişik bir formül denemiş ve yeteneğinizle MMO mekaniğini birleştirdiği, modern bir hybrid oyun hazırlamış. Ben sevdim, Emre sevdi ama siz sevmeyebilirsiniz. Kendinizi iyi ölçüp tartıp karar verin, paranızı sokağa atmış olmayın...

■ Tuna Şentuna



OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ●●●●●

İşte oyunda ne halt ettiğinizi kesinlikle anlayamayacağınız zaman bütününü. Bu sırada oyundan nefret etmek de mümkün, az sevmek de ama oyuna bayılmak çok zor bir olasılık. Hem çok güçsüzsünüz, hem ne yapacağınızı bilemiyorsunuz. En güzel tarafı etrafa hayran kalmak...

İlk hafta ●●●●●

Eğer oyunu günde 10 saat oynamıyorsanız ilk haftayı tamamlarken oyunda hatırı sayılır bir ilerleme kaydedeceksiniz ve her şeye hakim olup büyük keyif almaya başlayacaksınız.

İlk ay ●●●●●

Eşya ve silah peşinde koşanlar için biçilmiş bu puana oyunu casual olarak oynayanlar dahil değil. Eğer oyunu tamamladıktan sonra bırakanlardan olacaksınız bir ay sonra oyunda yapacak bir şey yok ama diğerleri için her şey yeni başlıyor olacak...



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

- %30 Ateş etme, siper alma.
- %30 New York sokaklarında koşma.
- %40 İyi eşya bulmaya çalışma.



ARTI

İnanılmaz görsellik.
Bağımlılık yapan oynanış.

EKSİ

Dark Zone pek işlemiyor şu anda.
Görev çeşitliliği fazla olabildi.
Potansiyel yeterli şekilde değerlendirilememiş.

SON KARAR

Bir Aksiyon / MMO olarak nitelendirebileceğimiz ve muhteşem bir görselliğe sahip olan The Division herkese göre bir oyun değil ama Diablo III, WoW ve türevlerinden hoşlananlar için kesinlikle değerlendirilmesi gereken bir eser.



★ Hitman

Square Enix, Tomb Raider'ı küllerinden yeniden doğurdu. Peki aynısını Hitman için yapabildi mi?

Yazıya kendimle ilgili ufak bir alan ayırarak başlıyorum. Hitman: Codename 47 çıktığında yıl 2000'di. Yani ben serinin ilk oyununu oynayalı tam 16 sene oldu. Bu ne demek biliyor musunuz? Yaşlandım demek. Çok üzülüyorum. İkinci kısa bir alanı da Eidos Interactive'e ayırmak istiyorum. Neden Eidos? Çünkü Hitman'ın altıncı oyununun yapımcısı Square Enix, serinin orijinal yaratıcısı Eidos'u bünyesine katalı çok oldu. Peki birleşmiş bu iki stüdyonun en

önemli özelliği nedir? Evet bildiniz:

Bir serinin suyunu çıkarmaları.

Bir oyunları tuttu mu

hemen peşine en az 12 tane daha devam oyunu dayarlar. Sadece oyunla kalır mı peki? Filmler, animasyonlar, oyuncaklar, çaydanlık ve borcamlar. Sadece Square Enix ürünleri ile hiç çekinmeden evinizi döşeyebilirsiniz. Aklınıza kim geldi? Ubisoft değil mi? İşte bunlar da onların başka bir versiyonu.

Bu iki paragrafı bağlıyorum. Square Enix bıkmadı ve 16 sene önce yaratılmış olan Hitman'e yeni bir oyun daha çıkardı. Aynısını Tomb Raider'da yaptılar ve çok başarılı oldular. Hitman'de ise durum o kadar da iç açıcı değil. Öncelikle yeni oyunun adı şu: Hitman. Şaşırdınız değil mi? Yeni moda oldu bu. Böyle yapıyorlar sonra serinin hangi oyunundan bahsettiğimiz belli olmuyor veya arama motorları kullanırken deliriyoruz. Teşekkürler. Ana karakterimiz doğal olarak yine Ajan 47. Kimdir Ajan 47? Dünyanın çeşitli yerindeki 5 azılı suçlunun genlerinden klonlanmış, seri üretim, 47 kromozomlu ve başının arkasında barkod olan bir katil. Kiralık katil diyelim daha doğrusu. Yani kiralık ama aslında siz veya biz kendisinin hizmetlerinden yararlanamıyoruz. Çok daha büyük, gizli güçlere hizmet ediyor. "Peki bu kadar gizlilik derdi olan ve askeri üslere bile sızabilen bir adamın, kafasının arkasında neden kabak gibi bir barkod var be arkadaş?" diye sorabilirsiniz. Boşuna sormayın. Biz 16 senedir soruyoruz henüz bir yere varamadık. "Hitman" serinin eski oyunlarının iyi yanlarını alıp üzerlerine başarılı eklemeler yapıyor. Çizgisel oynanıştan kopuk bir şekilde, geniş haritalar içerisinde serbestçe bize verilen hedefleri öldürmeye çalışıyoruz. Tabii bunu yaparken gizlilik önemli. Serinin eski oyunlarında bu gizlilik işi bir yerden sonra pek yürümezdi ve "eh yeter be" diyerek silahları çekip ortada dehşet saçardık (Aslında çoğu gizlilik

Ajan 47 ile 16 sene Hitman'in mobil cihazlar olmak üzere çeşitli platformlarda toplamda 9 oyunu var. Buna ek olarak iki tane filmi çekildi. Bir Uwe Boll başarısızlığında olmasa da filmlerin pek iyi oldukları söyleyemez. Yani seri biraz sündürülmüş durumda.

*Yeni oyunun adı şu:
Hitman. Şaşırdınız
değil mi? Yeni moda
oldu bu. Böyle
yapıyorlar sonra
serinin hangi oyunundan
bahsettiğimiz
belli olmuyor*



Eğer birileri sizden şüphelenirse
hemen önünüzdeki kişiye
evlenme teklifi eder gibi yapın



oyununun sonu böyle oluyor.). Şimdi durum pek öyle değil. Ajan 47 eskisine göre çok daha dayanıksız ve hemen ölüyor. Böyle olması da hoşuma gitti. Bu durum gerginliği ve işin taktiksel kısmını daha çok artırıyor. Yeteneklerimiz arasında bir Assassin's Creed'deki kadar olmasa da, camlara ve pencerelere tırmanabilmek var. Kapıların arkasındaki düşmanlarımızı sezebildiğimiz Witcher Sense şey pardon Hitman Sense'lerimiz de var. Ve yine tabi ki Ajan 47 etkisiz hale getirdiği insanların kıyafetlerini toplamda 2 saniyede giyebiliyor. Sadece giymekle kalıyor mu? Hayır. Bir de kendi kıyafetlerini güzelce bir poşetin için koyuyor ve yere öyle bırakıyor (Eskiden de katlardı.) Bu da hepimize ders olacak nitelikte bir özellik. Adam o kadar hayatı mesele arasında bile derli toplu. Peki ya siz? Hedeflerinizi öldürmek için bolca seçenek var. Ateşli silahlardan tutun da Ajan 47'nin imzası haline gelmiş olan piyano teline veya içkilere katabileceğimiz zehirlere kadar pek çok yaratıcı çözüm bulabiliyoruz. Haritaları gezdikçe işinizi kolaylaştıracak çok daha fazla eşya veya bilgi toplanabiliyor. Bu da oyuna bir derinlik katıyor. Hatta ve hatta çevre ile etkileşime girip rakibinizin üzerine avize indirme veya tavan çökertme gibi nihai çözümler de bulabiliyorsunuz. Oynanışta testi geçti Hitman. Senaryo ve bölümlere gelirsek eğer... Bir dakika ne senaryosu ne bölümü! İleride bu sayı artacak olsa da oyunda şu anda sadece bir bölüm ve iki tane de antrenman haritası var. Evet yanlış duymadınız: Koca bir oyun piyasaya episodik mantıkta ve tek bir bölüm ile çıktı. Bahanesi de yapımcıların bize zamanla daha öznel bölümler hazırlamak istemeleri... Tamam, onu yapın ama oyunu da biraz daha dolu çıkarın. Ek olarak şu andaki haritalar da çok iyi durumda değil. İlk antrenman bölümü başta keyifli olsa da bitirdikten sonra aynı bölümü bir daha oynama zorunluluğu büyük bir saçmalık. Antrenman bölümlerini senaryoya nasıl oturtular anlamak mümkün değil. Güya Ajan 47'nin test edilmesi için yüzlerce insan bir yerde kokteyldelermiş ve hiçbir şey bilmiyorlarmış gibi davranıyor. Kim bu insanlar? Nasıl



topladınız? Ajan 47 ve onu yetiştiren ekip inanılmaz gizliken bu kadar insanın bilmesi problem değil mi? Çok özensizce yazılmış bu kısım. Tek ve gerçek bir bölüm olan Paris ise geniş olmasına rağmen çok da uzun sürmüyor. Oyunun içerik genişliğini arttırmak ve yeniden oynanabilir kılmak için bölüm içlerine çeşitli challenge'lar koyulmuş fakat bunlar da bir yerden sonra sıkıyor. Neden? Çünkü sadece bir tane bölüm var! Yapımcıların bu kararını anlamak mümkün değil. Yetiştirmedik deyin ve erteleyin, hiçbir şey demeyeceğiz, zaten alıştık. Yeni Hitman yine bir önceki oyundaki gibi teknik konularda sıkıntı yaşıyor. Grafikler eski duruyor ve yeni neslin en büyük belası olan düşük FPS probleminden muzdarip. Konsollar söz konusu olduğunda, çatışmalar sırasında veya kalabalık alanlarda oyun bariz bir şekilde yavaşlıyor. Menülere girip çıkmak ve aralarındaki geçişler de özellikle konsollarda çok yavaş. Böyle olunca da insanın haritaya veya o an yapması gerekenlere falan bakası gelmiyor. Yapay zeka bazen saçmalıyor. Yani sizden şüphelenip peşinize takılan biri nedensiz bir yere peşinizi bırakabiliyor. Bazen de yakanıza yapıyor. Absolution'da bol bol olan bug'lar ise bu oyunda da mevcut. Birbirinin içinden geçen veya iç içe yapışık şekilde gezen karakterler görmemiz olası. Bir de sürpriz! Sürekli internet bağlantısı gerekli.

Yani aslında şöyle. internet bağlantısı olmadan da oynayabiliyorsunuz ama challenge'larınızı veya save'lerinizi online'a aktarılmıyor. Online'da ise serverlar ara ara sıkıntı yaşıyor. Yeni Hitman iyi oynanış, daha etkileşimli bir çevre ve karakterlere ek olarak, geniş haritalarla oyuncuya bolca özgürlük tanınması açısından çok iyi bir olabilecekken teknik eksikler ve tamamlanmamışlık hissi sebebiyle puan kaybediyor. Hitman serisinin büyük bir hayranı iseniz denemenizi öneririm, aksi halde tüm bölümlerin yayınlanmasını beklemek çok daha akıllıca olacaktır. ■ Ege Tülek

KARAR

ARTI Geniş haritalar, oyuncuya tanınan özgürlük
EKSİ Oyunun tek bölümle çıkması, teknik hatalar, çöken serverlar





Yapım **Crate Entertainment** Dağıtım **Crate Entertainment** Tür **RPG** Platform **PC** Web **www.grimdawn.com**

Grim Dawn

RPG dediğin hack&slash'dir abi" diyenlerden misiniz?
Diablo III yerine Diablo II'yi mi tercih ediyorsunuz?
Peki, sizce Torchlight II gerçekten çok iyi bir yapım mı?

Tüm bu sorulara verdiğiniz yanıt "evet" ise, tam da size layık bir oyunun incelemesine hoş geldiniz...

Hack&slash oyun modelini seven oyuncu miktarı, RPG'yi sevenden açık ara daha fazladır. Bolca aksiyon, hızlı oyun yapısı, birbiri üzerine gelen düşmanlar, ardi ardına patlatılan skill'ler derken saatlerce zombi gibi oradan oraya tıklamak, kesinlikle oyun dünyasının vazgeçilmez yapılarından birisidir. İşte Grim Dawn da tam olarak böyle bir oyun. Her ne kadar adı hack&slash olsa da kendisinin birazcık iddialı olduğu konusunda bazı söylentiler var. Ha? Kim? Nerede oynamışlar? Tamam, benim yahu ben. Anlatıyorum işte...

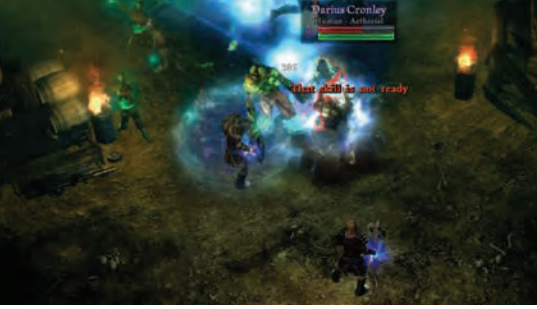
Grim Dawn günümüzdeki birçok oyun gibi (Artık Kickstarter sürecinden geçmemiş oyunu almıyoruz.) şirin bir Kickstarter projesiydi. Yeterli desteği bulduktan sonra kendisini Steam'in erken erişiminde buldu. Uzun zamandır yakinen takip ettiğim oyun, nihayet

Shrine
Harita üzerinde açılmayı bekleyen birçok farklı Shrine bulunuyor. Bunlara genelde Desecrated Shrine adı veriliyor. Bazıları özel bir taşla, çoğu ise üzerimize akın eden düşmanların bitmesi sonucu açılabilir. Her bir Shrine, bolca yeni item anlamına geliyor. Gördüğünüz yerde yapışın derim!

piyasaya çıkmayı başardı. Evet, Grim Dawn fazlasıyla vurdulu/kırdılı bir yapım; orası kesin ama kendisini benzeri yapımlardan sıyrmanın birçok yolunu bulmuş. Öncelikle grafik kalitesi olarak öyle muhteşem bir görsellik beklemeyin derim. O daha ziyade birçok sistemde rahatça çalışabilecek, birçok farklı animasyonu rahatlıkla bilgisayar ekranına yansıtabilecek şekilde optimize edilmiş. Aslında sunulan bu özellik, benden bir hayli puan toplamayı başardı. Günümüzde Blizzard hariç, neredeyse hiçbir firma optimizasyonu için emek harcamıyor. Tamam, grafikler muazzam değil ama öyle kötü bir görüntü de sunmuyorlar. Animasyon tarafındaysa Grim Dawn rakipleriyle rahatlıkla yarışabilecek seviyede.

Oyuna başlarken sadece erkek mi yoksa kadın mı olacağımızı seçiyoruz. Öyle herhangi bir karakter yaratma menüsü söz konusu değil. İkinci seviyeye geçtiğimiz zamansa karşımıza çıkan Soldier, Demolitionist, Occulist, Nightblade, Arcanist ve de Shaman sınıflarından birisini seçiyoruz. Her yeni seviye, üç yeni yetenek ve de bir adet özellik

SAĞDA Bolca farklı animasyonu tek ekranda görmek işten bile değil
ALTTA Oyun çok karambol gibi gözükse de ekip arkadaşları her daim büyük fark yaratıyor



puanı anlamına geliyor. Yetenek kısmında, 1'den 50'ye kadar uzanan bir alan mevcut. Belirli rakamlarda farklı yetenekler kullanılabilir hale geliyor ama onlar için de puan harcamamız gerekiyor. Sınıfın ana özelliğine yatırdığımız puanlar, bolca hayat ve mana sunuyor. Bu noktada oyun fazlasıyla Diablo 2 havası uyandırıyor. Yani ilk seviyelerde olabildiğince ana yeteneğe yüklenip, gerçekten işe yarayan biraz daha ileri seviye yeteneklere puan harcamak büyük fark yaratıyor. Ayrıca yeni seviye ile birlikte Physique, Cunning ve de Spirit özellik puanlarından birisini de artırabiliyoruz. Özellikle silah ve zırhları buradaki puanların yüksekliğine göre kullanabiliyoruz.

Buraya kadar belki sınıf sistemi sizi çok cezbetmemiş olabilir ama onuncu seviyeye geldiğiniz zaman işlerin bir hayli değiştiğini göreceksiniz. Neden mi? Çünkü ikinci bir sınıf daha seçmeniz gerekecek! İki sınıfın birleşimi ile birbirinden farklı ve çok ilginç karakterlerle karşılaşmak işten bile değil. Misal benim karakterim Arcanist ve Soldier karşımlı olduğu için Battlemage olarak adlandırılıyor. Daha doğrusu ben bu iki sınıfı seçtikten sonra adı Battlemage'e dönüştü. İki sınıfın farklı avantajlarını kullanarak ilerlemekse muazzam bir keyif diyebilirim.

Grim Dawn'a hükmeden arabirim, artık klasik denilecek kalitede. Ortada bulunan bir action bar ve kullanılmak istenen yeteneklerin sıralanması; yani çok da farklı bir şey beklemeyin. Senaryo açısından hiç de fena sayılmayan



Çoklu oyuncu
Yazıda da belirttiğim üzere, açılan online haritalar belirli seviye aralıklarını baz alıyor. Pek tabii böyle bir durumda sizden beş ile yedi seviye yukarı ekiplere katılabilmek, seviye atlamak için harika bir zemin sunuyor. Tabii adamlar sizi partiden atmazsa.

Grim Dawn, beni bir şekilde kendisine çekmeyi başardı. Özellikle online olarak oynatabiliyor olması, kesinlikle hanesine bir puan daha yazdırdı. Açılan oyunların farklı seviye aralıklarındaki oyunculara özel olarak belirlenebilmesi sayesinde zorluk çekmeden online oyun keyfi yaşayabildim. Ne başkalarına yük oldum, ne de başkaları beni yordu. Böyle bir oyunda olmazsa olmaz diye düşünülen düşman birimleri üzerinde de fazlasıyla çalışılmış. Başlangıçta klasikleşmiş zombi modeli düşmanlarla boğuşuyorken, çeşitliliğin ilerleyen bölümlerde artması beni ziyadesiyle heyecanlandırdı. Hatta ben ilerledikçe daha da fazla yeni birim belirdi. Acaba 300 saatlik oyunun sonunda neler ile karşılaşacağım? Şimdiden merak ediyorum... Demedi demeyin, bu oyunda ölmek çok kolay. Hele online oyun modlarında boss'ların peşinden koşuyorken fazlasıyla öleceğinizin garantisini verebilirim. Ha, oyunu en kolayda açarsanız lafım olmaz ama Veteran zorluk seviyesi ile birlikte her şeyin farklılaştığının da altını çiziyim.

Eh, konu hack&slash olduğu zaman Hardcore mod'da olmazsa olmazlardan; yapımcı ekip bu özelliği de es geçmemiş... Genel olarak farklı sınıf seçenekleri, bol düşman çeşidi, karanlık atmosferi ve eğlenceli oyun yapısıyla Grim Dawn benden güzel bir not



almayı başardı. Fakat bu tarz oyunlarda her daim en iyisini baz alır ve "Neden onun yerine, bunu oynayayım?" diye sorarım. Diablo 2 yerine, neden Grim Dawn oynayayım sorusuna ise ne yazık ki kesin bir cevabım yok. Ha daha yenidir, gelecekte daha farklı lezzetler sunar onu bilemem ama sonuçta bir şekilde zirvedekini alaşağı etmeye gücü yetecek bir yapım değil. Bolca aksiyon arayan RPG severlerseniz, Grim Dawn'ı kesin deneyim edin derim ama sizi de bir noktaya kadar kesecektir diye düşünüyorum.

■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Hız ve aksiyon bir arada, çift sınıf sistemi, yetenek ağacı
EKSİ Tekdüze oyun modeli, havada kalan oynanış





Yapım **Harvester Games** Dağıtım **Screen 7** Tür **Macera** Platform **PC** Web www.harvestergames.com

Downfall

Tercih şansınız olacağını bilseniz, asla yapmam dediğiniz kötülükleri, sevdiğiniz insan uğruna göze alır mıydınız?

Bir birlikteliğin dinamiği nedir, bir insan başka bir insana ne uğruna bir ömür boyu katlanır? Yaptığımız seçimlerde özgür irademiz gerçekten bir rol oynuyor mu? Filmlerde görmeye alıştığımız distopyaların içine mi düştük yoksa fark etmeden? Yaşanmışlıklarımız, körü körüne bağlandığımız inançlarımızın her biri aslında birer kuruntu olabilir mi? Bu ve benzeri sorular üzerinden, kadın-erkek ilişkisi kapsamında aslen insan psikolojisinin dinamiğini ve kuruntularını sorgulayan bir oyun var karşımızda. Downfall'ın yaratıcısı tam zamanlı çalışan bir hastabakıcı. İlk yıllarda her sabah iş başı yapmadan önceki bir iki saatini odasının bir köşesinde, 2009 yılında piyasaya sunduğu Downfall'ın debut versiyonunu tasarlayarak geçiriyordu. İlk oyununun ardından bu işe ne kadar tutkulu olduğunu fakat kendini tamamen adanmadığı sürece istediği sonuçları hiçbir zaman alamayacağını fark etti. Bir kaç yıl boyunca hayallerini bir kenara bıraktı, stüdyosunu geliştirebilmek ve ailesini geçindirebilmek için yarı zamanlı iki işte çalışmaya başladı. Yıllar sonra Harvester Games adını verdiği stüdyosunda geliştirdiği, Screen 7 tarafından yayımcılığı üstlenilen ikinci puzzle-adventure oyunu The Cat Lady ile yarattığı



Atmosfer
Tek mekanlı hikayeler filmler kadar oyunlar içinde tansiyonun yüksek tutulması açısından bir hayli risklidir. Lakin Downfall yarattığı atmosfer ile resmen bir dakika dahi tansiyonu düşürmerek bu olgunun antitezi haline geliyor.

küçük çaplı sansasyon, ismini korku severlere duyurmak ile kalmamış, Steam Greenlight aşamasını da başarıyla ardında bırakmasını sağlamıştı. Üçlemenin ilk oyunu olan The Cat Lady'ye bir önceki sayımızdaki Okur İncelemesi bölümünde yer vermiştik. Susan Ashworth adını verdiği karakterin perspektifinden Rem, merceğini depresyon ve anksiyete temaları üzerinde tutmuştu. Downfall'da ise TCL'de rastladığımız karakterlerden biri olan Joe Davis'in perspektifinden, bu sefer de içsel bir çöküş, kuruntular ve blumia nervoza -yeme bozukluğu- temalarını dahice tasarlanmış, sürreal bir bulmaca halinde, gümüş tabakta önümüze sunuyor. Oyun tercihen es geçebileceğiniz bir prolog bölümü ile başlıyor. Karakterimiz Joe, harabe bir mahallede ailesi ile yaşayan bir çocuk. Başlangıçta yaşadıkları binanın önünde küçük kardeşi ile atışmalarına şahit oluyoruz. Binanın sol



tarafında kalan inşaatın önünde, paslanmış ve neredeyse yazıları silinmek üzere olan bir uyarı levhası gözümüze çarpıyor, "Girilmesi tehlikeli ve yasaktır." Oyunun debut versiyonunun aksine kontrol sistemi point and click değil, TCL'deki gibi karakterinizi klavyenizdeki yön tuşları ile kontrol ediyorsunuz. Ayrıca ilk oyuna nazaran grafiklerin çok daha renkli olduğunu belirtmeliyim. Karakterlere ses verilmiş olması da atmosferi daha da gerçekçi tutuyor. Bu hafif grotesk bulduğum dünyada etrafı keşfetmeye başladıkça, karşınıza oyunun ileriki dakikalarında işinize yarayacak eşyalar çıkıyor, yine yukarı ve aşağı yön tuşlarını kullanarak bu eşyaları inceleyebiliyor ve yanınıza alabiliyorsunuz. Bu kontrol sistemi ilk başlarda kafa karıştırıcı olabilse de, sonrasında fark edeceğimiz üzere oyuncuyu Joe'nun dünyasına sokmayı, attığı her adımda hissettiği paniği ve korkuyu oyuncuya da hissettirmeyi pekâla başarıyor.

Joe'nun küçük kardeşi Robbie, bazı adamların

her hafta sonu evlerinin yanındaki inşaat alanına bir çanta dolusu para bıraktığına, ertesi gün bir başka adamın da gelip o çantayı aldığına inanıyor. Robbie kendi küçük hazine avına çıkarken, Joe da o sırada Ivy isminde güzel bir genç kız ile tanışıyor. Diyalog seçimlerimiz ile hikâyenin gidişatını değiştirebildiğimiz gibi, her bir seçimimiz ile Joe'nun kişiliğini de şekillendiriyoruz. Joe sohbet esnasında Ivy'yi iltifatlara boğdukça, Ivy'de çekingen bir eda ile ördüğü duvarları kırmak adına olan hevesi arasında gidip geliyor. Diyaloglar arasında, karakterler hakkında sonrasında anlamlandıracağımız küçük ipuçları da saklı. Ivy'nin annesi lokantada yemek yerken, Ivy'nin dışarıda oturup onu beklemesi gibi.

Aradan yıllar geçiyor ve karakterimiz Joe ile Ivy'nin yolları tekrar kesişiyor, kaç ile göz arasında evleniyor ve Joe'nun dairesine taşınıyorlar. Zaman içerisinde saklanan sırlardan ve stresten parçalanmaya başlayan evliliklerine, belirli bir zaman çizelgesindeki

diyaloglardan şahit oluyoruz. Joe ipin ucuna gelmiş evliliklerinin son çaresini, dışarıdan gayet sakin ve sıradan görünen lakin içerisindeki kapalı kapılar ardında ancak Stephen King romanlarında karşılaşılabileceğiniz, türlü trajediler barındıran Quiet Heaven Hotel'inde bulacağını ümit ediyor.

Otel'in kapısından içeri attığınız ilk adımla birlikte bir sorun olduğunu anlıyorsunuz. Ivy sanki çoklu kişilik problemi yaşıyormuşçasına bir saniye kendinde iken, diğerinde bambaşka biri oluyor. Ertesi gün uyandığınız da Ivy kayboluyor ve Joe'nun karısını bulmak için sinanacağı türlü sınavlarda böylelikle başlamış oluyor.

Sürreal sahne geçişleri, dâhice tasarlanmış metaforlar ve bazı film göndermeleri ile ağızınızı açık bırakırken, bir yandan gülümsetecek, yeri geldiğinde gözlerinizi dolduracak, çoğu zaman da tüylerinizi ürpertecek bir yapım Downfall. Karakterlerin gerçekçiliği ve samimiyeti sayesinde her birinde kendinizden ve çevrenizdeki yakınlarınızdan birer parça bulacak, yıllar sonra dahi her birini yüzünüzde hüznü bir tebessüm ile hatırlayacaksınız. ■ **Almilla Fikircioğlu**

KARAR

ARTI Dahice yazılmış bir hikaye, sürrealist sahne geçişleri, seslendirme ve soundtrack seçimleri, çoklu son seçeneği

EKSİ Kısıtlı kontrol sistemi, herkese göre değil



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

Need for Speed

Bir türlü PC platformunda deneyim edemediğimiz
Need for Speed, sonunda piyasada!

Genelde RPG ve Strateji oyunları ile haşır neşir olan bendeniz, kimi zaman yarış ve spor oyunlarına da bulaşıyorum. Gördüğünüz gibi aldım direksiyonu elime, düt düt dolandım devasa NFS haritası üzerinde. Yeni NFS oyunumuz Kasım ayında PS4 ve Xbox One'da kendisini göstermişti ama benim gibi PC aşıkları bir türlü kendisini deneyememişti. (PC seviyorum ben; zorunda kalmadıkça geçmem konsola.) Sıra PC severlerde, vın vinnnn! NFS'nin önceki yapımlarına göre en büyük farkı, cutscene'lerinde gerçek insanları kullanıyor olması. Bir anlamda "fark edilmek" istenen yarış sever bir arkadaş grubun içerisine düşen karakterimiz, tanıştığı farklı karakterlerle oradan oraya sürükleniyor. Her karakterin bize sunduğu farklı görevler söz konusu. Görev yaptıkça Speed, Style, Crew, Outlaw ve Build gibi özellikler üzerinden puan kazanıyoruz. Rep puanı oyundaki birçok yeniliğin anahtarı. Az önce saydığım özellikler üzerinde çalışarak bolca Rep puanı kazanabiliyoruz. Sadece yüksek hızda uzun süre araç kullanmak bile insanların bizim hakkımızda konuşmasına olanak sunuyor ve düzenli olarak Rep puanı kazanabiliyoruz. Belli upgrade'leri

yapmak için yeterli Rep seviyesine ulaşmak gerektiği gibi, özellikle Amy ile ilgili görevleri kesinlikle tamamlamak gerekiyor. Modifikasyon kısmında çok şey varmış gibi gözükse de piyasadaki diğer araba yarışlarına göre tek düze kaldığının altını üstünü en koyu kalemle çizmek istiyorum. Open World oyun modelini benimseyen NFS, bu yönüyle dikkat çekmeyi başarıyor. Başka oyuncularla deneyim etmek kesinlikle çok keyifli. Önceki oyunuyla kıyasladığımız zaman devasa diyebileceğim bir haritaya sahip olsa da ne yazık ki içinde yapılacaklar benim için çok kısıtlıydı. Sürekli drift yap, git bilmem kimle hız yarışı yap derken tıpkı konsol modelinde olduğu gibi PC versiyonundan da kısa sürede sıkıldığımı fark ettim. Aradan çok da uzun süre geçmeden driftlerle üzerimize gelen yeni yapım, PC platformunun tüm nimetlerinden yararlanmış gibi gözüyor. Bir kere konsollarda görmesi biraz zor olan 4K çözünürlük opsiyonu bile görüntünün çok daha fantastik görünmesine sebep oluyor. Ayrıca grafik optimizasyonları üzerinde de çalışıldığı belli. Konsollara kıyasla baya fark olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. Genel olarak menü üzerinde



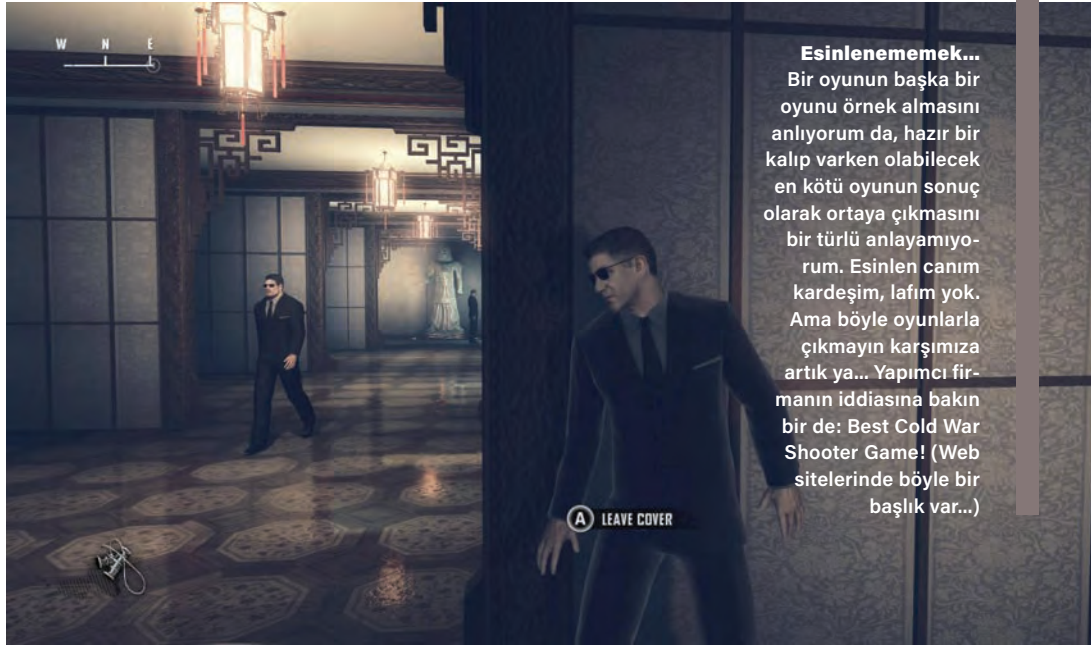
bir oynama yapılmış ama konsoldakinden çok da büyük bir fark göremedim. Yani aslında bakacak olursanız PC versiyonunda bu saydıklarım haricinde çok da büyük bir değişiklik bulunmuyor. Aslında sorun PC versiyonunda da değil en sevdiğim okur; serinin kendisinde. İlk oyunundan beri o ya da bu şekilde deneyim etmeyi başardığım NFS serisinin artık tükendiğini söylemek zorundayım. Benim için NFS'nin son iyi oyunu Underground 2'ydi. Most Wanted ile son bir deneme yapıldı ama kalan oyunlar hep birbirinin aynısıydı diye düşünüyorum. Umarım yapımcı ekip Forza gibi oyunların neler yaptığına biraz daha yakından bakar ve kendisini olumlu yönde geliştirir. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI 4K çözünürlük, gelişen grafikler
EKSİ Aynı oyunun yeniden pazarlanması, odun gibi oyun, insan hiç mi yenilik getirmez?



Güzel bir kare,
ama sadece karede güzel...



Esinlenememek...
Bir oyunun başka bir oyunu örnek almasını anlıyorum da, hazır bir kalıp varken olabilecek en kötü oyunun sonuç olarak ortaya çıkmasını bir türlü anlayamıyorum. Esinlen canım kardeşim, lafım yok. Ama böyle oyunlarla çıkmayın karşımıza artık ya... Yapımcı firmanın iddiasına bakın bir de: Best Cold War Shooter Game! (Web sitelerinde böyle bir başlık var...)

Yapım **Maximum Games** Dağıtım **KISS Ltd.** Tür **Aksiyon** Platform **PC, Mac, Xbox One** Web **www.alekhines-gun.com**

Alekhine's Gun

"Bir KGB ajanıydım ben. Yok, pardon, KGB'den ayrılıp CIA'de işe başlamıştım. Beni bir dizi olayın içine sürüklediler ama niyeyse hiçbir şey yolunda gitmedi. Acaba dedim, hiç ajanlık işine girmeseydim de bir bakkal dükkânı mı açsaydım?"

Stealth Action dediğimiz bir tarz var ve bu tarza ait oyunları ayıla bayıla oynayanların sayısı da hiç az değil. Dolayısıyla Hitman, Splinter Cell, Metal Gear Solid gibi babaların arasına sızmaya çalışan cesur denemeler de görebiliyoruz ara sıra. Hani bu sızma girişimini görünce, insan ister istemez karşısına en azından esinlendiği oyun kadar kaliteli bir şey çıkar diye bekliyor ama olmuyor. Ben şimdiye kadar olanını görmedim, sizi bilmiyorum. Peki neden anlatıyorum bunları? Çünkü muhababımız olan böyle bir oyun var. Alekhine's Gun, bu tuzağa takılan son kurbanlardan bir tanesi ve ne yazık ki daha nefes alamadan, tarihin tozlu sayfalarına karışacak gibi görünüyor. Hitman'ı örnek alan bir oyun olduğunu daha en başından bağıra bağıra söylüyor oyunumuz. Eski bir KGB ajanını oynuyoruz. Hatta KGB'den sonra CIA'de görev aldığını söylüyor kendisi bize. Hikâyenin geri kalanını buradan sonra tahmin edersiniz işte, Soğuk Savaş dönemi, işin içinde Naziler de var falan filan... Olası tüm klişeler, daha önce defalarca suyu çıkarılmış hikâyeler bir arada... Üzerinde fazla durmaya gerek yok yani. Hadi diyoruz

hikâyeyi geçelim, çünkü sonuçta bir Stealth Action oyunu oynuyoruz; ama be kardeşim, yaptığın oyuna az biraz özenin yahu. Alekhine's Gun maceram, bir Nazi subayını indirme göreviyle başladı. İlk etapta az çok ne yeteneklerim olduğu gösterildi bana ama o kadar amatörce yapıldı ki bu, neredeyse hiçbir şey anlamadım. Neyse dedim, düşe kalka öğreniriz. Sonra yoluma bir Nazi askeri çıktı, indireceksin bunu dediler, elimdeki metal ipe sessizce indirdim arkadaş. Tabii bunun bir sebebi vardı, çünkü indirdiğim askerin kıyafetini alıp kendimi kamufle edecektim. O halde elimi kolumu sallayarak Nazi subayının olduğu kaleye elimi kolumu sallayarak girdim. Sonra fark ettim ki bazı tipler benden killanabiliyorlar. Sonra bir şey oldu, ne olup bittiğini anlayamadan beni fark ettiler ve öldüm... İşin kötüsü, oyunun herhangi bir şekilde Autosave veya Checkpoint anlayışı olmadığı ortaya çıktı ve derin bir nefes alarak her şeye yeniden başladım. Sonrasında başıma gelenler, oyunun hem Stealth, hem de Action tarafını teker teker baltaladı. Beni fark eden adamın yüzüne kapıyı kapadıktan sonra her şeyin normale

dönmesi mi dersiniz, grafiksel ve fiziksel bug'ların sürekli karşımıza çıkması mı dersiniz, "Yeter ulan!" diye silahlarımı çekip, aslında çatışma mekaniklerinin de dandik olduğunun ortaya çıkması mı dersiniz, daha neler neler... Oyuna ait aklımda kalan tek olumlu şey, daha önce hiç görmediğim bir Lockpick sistemiydi, o kadar. Yani neymiş, Alekhine's Gun diye bir oyun yokmuş. Kimse görmedi, duymadı, bilmiyor... ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Orijinal Lockpick sistemi
EKSİ Yavan hikaye, bolca bug, göstermelik Stealth sistemi, işe yaramayan Action sistemi, hayaller, hayaller...



İNCELEME

Büyük karar Oyunun hemen başında bir uyarı geliyor ve bize deniliyor ki akıl hastaneleri artık bu oyundaki gibi değil, her şey çok daha profesyonel ve insancıl hale geldi. Meğer İtalya'da uzun yıllar önce alınan bir kararlar tüm akıl hastaneleri kapatılmış ve hepsi modernize olmuş.

Yapım LKA Dağıtım LKA Tür Macera Platform PC Web www.thetownoflight.com

The Town of Light

Bir gün, bir deli hastanesinde...

Everybody's Gone to the Rapture'ı oynadınız mı? Gone Home da olabilir... Her iki oyuna da göz attıysanız demek ki siz araştırmacı bir ruha sahipsiniz ve bu oyunun incelemesini de şu an özellikle okuyorsunuz.

İşin içinde aksiyon olmayan ve sizi yavaşça mekanlarda gezdirerek araştırmaya yönlendiren bir oyun türü türedi biliyorsunuz ki. The Vanishing of Ethan Carter ile parlama yaşayan bu tür, özellikle belirli bir senaryo çerçevesinde ağır ağır oyunu keşfetmeye ve içinde bulunmaya yönelik oyuncuların ilgisini çekmekte. The Town of Light da -tahmin ettiğiniz gibi- bu türün en yeni üyelerinden.

Olaylar İtalya'daki bir akıl hastanesinin (Volterra Asylum) etrafında dönüyor. Terk edilmiş olan binayı ziyaret eden 16 yaşındaki Reneé'nin rolünü üstleniyoruz ve hastanede gezdikçe, eskiden

orada bulunduğu anlara tanıklık ediyoruz. Şimdi akıl hastanesi, 16 yaşındaki kız çocuğu, terk edilmiş bir ortam dedik, tüyleriniz çoktan ürperdi sanırım. Oysaki olayın bununla hiç alakası yok. Yani oyunda korku öğesi adında bir şey bulunmuyor. Elbette ortam biraz kasvetli fakat ne oradan bir şey fırlıyor, ne de gece olunca gariplikler başlıyor. Oyunun yapımcısı İtalyan LKA firmasının amacı bize Reneé'nin hikayesini anlatmak ve zamanında akıl hastanelerindeki koşulları göstermek. Kısacası ortada öğrenilmesi gerekenler var ve biz de yavaş ve hafif gergin bir ortamda bunların peşine düşmekteyiz. Volterra'daki gezintimiz oldukça ağır ilerliyor. Öyle ki zaman zaman keşke koşabilsek diyoruz. Daha oyunun başlarında bir tane tekerlekli sandalyeye oyuncak bir bebeği gez-

diriyoruz ki burada asansöre binme gibi işler yaparken neredeyse kurdeşen döküyordum. Düşünün ki 10 dakika önce The Division'da 12 blok ötesine koşmuşum, sonra burada gel yavaş yavaş yürü... Hoş değildi. Velhasıl-ı kelam, Volterra'da dolaşılıyor da dolaşılıyor. Sıkıştığımız yerde ufak bir ipucu alıp ne yapmamız gerektiğini hatırlıyor, ara ara dolaplardan, raflardan, bir yerlerden ufak kağıt parçaları bulup geçmişe göz atıyor ve yavaş da olsa Volterra'nın tamamında gezmeye hak kazanıyoruz.

Görsel açıdan gayet iyi bir iş başaran LKA, akıl hastanesini sanıyorum ki bir hayli gerçekçi yakın hazırlamış zira halen olduğu yerde duran binaya çok benzediği duygumunu aldım. Dedğim gibi Gone Home tarzı oyunlardan hoşlananlar için hoş bir tecrübe sunuyordu The Town of Light ama daha ilgi çekici bir hikaye örgüsü ve biraz daha özenle hazırlansaydı oyun, çok daha fazla kişi tarafından tercih edilirdi. ■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI İyi atmosfer, iyi görsellik
EKSİ Konu çok ilgi çekici değil

65



Mekanlar bir hayli detaylı hazırlanmış.

Yapım **SUPERHOT Team** Dağıtım **SUPERHOT Team** Tür **FPS** Platform **PC, Mac, Xbox One** Web **SUPERHOTgame.com**

SUPERHOT

Kickstarter'da ilk yayınlandığında oyunculara vadettiği şey basitti: Zamanın oyuncu ile beraber hareket ettiği bir FPS yaratmak.

Aynen böyle... Yani oyuncu durduğunda düşmanlar da duruyor ve silahlardan ateşlenen mermiler Matrix'deki gibi havada asılı kalıyor. Fikir güzel ama kafamdaki soru işaretleri şuydu; teknik demoda çıkmışa benzeyen bu özellik koca bir oyunu kurtarmaya yeter mi? Oyunu oynadıktan sonra cevabımı aldım; kesinlikle evet.

SUPERHOT basit bir fikrin doğru uygulanmasının bir oyunu iyi ve eğlenceli yapmaya yettiğinin en büyük kanıtı. Grafikler tek düze. Yani o kadar tek düze ki, sanki herhangi bir oyunun alfa sürümünü oynuyormuş gibi hissedeceksiniz. Hatta oyun bile bu konuda kendisiyle dalga geçiyor. Görseller beyaz ve grinin tonlarının olduğu ortamlarda kırmızı rakiplerle çatışmaktan ibaret. Peki bu nasıl

bu kadar eğlenceli olabiliyor? Çünkü her bölüm zamanın durma mekaniği dikkate alınarak bir puzzle mantığıyla ve aksiyon filmlerini andırırcaasına dizayn edilmiş. Örnek olarak bir bölüm hapishanede başlıyor ve üzerimize ellerinde sopa ve bıçaklarla gelen kırmızılar alt etmeye çalışıyoruz (Raid 2 veya Oldboy filmlerindeki gibi.). Başka bir bölümde ise John Wick gibi yüzlerce silah kullanarak deşet saçabiliyoruz. Emin olun en son Hotline Miami'de hissetmiş olduğunuz adrenalini ve delilik duygusunu bu oyunda yeniden yaşayacaksınız.

Oyunun en hoşuma giden yanı ise bölümler bittiğinde yaptığımız şeyleri kaydedebilmek. Kayıtların oluşturulduğu replay kısmı çok iyi düşünülmüş, burada zamanı durdurduğumuz kısımlar atlanıyor ve böylece her şey aralıksız izlenebiliyor. Bu sayede yavaş çekimde yapılan hareketler aynen bir aksiyon filmindeki gibi çok şık görünüyor. Birçok kere kendimi izleyip 'Vay be, neler yapmışım' dedim. Hatta sırf daha etkileyici görüntüler yaratabilmek için bölümleri yeniden oynayıp daha iyi replay'ler yaratmaya çalıştım. Eminim siz de buna benzer şeyler yapacaksınız. Bir de bunları oyunun Killstagram ismini verdiği sitede upload edebiliriz. Burada başka oyuncula-

rın manyaklıklarını da izleyebilirsiniz. SUPERHOT çok uzun bir oyun değil fakat yeniden oynanabilirliği oldukça yüksek. Hem oyunun arkasını yasladığı mekanik çok zevkli, hem de bölümler çok iyi tasarlanmış. Ek olarak oyunu bitirdiğinizde çeşitli challenge'lar aktif oluyor. Bu challenge kısmında fazlasıyla zaman geçireceğinize eminim (Katanalı olan benim favorim!). Basit, yaratıcı ve eğlenceli bir aksiyon oyunu arıyorsanız SUPERHOT'ı kesinlikle kaçırmamalısınız. Hazırsanız başlıyoruz: Super... HOT... Super... HOT... **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Yaratıcı ve çok eğlenceli oynanış, yeniden oynanabilirlik
EKSİ İçerik kısttlı

89



Menüler

Oyunun menülerinde biraz zaman geçirin. Hem bazı sürprizler bulacak hem de oyunun sert mizahından nasibinizi almış olacaksınız.



EA Sports UFC 2

UFC 189. Las Vegas'taki ünlü MGM Grand Garden Arena'dasın. Adın Robbie Lawler ve 77 kg'da Dünya Şampiyonluğu kemerini Rory MacDonald'a kaptırmak üzeresin.

Son raunt başlayacak, maçı kazanmak için nakavta ihtiyacın var. İlk 20 dakika, sinematik bir biçimde gözlerinin önünde akıyor. Artık kontrol sende. Hayatının en önemli beş dakikası başlıyor.

Bu sahneyle başlıyorsunuz EA Sports UFC 2'ye. UFC tarihinin en heyecanlı maçlarından birini yaşadığınızı hissettirmeyi başarıyor oyun. Grafikler o kadar iyi ki, oyunda olduğunuzu unutup bir anda maçın içinde buluyorsunuz kendinizi. Sporcuların üzerindeki her dövme ve bu desenlerin üzerine akan her damla kanı tüm ayrıntılarıyla görmeniz mümkün. Animasyonların başarısını da es geçmemek lazım, sporcular kafeste tıpkı gerçek hayattaki gibi davranıyor. Arenanın geri kalanına, ışıklara, koçlara da gereken özen gösterilmiş.

Son dönemlerdeki en iyi spor oyunu intro'sunu geride bırakınca, karşınızda kariyer modu var. Karakter yaratma ekranı oldukça basitleşmiş. Bunun asıl sebebi, UFC'nin

Reebok'la yaptığı sponsorluk anlaşması. EA'nın suçu değil bu, ama sponsorlarınıza karar veremiyor, giyeceğiniz şortun rengini bile seçemiyorsunuz. Anderson Silva'nın Bruce Lee esintili sarı-siyah şortunu isterken kısa mı giyeceksiniz uzun mu, dar mı bol mu, buna karar verebiliyorsunuz sadece. Sıkletiniz ve boyunuz yeteneklerinizin tavanını belirliyor. Akıllıca dövüşmek zorundasınız demek bu. Sizden uzun birine karşı sürat avantajınızı kullanmak zorundasınız zira amacınız nakavt ise yere indiğiniz anda mahvolabilirsiniz, ilk rauntta kaybetmenin eşiğinden dönen rakibiniz stamina avantajıyla son rauntta canınızı çıkarabilir. Özellikle ayakta dövüşürken, sağlıklı sollu yumruklarla rakibinize saldırıp stamina barınızı tüketmek gözlerinizi yerde açmanız anlamına gelebiliyor. İşin teknik ve taktik savaş kısmı gayet iyi oturtulmuş bu bağlamda.

Antrenmanlar, spor oyunlarındaki tek kişilik kariyer modlarının oynaması en sıkıcı olabilen kısımları. Gerçek hayattakine benzer aslında, ama oynarken çok sık tekrar etmek bir yerden sonra bayabiliyor. UFC 2'de bunun çözümü şu: İlk antrenmanınızda aldığınız not ile gelecek seferkileri simüle edebiliyorsunuz.

Becerileriniz yaptığınız çalışmalara göre gelişse de, atletik özelliklerinizi kamptaki genel performansınız belirliyor. Üstelik bazen antrenmanlarda frene basmanız gerekiyor, sakatlık riskinden kaçabilmek için. Kariyeriniz geliştikçe, sporcunuz daha fazla darbe alıp yaşlandıkça sakatlanma riskiniz de artıyor. Son anda iptal olan maçların bir epidemik haline geldiği UFC dünyasının gerçekten yerinde bir gösterimi bu. Maçın kendisine geldiğimizde ise, ilk oyunun en çok eleştirilen kısımları yenilenmiş. Rakibinizin yumruğundan kaçıp kontra vurmanız eskisi kadar kolay değil, üstelik aradığınız nakavtı bir kontradan bulma ihtimaliniz çok daha fazla. Zamanlamanızı çok iyi yapmalısınız. Yer dövüşü sistemi basitleştirilmiş, sağ analog kolu nereye doğru iterseniz ne yapacağınız ekranda yazıyor artık ufak

bir şekilde. Bunun dezavantajı ise ayakta dinamik dövüşten eser kalmaması. Rakibinizi pes ettirmek için oynadığınız mini oyun da geliştirilmiş, farklı submission denemelerini birbirine bağlama şansınız var artık.

UFC 2 bir simülasyon oyunu. İlk oyunun en büyük dezavantajlarından biri, MMA ile ilgilenmeyen oyuncuların "hadi iki el dövüşelim" dedikten sonra oyunu oynayamamalarıydı. Nakavt modu bu açıdan iyi yönde atılmış bir adım. Yere inmek yok, süre yok, yorgunluk yok, rakibinize darbe vurmaya çalışıyorsunuz sadece. Beş yumruktaki rakibinizi indirmek çok zor değil, yalnız casual oyuncuları çekmeye çalışırken biraz fazla basitleştirmişler. EA Sports'un her oyununda görmekten gına gelen Ultimate Team modu, UFC 2'de de var. Ultimate kısmı çok oturmuş ama MMA bir takım sporu değil ki? Farklı sıkletlerde beş tane dövüşçü yaratıp, açtığımız kartlarla onları geliştirmeye çalışıyoruz. Çok zorlama olmuş, fiyasko.

Oyunun adının UFC 2 olmasına çok bakmayın, diğer serilerde olduğu gibi yıllık bir seri olarak düşünmek daha mantıklı olabilir. Oyun motorunda iyileştirmeler yapılmış, ilk oyunun eksikleri tamamlanmış, kadro yenilenmiş. İki FIFA oyunu arasındakinden fazla fark aramak çok adil olmaz. Kat edilen yol da oldukça sağlam. MMA sporunu seviyorsanız sabahlara kadar oynayacağınız bir oyun var karşınızda. ■ İzge Can Günel

KARAR

ARTI Grafikler, ayakta dövüş gerçek gibi
EKSİ Yer dövüşü aynı hissi vermiyor,
Ultimate Team





SOLDA Gri hücrelerde topladığınız bilgileri birleştirerek bazı soruların cevaplarını açığa çıkarmış oluyorsunuz
ALTTA İpuçlarını birleştirerek cinayet sahnesini kafanızda yeniden canlandırıyorsunuz.



Yapım **Microids, Artefacts Studios** Dağıtım **Gravity Europe SAS** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One** Web agathachristie.microids.com

Agatha Christie: The ABC Murders

Oynayıp görelim bakalım "Katil uşak mı?"

Polisiye romanları çoğumuz sever. İpuçlarını toplayıp, olay örgüsünü kafamızda oluşturmaya çalıştığımız, hatta kitabın sonuna varabilmek için paragrafları atlaya atlaya okuduğumuz olmuştur. Cinayet romanı deyince ise ilk akla gelenlerden biri şüphesiz Agatha Christie ve bu kez yeni bir oyunla karşımıza çıkıyor.

Tüm Agatha Christie oyunlarında olduğu gibi, meşhur aksanı ve egoist tavırlarıyla Belçikalı detektifimiz Hercule Poirot sahneye giriyor. Hikayemiz, Poirot'ya A.B.C imzalı birinden mektup gelmesiyle başlıyor. Mektupta, ayın 21'inde Andover'da olacakları kaçırmaması gerektiği belirtiliyor. Ne olacağı ise malumunuz. Detektifimiz, 1935 yılının yaz ayında Alice Ascher adlı bir dükkan sahibinin öldürülmesi üzerine Andover'a çağrılıyor. Poirot, olay yerinde ilgi çekici bir şey buluyor: Trenlerin kalkış saatlerinin yer aldığı bir ABC Demiryolu

klavuzu. Sonrasında başka bir mektup geliyor ve olaylar geliyor... ABC Murders, standart bir şekilde point & click sistematiğine sahip. Poirot'yu hareket ettirmek istediğiniz yöne tıklıyorsunuz, etraftaki nesnelere incelemek ya da insanlarla konuşmak için fareyi üzerlerine getiriyorsunuz. Oyun, ipuçlarını incelediğiniz gözlem bölümü, bir bulmacayı çözmeye çalıştığınız düşünce bölümü, insanlarla konuşup bilgi topladığınız ve bu bilgileri birleştirerek sonuçlara vardığınız 'gri hücreler' bölümlerinden oluşuyor. Ayrıca, topladığınız bilgilere istediğinizde tekrardan bakabildiğiniz bir defteriniz de bulunuyor. Oyunun en zorlu kısmının düşünce bölümü olduğunu söyleyebilirim. Burada, eski bir saat ya da gramofon gibi nesnelere açıp farklı bir kanıt elde ediyorsunuz. Bunun için de nesnelere mekanizmalarını çözmeye gerekiyor. Bulmacalar iyi tasarlanmış ve zorluk seviyeleri de makul ölçüde. Ancak detaylara dikkat etmek ve biraz zaman harcamak gerekiyor. Yine de şunu söylemeliyim, üzerine çokça zaman harcadığınız bu kanıtlar cinayetin kilit noktasını falan oluşturmuyor. Bu nedenle biraz can sıkıcı. Macera adına çok fazla bir şey bulacağınızı sanmıyorum. Karakterinizin gidebildiği alanlar da oldukça kısıtlı. Sanki kendinizi kitabın her sahnesini yaşıyor gibi hissediyorsunuz. Olması gerekenden farklı bir yöne gittiğiniz zaman başka bir karakter

gelip sizi uyarıyor. Karakter animasyonları da oldukça cansız. Bir karakterin üzgün mü, kendinden emin mi veya huzursuz mu olduğunu bakınca anlamıyorsunuz. Neyse ki size bunu Poirot kendisi söylüyor! Poirot'nun seslendirmesi iyi fakat yan karakterlerin sesinin doğal olduğunu söyleyemeyeceğim, aksine biraz garip. Bu nedenle cinayet romanlarında olması gereken gerilimi yeterince veremiyor. Uzun lafın kısıması, ABC Murders küçükken sabahları erkenden kalkıp izlediğimiz çizgi filmleri anımsatan görüntüsüyle renkli ve sıradan bir oyun. Eğer yazarın romanlarını seviyorsanız ve cinayetleri çözmeye meraklıysanız, bir göz atın derim.

■ **Burçin Yılmaz**

KARAR

ARTI Hikayeye önem verilmesi, farklı bulmacalar

EKSİ Karakterlerin donukluğu, hikayenin kısıllığı





Bu üçlüye dikkat edin;
onlarda görünenen fazlası var



Yapım **Daedalic Entertainment** Dağıtım **Daedalic Entertainment** Tür **Macera** Platform **PC** Web **www.doomsday-game.com**

Deponia Doomsday

Meğer her şey yalanmış! Deponia serisi tam bitti demişken yeniden başlıyor! Hem de sil baştan!

90'lı yılların macera oyunları, onları deneyim edenlerin akıllarından hiçbir zaman çıkmamıştır. Özellikle Lucas Arts'ın ürettiği yapımlar, halen türün en iyileri arasındadır. Tabii geçen zamanla değişen oyun dünyasında, ne yazık ki macera türüne pek de yer kalmadığı bir gerçek. Geçen süre içerisinde kaliteli diyebileceğimiz macera oyunu türü bir elin parmağını geçmeyecek miktardadır. İşte biz 2000'li yılları böyle geçirirken, bir anda kendisini gösteren Deponia, türü yeniden canlandırmayı başardı. Rufus isimli, hiç bir şekilde mutlu olmayı başaramayan pıfkır bir karakterin öyküsü-

nü anlatan oyun, kısa sürede üç oyunluk bir seriye dönüşmüştü. Her bir oyununda çok eğlendiğim bu seri, aslında korkunç bir sonla bitiyordu. Üç oyun boyunca Rufus'un peşinden maceradan maceraya koştuk, tam her şey haloldu derken, kendisini düşerken bulduk ve Goodbye Deponia bir anlamda Rufus'un düşüşü ile bitti. "Acı bir son" olarak düşündüğümüz bu olay, meğer herhangi bir son değilmiş! Doomsday ile birlikte Rufus gözlerini korkunç bir kâbustan açıyor ve tahmin edin kabusunda neler görüyor? Yaaaa! Meğer deneyim ettiğimiz üç oyun da kâbusmuş!

Ya da öyle miymiş? Oyunun henüz başında kafa karıştırıcı olaylar silsilesi belirmeye başlıyor. Garip bir isme sahip olan zaman yolcusu, hem oyunun senaryosunu, hem de bulmaca mantığını büyük oranda değiştirmeyi başarıyor. Arabası ile park ederken Rufus'un kız arkadaşı Toni'nin bardaklarını kıran arkadaş, bu hareketi ile tüm zaman / mekân mantığını sorgulamamıza sebep oluyor.

Deponia Doomsday yine bildiğimiz oyun mekaniklerini sunuyor. Bir tuş ile içerisinde bulunduğumuz haritadaki etkileşime geçilebilir tüm noktalar parlıyor. Yine geniş bir eşya çantamız mevcut ve pek tabii envai farklı eşyayı bir araya getirerek, pek çok birbirinden farklı bulmacayı çözmeye çalışıyoruz. Eski oyunlardan farklı olarak, bolca interaktif animasyon mevcut. Misal, sürekli fareye tıklayarak güç doldurup, kısa süre içerisinde envanterimizden bir eşyayı ilgili yer üzerinde kullanmamız gerekebiliyor. Ayrıca diyaloglar da eskiye nazaran bir

hayli artmış. Uzun konuşmalar ve Rufus'un o eğlenceli kişiliği de oyuna yine karakter katmayı başarmış. Bulmacalar serinin diğer oyunlarındakine fazlasıyla benziyor. Bazıları çok kolayken, bazıları gerçekten internet üzerinden çözüm aratacak kadar ileri seviyede. Fakat yaratılan atmosfer her daim olduğu gibi çok güzel ve oyuncuyu kendisine çekmeyi başarıyor. Zaten Deponia dünyası başlı başına dikkat çekici bir yer. Sadece bu sefer her şeyin yok olabilmesi gibi ciddi bir durum söz konusu.

Rufus ve dünyanın sonu konsepti bile başlı başına bu oyunu oynamaya değer kılan bir özellik. Macera oyunu sevin sevmeyin, Deponia oynamaktan büyük keyif alacağınızı düşünüyorum. Umarım bir sonraki yapımda yeni oyun içi mekanikler de görebiliriz.

■ **Ertuğrul Sungü**

KARAR

ARTI Rufus'a yeniden kavuşmak!
Kaliteli bulmacalar, harika atmosfer,
bolca diyalog olması

EKSİ Limitli etkileşim, kimi zaman
can sıkıcı bulmacalar

80



Dil kullanımı
Hani Deadpool için çok küfür ediyor diyorum ya; hah, aynı durumun biraz daha farklı Rufus için de geçerli. Tıpkı eski oyunlarda olduğu gibi ırkçılıktan, sert konuşmalara kadar uzanan bir Rufus lisanı bulunuyor. Kendisi dünyayı o kadar sallamıyor ki ne dediğini o da bilmiyor.

Sheltered

Hayatta kalmanın kolay, buna değecek bir hayat kurmanın ise bir o kadar zor olduğu bir oyun ile karşı karşıyayız...

Hayatta kalma öğeleri taşıyan, oynadığım ilk oyun hangisiydi acaba? Hayır Resident Evil'in yarattığı "Survival-Horror" türünden bahsetmiyorum elbette. Bu sorunun yanıtını yazıya başladığım şu sırada halen bulamadım.

Sheltered, yaklaşık 9 ay süren erken erişim sürecinde hayli ilgi görmüş, Twitch ve Youtube üzerinde ciddi izlenme rakamları yakalamış bir oyun olarak, geçtiğimiz günlerde piyasaya çıktı. İlk bakışta oynanış ve sığınak mantığını fena halde Fallout Shelter ve hatta This War of Mine'a benzetmeniz mümkün. Diğer taraftan bu iki oyuna göre olumlu/olumsuz bazı farkları söz konusu.

İlkinden başlayalım, oyunda nükleer serpinti altında hayatta kalmaya çalışan 4 kişilik bir aileyi yönetiyoruz. Burada eser miktarda RPG öğesi bulmak da mümkün zira yarattığımız karakterlerin görüntüsünü, ismini, pozitif trait'lerini ve özelliklerini siz belirleyebiliyorsunuz, hatta bir de evcil hayvan seçmeniz gerekiyor. İşin güzel tarafı, bu özellikler oyun içerisinde fazlasıyla belirgin. Kötü tarafı ise, RPG oyunlarıyla aranız yoksa ve daha önce hiç "party" oluşturmadıysanız, yaptığınız hatalı seçimlerin size oyun içinde zorluk yaratması çok olası. Sheltered'in dünyasında kelimeler maalesef dağları devirmiyor arka dağlar, bunu bir kenara yazın derim. Bunun yanında seçtiğiniz pozitif trait yanında bir de negatif trait'i oluyorum aile bireylerinin, bu da rastgele olarak karaktere atanıyor.

İlk başladığınızda kontrolleri ve mekanikleri öğrenene kadar aile bireylerinizi (Başta evcil hayvan olmak üzere.) kaybetmeniz çok olası. Zira üzerine çıktığınız sığınak, terkedilmiş İkinci Dünya Savaşı versiyonlarından hallice ve pek çok eksiği var (Lazımlık gibi.). Siz de bu eksikliklerin hangileri olduğunu ve nasıl giderileceğini öğrenene kadar karakterlerimiz bitlenip, ayakta uyuyan zombi'lere dönüşüyor. Mesela yere yatak sermeye çalıştığınızda, sığmadığını fark ediyorsunuz ve yeni bir oda kazıyorsunuz, bu arada havalandırma veya su tesisatı arıza çıkartabiliyor ve siz de bir aile üyesini tamir etmek için, radyasyondan koruyucu giysileri ile dışarıya göndermek zorunda kalıyorsunuz. Günler böyle geçip gidiyor eğer merak ediyorsanız. Bununla birlikte bir başınıza da değilsiniz, karşılaştığınız karakterler ile takas yapabiliyor veya onları size katılmaya ikna edebilirsiniz. Ben kaynakların daha hızlı tükenmesi sebebiyle bunu pek fazla önermiyorum açıkçası. Eğer oyuna başlarken hatalı seçimler yaptıysanız zayıf kalan yönlerinizi kapatmak adına tercih edebilirsiniz belki, bilmiyorum. Zira bir kesici alet ve kuvvetli bir karakter ile kazanamayacağınız dövüş yok, perception yeteneği güçlü, olan bir karakter ile de aradığınızı bulmanız çok kolay. Oyunda çocuklar ve aile bireyleri arasında da pek fark yok, elbette çocuklar her görevi yerine getiremiyorlar ancak bu fark minimal. Sheltered hayli detaylı, öğrenmesi kolay ama

ustalaşması zor bir hayatta kalma oyunu, zira lağım faresi gibi yaşamak çok kolay. Eğer yerim geniş olsun, suyum bol, havam temiz olsun, aile fertleri de huzur içinde yaşasın gitsin diyorsanız her bir hareketinizi planlamayı öneririm. Bunun yanında maalesef oyun benzerleriyle aynı tuzağa düşüyor ve "nihai son" konusunda önünüze pek bir şey koymuyor. Böyle olunca da günler rakamlara dönüşüyor ve karakterler ile pek bağ kuramıyorsunuz, onlar da birbirleriyle kurdukları bağı size hissettiremiyorlar yeterince. Bu açıdan oyun This War of Mine'in fersah fersah gerisinde kalıyor. Steam'de 24 TL fiyat etiketiyle satılan oyunu türü seven ve retro grafik görünce uzaklara doğru koşmayan herkese öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yeterince bağılayıcı ve detaylı, stratejik yönü kuvvetli

EKSİ Oyunun sonu yok, amaçsızlık kaçınılmaz



We Are The Dwarves

Günlerden bir gün, üç cüce krallıktan seçilen Balin, Oin ve Gloin, kaynakları tükenmekte olan krallıkları için önemli bir görev üstlenirler ve uzayda yeni bir yaşam alanı arayışına çıkarlar...

Tamam, pekâlâ. Bu üç cücenin adları Balin, Oin ve Gloin değil ama sorun yok, biz yine de devam edelim. Vakti zamanında 3 adet cüce krallığı varmış. Bu üç krallığın kalbini oluşturan üç tane de devasa yaşam taşı varmış. Bu krallıklarda yaşayan cüceler bu yaşam taşlarına yıldız adını vermişler. Çağlar boyunca bu üç krallık, onlar için birer yaşam alanı, sıcak bir yuva ve ışık kaynağı olan bu yıldızlarda yaşamlarını sürdürmüşler. Kırmızı yıldız kurulan krallıkta, bütün krallıklar için maden çıkarılıyor, silah, savaş ekipmanları ve zırh üretiliyormuş. Cücelerin kullandıkları makineler, sarı yıldızda tasarlanıyor, icatlar burada yapılıyor. Mavi yıldız ise antik öğretilerin, sırların ve bilgilerin bulunduğu krallıkmış. Cüceler âleminin ruhani tarafıyla bu yıldız ilgileniyormuş. Geçen yüzlerce yılın ardından, bu üç yıldız sona yaklaşıyor ve ışıkları tükenmeye başlıyor. Bunun üzerine üç krallıktan gelen üç cüce kahraman, halkları için yeni bir yaşam alanı bulmak üzere bir uzay gemisiyle yola çıkıyorlar. Kendilerini tanımadıkları bir yerde buluyor ve ne olduğu bilinmeyen bir obje ile karşılaş-

şıyorlar. Derken devasa bir enerji dalgasının uzayda bir yırtık açması ile bu obje binlerce parlak kaya parçasına ayrılarak patlıyor. Patlamayla kaya parçalarından oluşan bir girdap ortaya çıkıyor, ardından etraf parlak bir ışık patlamasıyla aydınlanıyor. Koca yürekli cücelerimiz, kazanın ardından kendilerini bu kayalar ve mağaralarla dolu uzay ekosisteminin derinliklerinde bir yerde buluyor. Gemi meydana yok, yol arkadaşlarımız da ortalıkta gözüküyor. İşte bu noktada biz devreye giriyoruz ve başlıyoruz meydana araştırmaya. İlk başta kontrollerini elimize aldığımız karakterimizin adı Forcer. Kendisi bir uzak dövüş karakteri olup geri tepmesi hayli fazla olan, Arkebüz tarzında bir silah kullanıyor. Biraz ilerledikçe diğer iki karakterimiz olan Smashfist ve Shadow ile tanışıyor, onların da kontrollerini alıyoruz. Oyunun geri kalanında ise bu üç karakteri yönetiyoruz. Üçünün de kendine göre yetenekleri ve dövüş tarzları var elbette. Örnek vermek gerekirse, adından da anlayabileceğiniz gibi Shadow suikastçı tiplerinde bir karakterimiz. Smashfist, yine ilk okuyuşta az buçuk da olsa tahmin edebiliyorsunuzdur, evet, yakın dövüş... İki tane aha bu kadar balta ile, pat güm dalan bir abimiz kendileri.

Buraya kadar her şey iyi, hoş görünse de yolculuğumuz o kadar sakin ve huzurlu olmayacak maalesef. Her gittiğimiz yerde çeşitli canavar ve yaratıklar, ilginç mekânlar bulu-

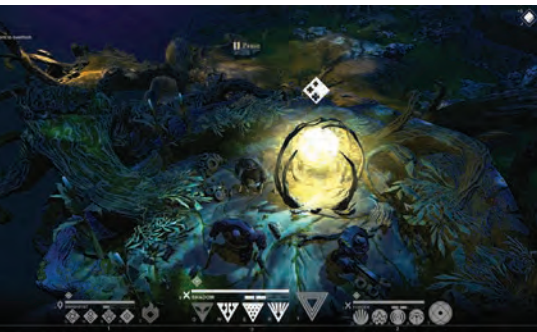
nuyor. Dövüş sırasında bir sonraki hamlemizi düşünmek ve karakterlerimize komut vermek, hatta bize doğru gelen mermi ve atışlardan sıyrılmak için zamanı yavaşlatıyoruz ki dövüşlerin kilit noktası burası. En ufak hatamızın her şeyi değiştirmesi ve o tatlı, şirin Game Over ekranını kolaylıkla karşımızda bulabileceğimiz olmamız oyuncuyu bir yandan zorlarken, öbür yandan oldukça zevk veren bir etken. Eğer türe meraklıysanız We Are The Dwarves kaçırmamanızı tavsiye edebileceğim bir oyun. Hele de sabırlı ve yeni türlere açık bir oyuncuysanız oldukça keyif alabileceğinizi düşünüyorum. Yine de başlamadan önce birkaç oynanış videosuna göz atın derim.

■ **İlgin Ersoy**

KARAR

ARTI Çevre detayları, Grafikler ve animasyonlar, Savaş mekanikleri iyi
EKSİ Ufak tefek grafik hataları, Oyun fazla karanlık, Herkese göre değil

70



Atmosfer

Görsellik ve mekân tasarımları açısından da gayet hoş ve ahenkli bir izlenim veriyor, We Are The Dwarves. Ağırıklı olarak daha karanlık, bazen de günlük güneşlik yerlerde dolaştığımız oluyor. Animasyonlar da yine bir o kadar hoş.



Böyleken böyle
Her ne kadar
bazı bulmacalar
lüzumsuz derece-
de kolay olsalar
da, yaratılan
dünya, temalar ve
anlatım şekli sa-
yesinde göz ardı
edilebiliyor.



Yapım **Wadjet Eye Games** Dağıtım **Wadjet Eye Games** Tür **Macera** Platform **PC** Web www.wadjeteyegames.com

Shardlight

Blackwell serisinin yapımcısı Wadjet Eye Games, bu defa karşımıza post-apokaliptik ve point & click türünde bir macera oyunu olan Shardlight ile çıkıyor.

Nükleer savaş ardından harabe bir dünyada, ölümcül bir virüs geride kalan insanların kökünü kurutur ve ortalığı kasıp kavururken, virüsten nasibini almış insanların tek çaresi olan antidot ise hastalığın kuluçka süresinin uzamasını sağlıyordu yalnızca. Tabii antidotu bulmak o kadar da kolay değildir zira kalan kısıtlı kaynaklara hükmeden oligarşik güçler bunları üst kesim zengin vatandaşlara ve yancılara bol keseden dağıtmış, dünyanın geri kalanını açlık ve sefalet ile baş başa bırakmışlardır. Aristokrat üst kesime dâhil olmayan insanlarınsa, çoğu zaman canlarına mal olacak kadar tehlikeli bir takım ayak işleri karşılığında kazandıkları bilet ile piyangoyu tutturup, bir ay daha

yaşayabilmeyi ümit etmekten başka çareleri yoktur.

Bu apokaliptik dünyada bize yol gösteren ve eşlik eden karakterimiz Amy de hastalığın kurbanlarından biri. Hikâye canı pahasına her şeyi göze alabilecek bir kadın olan Amy'nin piyango işlerinden birini alması ile başlıyor. Başta pek de zor görünmeyen bir görevi üstleniyorsunuz. Aristokrat kesimin su arıtımını sağlayan reaktörü tamir etmeniz isteniyor.

Karşılığında tedavi bir tarafa herhangi bir şey beklenemeyecek kadar kolay görünen bu iş, yıkılmış duvarlar, aşınmış seri numaralar ve ölmek üzere olan bir adamı da beraberinde getiriyor. Adam canını almanız için size yalvarmadan önce, önemli bir mektubu sahibine ulaştıracağınıza dair söz verdirtmeyi de ihmal etmiyor. Mektubu yerine ulaştırdığınız anda ise kendinizi, oligarşik güçlerin lideri olan Tibeus'a karşı kalkınmaya hazırlanan bir grup protestan'ın arasında buluyorsunuz.

Pikselle edilmiş ve indie grafiklerinin her kesime hitap etmeyeceği gibi, minimalist tarzı, akıllıca tasarlanmış bulmacaları ve yaratıcı atmosferi ile tam bir Wadjet Eye imzası taşıyan Shardlight, aceleye getirilmiş hissiyatı veren sonu ve bir kaç küçük eksisi dışında, içerisinden ne çıkacağını deneme-

den asla bilemeyeceğiniz bir çikolata kutusu gibi, klişeleşmiş bir zeminden ortaya çıkan benzersiz dünyası ve hikayesi ile oyunculara keyifli bir deneyim kazandırmayı başarıyor. Bu ölüm kalım savaşının çıkmazındaki asıl soru ise; hasta ve cesur bir kadının yerinde siz ne yapacaksınız? Aylık tedavinizi kazanıp eve geri mi dönecek, hastalığı ortadan temelli kaldırmanın yollarını mı arayacak yoksa milyonlarca insanın hayatı ile oynayan gaddar bir hükümete kafa mı tutacaksınız?

■ **Almilla Fikircioğlu**

KARAR

ARTI Oynanış süresi tatminkar, akıllıca serpiştirilmiş detaylar
EKSİ Pikselle ama özensiz grafikler, sonu aceleye gelmiş, bağımsız ve iki boyutlu diyaloglar, fazla kolay bulmacalar



Kaptan orta kapı!
Oyun içi otobüsle ilgili öğeler eğlenceli zaman geçirmenizi sağlıyor. Yolcuların muhabbetlerine gülmek elde değil. Bazen bilek kesmek can sıkıcı olabilir tabii...



Yapım **Stillalive Studios** Dağıtım **Astragon Entertainment GmbH** Tür **Simülasyon** Platform **PC** Web **www.bussimulator-game.de**

Bus Simulator 16

Gerçek hayatta otobüsle yolculuk yaparken başınıza gelebilecek her şey bu oyunda var!

Avusturya Innsbruck'de kurulmuş Stillalive isimli stüdyo tarafından geliştirilen, şehir içi yolcu taşımacılığı yaptığımız bir otobüs simülasyonu Bus Simulator. Oyun Unity grafik motoruyla Windows için geliştirildi ve 39 TL fiyatla Steam üzerinden satışa çıktı. Yıllar boyunca kamyon simülasyonlarından alacağımız keyfi aldık ve haliyle Bus Simulator 16 ilk duyurulduğunda, işte ETS 2 gibi hızlıca olaya girip, gönlümüzce sefer yapabileceğimiz bir otobüs oyunu diye sevinmiştik. Geliştirilme sürecinde yayınlanan ekran görüntülerindeki otobüs tasarımları bizleri aşırı derecede rahatsız etse de, Türkçe dil desteği ve otobüşçülük ilgili öğelerden hayli umutluyduk. Alman MAN markası tüm Alman oyunlarında olduğu gibi buna da lisans izni vermiş öncelikle. MAN markasının ürettiği, ülkemizde de büyük şehirlerde kullanılan Lion's City modelinin 2 ve 3 kapılı, yani körüklü modelleri oyunda bulunuyor. Buna ek olarak 4 tane lisanssız SAS diye adlandırılan, gerçek hayatta var olan otobüslere benzetilmeye ça-



lımış otobüsümüz var. Biz de 5 farklı bölgenin bulunduğu Sunny Springs isimli şehirde kurduğumuz otobüs firmasıyla, vatandaşların şehir içinde mutlu bir şekilde yolculuk yapmalarını sağlıyoruz.

Otobüs hatlarını kendinizi kolayca oluşturabiliyor ve hem şoförlerin hem kendiniz kullanabiliyorsunuz. Ayrıca kendi kurduğunuz şirkete birden fazla otobüs alıp, onlara şoför atayabiliyorsunuz. Seviye sistemine göre bölgelerin, otobüslerin, otobüsle ilgili reklamlar alma, renk değiştirme, skin ekleme gibi öğelerin kilidi açılıyor. Eh, güzel bir otobüs için de hayli paraya ihtiyacınız olacak. Multiplayer modunda ise, 32 kişilik hissedar mantığıyla çalışan sanal şirket desteği var. Aynı haritada arkadaşınızla oynayamıyorsunuz. Oyunda ayrıca diğer oyuncuların bulunduğu, en çok kazanan, en iyi başlangıç yapan gibi istatistikler sunan listeler (Leaderboard) de var. Sefer yaparken kendinizi gerçek bir otobüs yolculuğunda hissedebilirsiniz. Otobüse binecek yolcular tıpkı gerçek hayattaki gibi İngilizce ve Almanca olarak seslendirilmiş. Siz otobüsü kullanırken arkada o kadar çok muhabbet dönüyor ki dikkatinizi yola veremeyebiliyorsunuz. Ne konuştuklarını da Türkçe altyazı desteğiyle ekranın sağ alt köşesinde görmemiz mümkün. Patronuna hastayım yalanı atandan tutun da eşiyile tartışana, otobüse sarhoş bir şekilde binmeye çalışan yolcuya kadar çeşit insan var... "Görürsünüz siz" diyen o yolcuyu unutmak mümkün mü?

Bus Simulator 16 tüm bu güzel özelliklere rağmen çıkışını sorunlu gerçekleştirdi. Çoğu oyuncu, sistemleri iyi olsa dahi performans sorunu yaşıyor. Buna biz de dahiliz (GTX760, 8 GB RAM, i7 4770). Ben bu yazıyı yazdığımda iki güncelleme yayınlanmış ve bu sorunların çözümünde önemli yol katedilmişti. İşten-okuldan gelip ya da okula-işe gitmeden önce 15 dakikalığına keyifle oynadığınızı düşünün. Steam Workshop desteği bulunan oyun için, resmi olarak yayınlanmış birkaç mod dışında henüz abone olabileceğimiz kalitede bir mod göremedik. İleride artar mı? Hep birlikte göreceğiz. ■ **Hasan Elmaz Öfke**
www.simulasyonturk.com

KARAR

ARTI Türkçe dil desteği, basit ve hızlı oynanış, yolcu seslendirmeleri ve davranışları
EKSİ Optimizasyon problemleri, Multiplayer modunda aynı ortamda oynayamamak





Yapım **Wales Interactive** Dağıtım **Wales Interactive** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, XONE, WiiU** Web www.walesinteractive.com

Soul Axiom

Bulduğu her boşlukta bulmaca eklerine
üşüşenler, birleşin!

Bizler ki; gazetelerin bulmaca eklerine müptela bir millettik. Tamam, şimdilerde bu özelliğimiz değişti belki ama bulmaca çözmek genel olarak hala çoğumuzun sevdiği bir aktivite olarak yerinde duruyor. Ruhumza işlemiş ki insanlık olarak da zaten problem çözmekten keyif alıyoruz. Soul Axiom, macera ile bulmaca çözmeyi birleştirmiş güzel bir oyun. Belki bir Portal değil ama bir bağımsız yapımcının oyunu olduğunu düşününce gayet güzel. Öncelikle hikâyesi, siz oyuna başlar başlamaz "ne oluyoruz?" dedirterek, bir merak yaratarak başlıyor.

Soul Axiom'da bulunduğumuz yer ölümden sonra ruhların koruma altına alınarak, insanlara ölümsüzlük(!) sağlayan Elysia denilen bir ortam... Siz de burada ruhunuzun eksikliklerini, ortamdaki olayları ve kendi anılarınızı toplamaya ve geri kazanmaya çalışan bir ruhsunuz... İlginç değil mi? Gel gelelim ortamlar çok eksik, haritalar çok boş. Tamam, bulmacalar başlarda ilginizi çekip, keyifli bir süre geçiriyor sizlere. Hatta ilginç detaylara sahip olaylarla da karşılaşılıyorsunuz ancak 2016'da grafik ve ses açısından geri kalmış bir oyun çok da tatmin etmiyor beni. Elbette ellerindeki bu ilgi çekici hikâyeyi biraz daha güzel bir sunumla bize getirselerdi, işin grafik tarafının da pek bir önemi kalmazdı. Başlarda ellerinizden birini ruhani bir gelişime uğratiyorsunuz ve bu sayede bul-

macaları çözüyorsunuz. Sanki "portal gun" gibi diyebiliriz bu duruma. Bir o yana, bir bu yana koşarak detaylı bir şekilde çevreyi incelemeye harcadığımız zamanlarda -ki her oyunda detaylara dikkat ederim- ilginç şeyler de denerim. Şuraya koşsam ne olur? Dur elimi bu sefer burada kullanayım; bakayım buradan atlanabiliyor mu? Bu soruların çoğunun sonu hüsrana oldu Soul Axiom söz konusu olduğunda. Kısacası detay yok. Dümdüz bir şekilde, ana hikâye üzerinden gidiliyor. Arada bir duvarlarda gözler göreceksiniz (Eyvah illuminati!!) ve gözlerle etkileşime geçtiğinizde oyunun güzel yanlarından biri olan ve "ne diyor acaba?" diyeceğiniz sözler yansıyor duvarlarda. Ancak az önce de bahsettiğim gibi grafik

kalitesinin düşüklüğü gözünüzü dağılayabilir. Kaplama dediğimiz olaya hiç özen gösterilmemiş ve her yer çok sabit, çok tekdüze. Işıklıdırma da bir o kadar göz yorucu boyutta. Ben geceleri oynadığım için de olabilir diyeceğim ama yok ya... Bir diğer çok can sıkıcı olay da, seslerin atmosfere pek katkı sunmıyor olması. Aynı seslerin tekrar ediyor olması da üzücü gerçekten.

Wales Interactive güzel bir fikirle çıkmış yola ama fikrini güzel paketleyememiş maalesef. Bulmaca seven, akşamları evde kafa boşaltmak için çengel bulmacaya uğraşan arkadaşlar varsa göz atabilir. Yoksa pek de herkesin beğeneceği bir ortam oluşmamış. ■ **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI Bolca bölüm ve bulmaca, Atmosferin yarattığı gerilim hissi
EKSİ Grafikler ve sinematikler zayıf, Tekrar eden sesler, Hikaye tasarımı kötü

65



Az sayıda mermisi olan karakterlerle başarılı olmak zor.



Yapım PopCap Games Dağıtım EA Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Web www.pvzgw2.com



Plants vs. Zombies Garden Warfare 2

Kuşlar, böcekler, çiçekler derken işin içine zombiler karışıyor; hem de kaçıncı kez! Onlara karşı koymak veya onların tarafında yer alıp çiçek kopartmak için hepinizi buraya alalım.

Plants vs. Zombies, zamanında PC'de ve sonrasında mobil ortamda deneyim ettiğimiz basit bir oyundu. Bir taraftan zombiler bahçemizi ele geçirmek için ilerler, biz de onları durdurmak için çeşitli bitkiler diker ve onlara karşı mücadele ederdik.

Garden Warfare isimli bu yeni seride ise olay yine bitkiler ile zombiler arasındaki mücadeleyi konu ediyor fakat konsollar için hazırlanan bu kısım, olayı bambaşka bir boyuta taşıyor. Size şöyle söyleyeyim, işin içinde artık aksiyon da var, MOBA ve Tower

Garden Ops
Eskiden "Skirmish" olarak oyun menüsü altında bulduğumuz, yapay zekaya veya gerçek oyunculara karşı oynadığımız "maç oyunları" burada Garden Ops olarak adlandırılıyor. Karakterleri ve haritaları tanımak, kısa bir oyun oynayıp çıkmak için bu modu deneyebilirsiniz.

Defense esintileri de... (Garden Warfare'ı oynamadığım çok belli oldu mu?) "Her şeyin daha fazlası" temasıyla gelen Garden Warfare 2 gerçekten büyük bir oyun olmuş. Tutorial kısmını da eş geçen oyunda kaybolmak hiç de zor değil. Daha doğrusu oyunu anlamak, nerede neyin olduğunu bilmek için bir süre üssünüzde takılmanız ve oyun modlarını denemeniz gerekiyor. Mobil telefonlarda alışık olduğumuz bir tarza da sahip Garden Warfare 2. Çoğu oyunda çeşitli kart paketleri alıyoruz ya, burada da aynı durum var. Kart paketlerinde yeni karakter parçaları, savunma için kullanabileceğimiz zombiler veya bitkiler, eşyalar ve daha fazlası yer alabiliyor. Bunları satın almak için de görevlerden kazandığınız paraları kullanabiliyorsunuz. (Aynı zamanda oyunun içinde bir kod alım kısmı da var; buradan da oyun kodlarıyla bedava paketler alınabiliyor.) Oyun tek kişilik ve multiplayer görevler etrafında dönüyor. Tek kişilik görevler, tek başınıza seçtiğiniz bir karakterle bir şeyleri başarmaktan, yapay zeka üç tane karakter daha çağırıp bunların arasında geçiş yapabilme imkanıyla daha büyük işler halletmeye kadar uzuyor. Görevlerin hepsinde mutlaka düşmanlarınızla karşılaşıyor ve onları farklı şekillerde yenmeye uğraşıyorsunuz. (Yapay zeka arkadaşlarınızın olduğu bölümlerde düşmanlar dalgalar şeklinde geliyor, sonunda da olay boss savaşına bağlanıyor.) Multiplayer kısmı MOBA oyunlarındaki gibi bir hayli eğlenceli. Üstelik oyunu derseniz ekranı bölüp oynama imkanınız bile var. Multiplayer oyunlarda oyuncular iyi hakim oldukları karakterleri seçtiklerinden yapay zeka arkadaşlarımızdan çok daha iyi bir

performans ortaya çıkıyor. Birçok karakter barındıran ve farklı özellikleri ve yetenekleri sayesinde birbirlerinden ayrılan Garden Warfare 2, Garden Warfare'ı sevenleri ziyadesiyle mutlu edeceği gibi bu oyuna ilk defa adım atacakları da çok mutlu edecektir. (Bkz. Ben.) Her koşulda bu oyunu alıp eğleneceğinizden eminim.

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Son derece eğlenceli oynanış, yepyeni karakterler, her anlamda dolu bir oyun

EKSİ Yeni karakter bulmak ve para kazanmak kolay değil





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Clash Royale ★

Supercell'in yeni bombası!

Supercell Clash of Clans, Boom Beach gibi oyunları sayesinde epey popüler hale gelen bir firma. Durum böyle de olunca çıkan tüm oyunları ister istemez ilgi topluyor. Fakat bu ilginin boşuna olmadığını da her seferinde tekrar ve tekrar kanıtıyorlar. Bunun en yeni örneğiyse Clash Royale. Clash Royale kendi kalemizi savunmaya, aynı zamanda rakibin kalesini patlatmaya çalıştığımız bir yapım. Bunu yaparken çeşitli kartlar kullanıyoruz. Kartların kimisi askerler çıkartırken, kimisiyse savunma kuleleri dikebiliyor. Kartları kafamıza göre elimize geldikçe oynayamıyoruz. Oyunda yavaş yavaş dolan bir mana barımız

var ve her kartın belirli bir mana ihtiyacı var. Oyunda manayı dikkatli kullanmak ve doğru stratejilerle düşmana saldırmak çok önemli. Oyunda ayrıca galibiyet aldıkça çeşitli sandıklar kazanıyoruz ve sandıkları açarak yeni kartlar kazanıyoruz. Oyunda kart çeşitliliği çok da büyük değil. Ancak, halihazırda elinizde olan bir kart tekrar çıkarsa, eski kartla birleştirip özelliğini arttırmak ya da arkadaşlarınıza hediye etmek gibi alternatiflerimiz bulunuyor. Clash Royale son günlerde elimden düşmeyen bir yapım ve bence ayın oyunu. Eğer henüz keşfetmediyseniz kesinlikle kaçırmayın. ■ Puan: 8,5

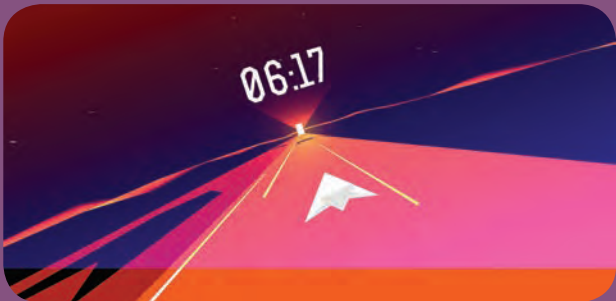


Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Barrier X ★

Super Hexagon'a rakip mi?

Super Hexagon'u hatırlayan kaç kişi var? Sizden önce ben yanıtlayayım, Super Hexagon benim çok keyif (!) aldığım bir oyundu. Telefonumu, klavyemi bolca yumrukladım yerden yere çarptım. Tabii bu bana yetmedi, bu tarz oyunları oynamaya devam ettim ve bir yenisi ile karşınızdayım: Barrier X. Barrier X'i klasik karşıdan araba gelirken arabanızı sağa sola kaçırma oyunu olarak düşünebilirsiniz. Ancak ufak bir farkla, Barrier X'de her şey Super Hexagon hızında oluyor, hatta belki daha bile hızlı. En yüksek zorlukta Super Hexagon'da 1 dakikaya yakın dayanmayı başarmış biri olarak Barrier X'de en düşük hızda en fazla 20 saniye dayanabildim. Reflekslerinize ve sinirlerinize güveniyorsanız, hele bir de Super Hexagon'ı sevdiyseniz, Barrier X tam size göre. ■ Puan: 8

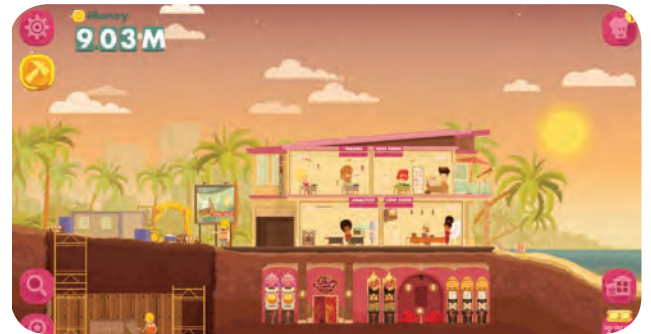


Tür Idle Platform Android Fiyat Ücretsiz

Tap Company ★

Kumarhanenizi yükseltmeye hazır olun!

Tap Company klasik idle oyunlardan farklı bir yapım. Oyunda bir canavarı öldürmeye ya da taşı kırmaya çalışmıyoruz. Oynadığınız sürece ekrana yaptığınız tüm dokunuşlar size para olarak geri dönüyor. Kazandığınız para ile yeni çalışanlar alıyor, mevcut çalışanların ve büroların seviyelerini yükseltiyorsunuz. Bunu yaparken kazandığınız büyük meblağları da devam etmekte olan kumarhane inşaatınız için harcıyorsunuz ve şirketinizin sıfırdan nasıl zirveye çıktığını adım adım izliyorsunuz. Fakat oyun bazı noktalarda çok zorlayıcı olabiliyor. Bürolarınız belirli seviyelere gelince projeler yapmanız gerekiyor. Bazen o kadar sinir bozucu olabiliyor ki, gece vakti bir bakmışsınız yan odada uyuyan anne babanız gelmiş, "Oğlum sen deli misin, yat artık!" diye bağırıyor... ■ Puan: 7,5





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Trivia Crack
2. Basketball Stars
3. Hugo Troll Race 2
4. Clash Royale
5. Stack

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Hitman: Sniper
2. Recontact: İstanbul
3. Construction Simulator 2014
4. Red Ball 4
5. Plague Inc.



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Trivia Crack
2. Clash Royale
3. Basketball Stars
4. Clash of Clans
5. Subway Surfers

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Kingdrom Rush Origins
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Real Steel
4. Kingdom Rush Frontiers
5. Earn to Die



Tür **FPS** Platform **Android** Fiyat **Ücretsiz**

Dwarfs Cüce Savaşları

Nerede benim makineli tüfeğim?

Son dönemde bu sayfalar gittikçe daha fazla yerli yapıma yer vermeyi başarıyoruz. Bunların en yenisi ise Dwarfs: Cüce Savaşları. Unity ile hazırlanan FPS türündeki yapımdaki amacımız, kasabamızı ele geçirmeye çalışan cüceleri verilen süre içerisinde öldürmek ve kasabamıza huzuru geri getirmek. Diğer mobil FPS'lere göre rahat bir kontrol sağlayan Dwarfs: Cüce Savaşları, ancak vasat üstü

denebilecek grafiklere sahip. Oyun süresi konusunda da sorunlar yaşayan yapımcı göz açıp kapayıncaya kadar bitirebilirsiniz. Oyun boyunca topladığımız puanlar yardımıyla ekipmanlarınızı güçlendirmeniz de mümkün. Dwarfs: Cüce Savaşları her ne kadar eksikleri bulunan bir yapım olsa da, tamamıyla yerli yapımı olması da hesaba katılınca kesinlikle denemeye değer bir yapım. ■ **Puan: 8**

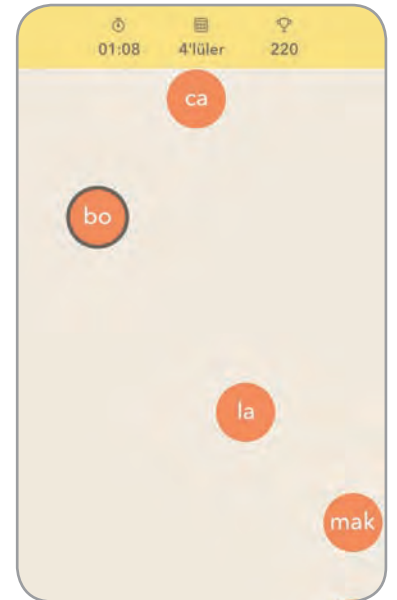


Tür **Bulmaca** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Hececiler

Sözlük gibi insanım diyenlere

Kelimeler üzerine kurulu oyunları hepimiz pek bir seviyoruz. Hemen hepimiz ya düzenli olarak oynuyoruz ya da hayatımızın bir döneminde oynadık. Eğer bir yenisini arıyorsanız, buyurun Hececiler. Hececiler, verilen iki ya da ikiden fazla hece ile bir kelime yaratmaya çalıştığımız bir oyun. Hecelerin her biri baloncuklar şeklinde veriliyor ve bu baloncuklar hareket ediyor. İki heceli kelimelerde olmasa da üç heceli kelimelerden itibaren bu kafa karıştırıcı olabiliyor. Ayrıca, oyun hecelerden kelime yaptım sonraki bölüme geçtim temelli bir oyun değil. Bize verilen belirli sürede elimizden geldiğince çok doğru kelime oluşturmaya çalıştığımız oyunda bence en büyük sorun bir Dünya sıralamaması olamaması ve sadece kendi kendimizle rekabet edebilmek. Diğer kelime oyunlarından inanılmaz farklı olmasa da, türü seviyorsanız Hececiler denemeye değer bir yapım. ■ **Puan: 7**



ONLINE

Hearthstone

Whispers of the Old Gods

Hearthstone

Blizzard'ın daveti üzerine Amerika yollarına düştüğümüzü LEVEL Online'dan okudunuz. Şimdi yeni ek pakette ne var, ne yok didik didik etme zamanı.

Sayfa 80

Online

Koltuklarınıza oturun ve çevrimiçi olun!

Merhaba herkese sevgili online oyun bağımlıları! Görüyorum ki bu ay da zahmet edip PC'lerinizin başından kalkmamışsınız ve pek azınız burada. Her neyse biz yine de bu ay neler yaşandı, neler oldu şöyle bir göz atalım. Öncelikle online oyun piyasasının 2-3 aydır durgun olduğunu söylemek yanlış olmaz. Blade & Soul'dan

sonra şöyle bizi heyecanlandıran bir oyun gördünüz mü? Cevabınızın "hayır" olacağına eminim. Meraklısı için Tree of Savior'ın Steam'e gelmesi, heyecan duymanız adına bir sebep olabilir aslında. Yine de hala yıllardır yapım aşamasında olan oyunları beklediğimiz gerçeği ne yazık ki değişmiyor. Ayrıca bu oyunların yapım süreci uzadıkça

tam bir yılan hikâyesine dönüyor. Bunun en yakın örneği voxel'lerle oynayacağız diye yıllarca beklediğimiz Everquest Next'in nihayetinde iptal edilmesi oldu. Burada yaşanan tüm gelişmeler o kadar karmaşıktı ki kimse konunun tam olarak ne olduğunu anlayamadı. Neyse ben konuyu fazla uzatmadan sizi hemen haber köşesine, şöyle alayım. ■



WildStar

Sona mı yaklaşıyor?

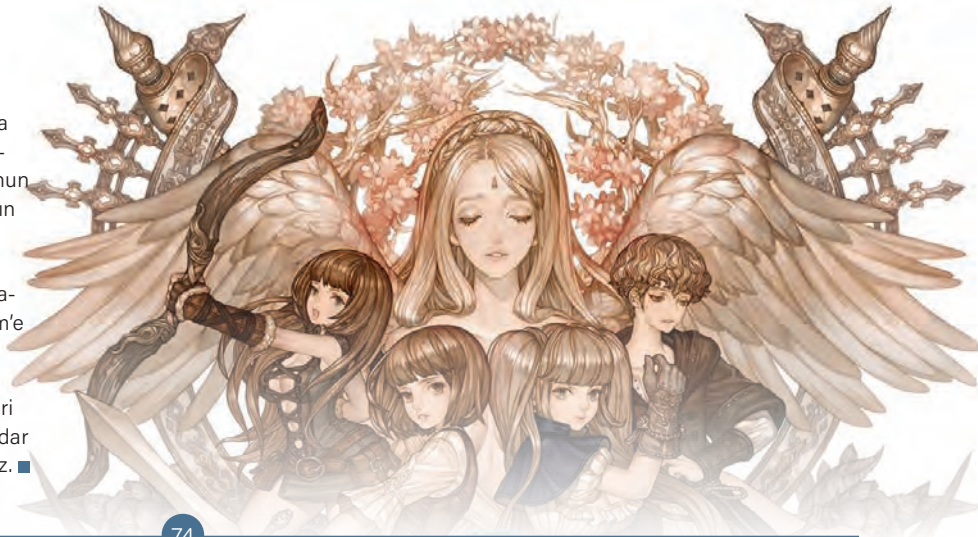
Büyük umutlar ile piyasaya çıkan MMORPG WildStar, ilk çıkışında gayet olumlu tepkiler almıştı. Hatta LEVEL Online Oyun'da WildStar'ın beta versiyonunu incelemiş ve gayet sevdiğimi belirtmiştim. Piyasaya çıktığı dönem abonelik sistemini iş modeli olarak benimseyen WildStar, daha sonra herkesin tahmin ettiği şekilde F2P modele döndü. Elbette bu durum WildStar'da işlerin yolunda gitmediğinin küçük bir habercisiydi. Gelen yeni haberlere göreyse NCSOFT, WildStar ekibinden 70'in üzerinde çalışanla yollarını ayırdı. Firma çalışanlarının %40'ına denk gelen bu oran WildStar'ın sonu mu yaklaşıyor dedikodularını

da beraberinde getirdi. Çin'e özel lokalizasyon çalışmalarının son erdirilmesi bu dedikoduları güçlendirmiş olsa da WildStar'ın kalan ekibinin hala geniş bir güncelleme paketi üzerinde çalıştığını hatırlatalım. Kendi adıma konuşacak olursam Carbine Studios'un ve NCSOFT'un WildStar'dan kolay kolay vazgeçeceğini düşünmüyorum. Hala iyi yönetilen bir süreçte büyük umutlar vaat ettiğini düşündüğüm oyunun F2P çıkışı da aslında çok kötü olmadı. Mizahi bir bilim-kurgu evrenini oyunculara sunan yapım, bana kalırsa hale en iyi MMORPG alternatifleri arasında değerlendirilebilir. ■

Tree of Savior

Nihayet Steam'de!

Daha önce beta testlerine katıldığım oyun, onlarca sınıfa sahip olmasıyla, müzikleriyle ve oyun yapısıyla oldukça iyi bir deneyim sunuyordu. Elbette oyunun Steam versiyonu merak ediliyordu. Ragnarok Online'in ruhani devamı olarak kabul edilen ve Ragnarok fanlarının heyecanla beklediği Tree of Savior'ın İngilizce versiyonu nihayetinde Steam'de yer aldı. Oynaması tamamen ücretsiz olan MMORPG oyunu, elbette Steam'e özel bazı başlangıç paketlerini de yayınladı. Üç farklı paketin fiyatları 18TL- 49TL ve 75TL arasında değişmekte ve oyunculara oyun içerisinde kullanabilecekleri farklı içerikler sunuyor. Tree of Savior'ın Ragnarok kadar beğenilip beğenilmediğini ilerleyen aylarda göreceğiz. ■



Destiny

Yeni güncelleme geliyor!

The Taken King ile beraber bir süre daha oyuncuları konsollarının başında tutmayı başaran Destiny yoluna devam ediyor. Konsolların en sevilen MMO oyunlarından biri haline gelen Destiny için büyük bir güncelleme yolda. Bungie, güncellemenin detaylarını ve ne zaman yayınlanacağını açıkladı, Destiny oyuncuları ise büyük bir heyecan duyuyorlar. 2.2.0 güncellemesi olarak geçen yeni içeriklerin 16 Nisan'da yayınlanacağı da gelen bilgiler arasında yer aldı. Belki de siz bu haberi okurken çoktan yayınlanmış olabilir. Güncelleme gelene kadar Bungie, her hafta Twitch üzerinden geliştirme süreciyle ilgili yeni bilgiler, güncelleme ile ilgili yeni detaylar paylaşacak. Bu arada The Taken King paketini alanlar için 2.2.0 güncellemesinin bu paket dâhilinde olduğunu belirtelim.

Pekâla, güncelleme neler içeriyor, neler getirecek? Şöyle bir 2.2.0 güncellemesinin detaylarına bakalım. Öncelikle yeni PvE mücadeleleri ile yeni bölgeler ve dolayısıyla yeni mobları oyunda görebilecek ve onlarla savaşılabileceğiz. Pek tabii yeni düşmanlara karşı daha güçlü ve daha dayanıklı eşyalar gerekiyor. 2.2.0 yaması ile var olan birçok eşya güncellenecek. Yepyeni eşyalar da kullanabilmemiz için oyuna dâhil olacak. Yeni görev paketi Blighted Chalice Strike'in da oyuna dâhil olacağı açıklandı. Ayrıca maksimum light seviyesi ve ödüller de artırılabilecek. Son olarak ise açık dünya mekaniklerinin geliştirileceği gelen bilgiler arasında. Ancak tüm bu güncellemenin tam detaylarını, güncelleme çıkana kadar Bungie'nin yayınladığı duyurular ile öğreneceğiz. ■



Blade & Soul

İlk büyük genişleme içeriği yayınlandı!

Blade & Soul'a bir süredir uzak olsam da bu oyunu özlemediğim anlamına gelmiyor. Son zamanlarda pek az vakit bulabilmem, enerjimi daha çok CS:GO'ya yönlendirmem sebep oldu. Yine de Blade & Soul'a gelen ilk büyük genişleme olan Silverfrost Mountain, benim için oyuna dönüş sinyallerini verdi. Güncelleme son derece geniş içerikler sunu-

yor. Yepyeni bir haritayı oyunculara sunan B&S, 24 oyuncu destekleyen iki yeni savaş alanını da hizmete soktu. Yeni seviye sınırının 50 olmasıyla beraber sekiz farklı zindan da oyuna dâhil edilecek. Bu zindanların beş tanesi expert seviyeyken kalan üçü heroic seviye olarak belirlendi. Ayrıca tüm zindanlar dört ve altı kişilik guruplar halinde oy-

nanabilecek. Ayrıca gelen akınlara karşı Soulstone'ları koruyacağımız fraksiyon savaşları da bizi bekliyor. Son olarak ise loncamızın seviyesini yükselterek, özel crafting eşyalarına ulaşmak da mümkün oldu. İyisi mi ben hemen oyuna girmedğim günlerde gelen güncellemeleri indirmeye başlayayım. ■





BLIZZARD

ENTERTAINMENT

Büyük Blizzard araştırması

Anket sonuçlarına göre...

Geçtiğimiz ay LEVEL'in Facebook sayfası üzerinden, Game Sultan işbirliği ile bir anket yayımladık. Aslında biliyorduk ki birileri, hem de hiç yabana atılmayacak kadar büyük bir sayı Blizzard firmasının oyunlarını oynuyor. (Emre ve ben de büyük fanatiğiz!) Yaptığımız anket ile hem Blizzard oyunlarının Türkiye'deki durumunu anlamaya çalıştık,

hem de iyiden iyiye parayla içerik almanın yoğunlaştığı ortamın nabzını tutmak istedik. Blizzard'ın oyun içi alımlarda veya zaman ekleme kısımlarında Euro veya Dolar kullanması, bizim gibi kur oranında problemler yaşayan ülkeler için bir baş ağrısı. Oysaki burada TL'ye geçiş olsa, bizim şu an yaptığımız gibi bir direkt çarpım olmayacak ve biz

de çok daha insani fiyatlarla oyunlarda alım yapabileceğiz. (27 TL'ye bir HotS skin'i nedir mesela?!)

Sizden gelen cevaplar neticesinde de TL'ye geçişin bir hayli iyi olacağını öğrendik ve belki yakında bu konuda müjde de veririz. Şimdi gelin bakalım bu anket nasıl sonuçlanmış... ■ **Tuna Şentuna**

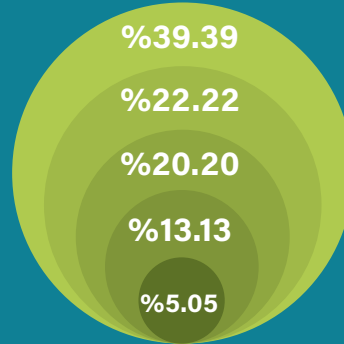
Blizzard fanatiği misiniz?

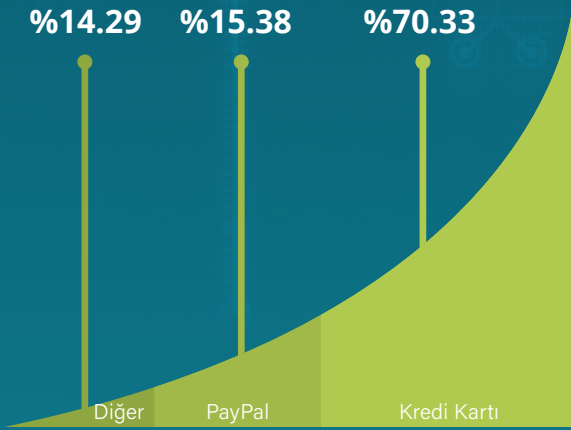


En çok hangi Blizzard oyununu oynuyorsunuz?

World of Warcraft	%39.39
Hearthstone: Heroes of Warcraft	%22.22
Diablo III	%20.20
Heroes of the Storm	%13.13
StarCraft II	%5.05

Blizzard oyunlarına para harcıyor musunuz?

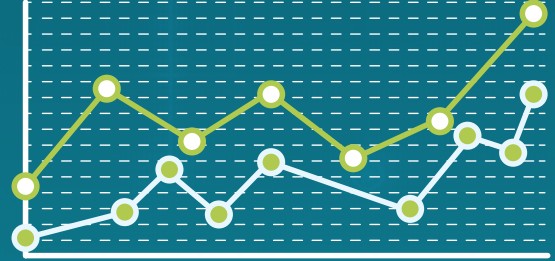




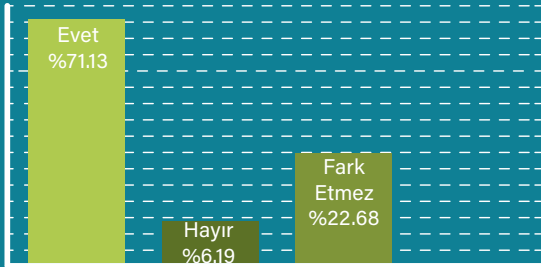
Oyun zamanı ya da oyun içi alım yapma yönteminiz nedir?

Alımlarınızı Battle.net hesabınız üzerinden mi, yoksa ayrı ayrı mı yapmayı tercih ediyorsunuz?

Battle.net hesabı üzerinden %55.43
Ayrı Ayrı %44.57



TL'ye geçiş yapılmasını ister misiniz?

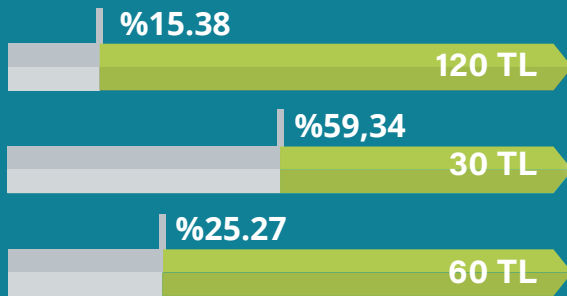


Battle.net hediye kartı satılsa alır mıydınız?

Evet %60.64 - Hayır %39.36



Hediye karta en fazla kaç TL ödersiniz?



Overwatch'ü bekliyor musunuz?

Evet %61.62
Hayır %38.38



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

League of Legends dünyası hız kesmiyor. Oyundaki heyecan gün geçtikçe artıyor. E-spor dünyasının gelişmesiyle beraber her geçen gün daha da popülerleşen (Artık daha ne kadar popülerleşecekse.) oyun giderek geliyor, her gün yeni haberler ve yeni etkinlikler ile karşımıza çıkıyor. Bu ay da oyun içi pek çok yeni haber yayınlandı ve Şampiyonluk Ligi'nde heyecan verici gelişmeler yaşandı. Bir kere yeni bir kahramana dair ilk ipuçları oyuncular ile buluştu. Aslında Riot'un bir hayli zamandır üzerinde çalıştığı bir şampiyon olsa da, detayları haberde vereceğim. Bakalım LoL dünyasında bu ay ne gelişmeler yaşandı,

neler oldu? Neler bitti? Haydi o zaman Sihirdar postasına hep beraber girip savaş meydanlarını kolaçan edelim!

LoL mobil uygulamasına merhaba deyin!

2016 sezonunda sosyalleşmeyi ve sosyal ağları ön planda tutmak isteyen Riot, oyun içi ve oyun dışı olarak bu alanda hızla gelişim kaydediyor. Riot Games oyun içi sosyalliğin daha ileri seviyeye taşınabilmesi adına yepyeni bir uygulama geliştirdi. LoL Arkadaşları uygulaması Android ve iOS için yayında. Peki bu uygulama ne işe yarayacak. Uygulama aslında şu an için yalnızca oyunda eklediğiniz arkadaşlarınızla iletişim kurmanıza yarıyor. Yani fonksiyonel olarak fazla bir özellik barındırmıyor. Arkadaş listenizi görüntüleyebiliyorsunuz ve arkadaşlarınızın online olmasını beklemeden mesaj atabildiğiniz için mesajlarınızı her an

iletebiliyorsunuz. Böylece her an takımınızın ne zaman toplanacağını belirleyebilir ve online olmasa dahi arkadaşlarınızı maçlara çağırabilirsiniz. Bunun dışında uygulamanın, yeni arkadaşlar ekleme ve onlarla iletişime geçme gibi fonksiyonları bulunuyor.

Ancak bundan fazla işlevi olmayan LoL Arkadaşları'nın biraz zayıf kaldığı su götürmez bir gerçek. Uygulamanın daha da geliştirileceğini açıklayan Riot'un neler yapacağını merak ediyorum. Kostüm ve şampiyon satın alımı, RP yükleme, yetenek ağacı oluşturma ve rün dizimi gibi faaliyetlerimizi bu uygulama aracılığıyla da gerçekleştirebilmemiz hoş bir özellik olabilir. Tabii bunu yaparken bir güvenlik sistemi uygulanması da şart elbette.

Yeni şampiyonun ayak sesleri!

League of Legends geçtiğimiz ay yepyeni

*Riot Games oyun içi sosyalliğin daha ileri seviyeye taşınabilmesi adına yepyeni bir uygulama geliştirdi. **LoL Arkadaşları** uygulaması Android ve iOS için yayında*

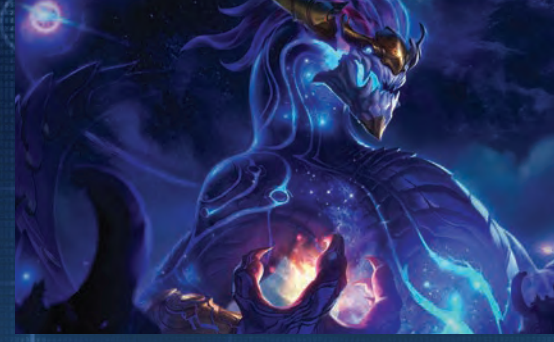
ni bir şampiyonu ilk kez LoL topluluğuna gösterdi. Aurelion Sol olarak anılan, ejderha şeklinde şampiyonun ilk kez ortaya çıkışı ise aslında çok eski. İlk olarak Ao Shin ismiyle tasarlanan şampiyon, Riot'un yıllardır aralıklarla üzerinde çalıştığı bir karakter olarak bizlere gösterilmişti. Ancak Ao Shin bir türlü oyuna eklenemedi ve yıllar boyunca tasarım aşamasında kaldı. Ancak son çalışmalarla beraber Ao Shin'in ismi Aurelion Sol oldu. Aurelion Sol, Riot'un üzerinde titizlikle çalıştığı bir şampiyon ve bu yeni şampiyon şu anda var olan LoL fraksiyonlarından hiçbirine dâhil olmadan yepyeni bir bölgeden Sihirdar Vadisi'ne inecek. Sihirdar Vadisi'ne inecek diyorum; çünkü yeni ejderhamız uzaydan gelen bir karakter olarak karşımıza çıkacak. Ejderhanın bazı tasarımları, Riot'un ejderhayı tasarlarken hangi aşamaları uyguladığı ve ejderhanın oluşumuna dair yayınladığı hoş yazıyı da okumanızı tavsiye ediyorum.

Aslında bu ejderha karakterin ne zaman oyunculara sunulacağına dair net bir tarih yok. Yine de Aurelion Sol'un bu yılın ilk yarısı bitmeden Sihirdar Vadisi'ndeki yerini alması bekleniyor. Yine de ejderhanın büyü gücünü kullanan bir şampiyon olacağı kesin olarak belli ve yeteneklerinin detayına bir dahaki ay değineceğiz. Tabii tüm bunlar siz bu yazıyı okuduğunuz esnada açığa çıkmış olabilir. Hatta belki de Aurelion Sol'u Sihirdar Vadisi'nde deneme şansına dahi kavuşabiliriz.

KMF heyecanı başladı!

Geçtiğimiz ay Şampiyonluk Ligi adına

oldukça heyecanlı geçen bir dönem oldu. Şampiyonluk Ligi sona erdi ve Kış Mevsimi Finaleri nihayet başladı. Ancak son yıllarda benim gördüğüm en heyecanlı ve en çekişmeli Şampiyonluk Ligi'ni geride bıraktığımız bir gerçek ve bu nedenle ŞL konusunu 3-5 kelam etmeden kapatmak olmaz. Geçtiğimiz ay yine oldukça heyecanlı maçlar yaşandı. En nihayetinde ligin şampiyonu, sezon başında verdiği tüm oyuncu kayıplarına rağmen Dark Passage oldu. Açıkçası ben bile oyuncu kayıpları nedeniyle DP'nin ligi ilk iki sıralamada tamamlayıp KMF finallerinde direk olarak yarı final oynamasını beklemiyordum; ancak beni de utandırmayı başardılar. Bu nedenle Dark Passage takımını gönülden tebrik ettiğimi belirtmem gerekir. Yeni gelen oyuncular LoL'ün Türkiye adına köklü olan bu kulübün adını taşımayı fazlasıyla başardılar. KMF finallerinde yarı final oynamaya hak kazanan bir diğer takım ise Team Aurora oldu. Gösterdikleri performansla beni şaşırtmayı başaran bir başka takım olan Team Aurora, Şampiyonluk Ligi'ne oldukça iyi bir motivasyonla hazırlandığını gösterdi. Ancak Team Aurora bu sıralamayı kolayca elde edemedi elbette. Galibiyet/Mağlubiyet oranı 10/4 olan Team Aurora'nın peşinde Beşiktaş Oyunhizmetleri, HWA ve Super-Massive vardı ve bu takımların üçü de ligi 8/6 skorla bitirerek çeyrek final oynamaya hak kazandılar. Lig boyunca pek de iyi bir performans göstermeyen TT Blue ise 6/8 ile Kış Mevsimi Finallerinde çeyrek final oynamaya hak kazanan son takım oldu. Şampiyonlar Ligi'nin yeni ekibi Çilekler 3/11'lik kötü performansları ile yedinci



olarak ligden düşmekte son anda kurtuldular. NumberOne Esports ise lig boyunca tam bir hayal kırıklığı yaşattı ve 2/12'lik performansla takımın ismiyle çelişkili olarak sonuncu oldu. NumberOne Esports böylece ligden düşmüş oldu.

Şampiyonluk Ligi'nin ardından gerçekleşen çeyrek final mücadelelerinde TT Blue ve SuperMassive karşılaştı. Bu serinin özellikle üçüncü maçını izlemenizi şiddetle tavsiye ediyorum zira oyunun sonları hop oturup hop kalktığımız son yılların en git gel mücadelesine sahne oldu. Nihayetinde bu karşılaşmadan 3-1 galip ayrılan SuperMassive Team Aurora'nın yarı finaldeki rakibi oldu. Bir diğer karşılaşma ise Beşiktaş Oyunhizmetleri ve HWA arasındaydı. Yine heyecanlı mücadelelerin sahne olduğu maçta, benim bu sene ligin başında favorilerden gördüğüm HWA elendi ve Beşiktaş Oyunhizmetleri gösterdiği başarılı performans ile karşılaşmadan 3-1 galip ayrıldı. Böylece lig şampiyonu Dark Passage'in KMF'deki yarı final rakibi Beşiktaş oldu.

Siz bu satırları okuduğunuz vakitte yarı final mücadeleleri çoktan bitmiş olacak ve belki de Kış Mevsimi şampiyonu belli olmuş olacak. Bir sonraki ay ise Şampiyonluk Ligi'nin ve KMF'nin genel bir değerlendirmesini yapacağız. Sihirdar Postası'nda bir sonraki ay görüşmek üzere! ■ Enes Özdemir

Ayın Kostümü:

Ölüm Çiçeği Kha'Zix

Usta ellerde tam bir ölüm makinesi olan Kha'Zix yepyeni bir kostüme daha kavuştu. Daha önce orijinal görünümünden başka iki farklı kostüme sahip olan şampiyonun yeni kostümü Ölüm Çiçeği Kha'Zix satışa sunuldu. 975 RP tutarındaki kostüm sadece görünümüyle değil animasyonlarıyla da göz dolduruyor.

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.

Hepinize merhabalar. Öncelikle bize verdiğiniz sonsuz destekten ötürü teşekkür ediyoruz. Bu ay oyuna Whispers of the Old Gods ek paketi geliyor; bu yüzden bu ay elimizden geldiğince Whispers of the Old Gods ve oyunun yeni özelliği olan Deck Recipes'den bahsettik. Umarım yazılarımızı okurken zevk alırsınız.

Azeroth'un Tanrıları Hearthstone'da!

Efsaneye göre, eski Tanrıların sesleri, hiçbir faninin direnemeyeceği dehşetli fısıltıdır. Sayısız milenyum boyunca söylenegelmiştir ki yüce eski Tanrılar, Azeroth topraklarının derinliklerinde sonsuz uykularına yatmışlardır. Belki de tavernadaki gülüşmeler, zafer naraları ve kadeh tokuşturmaları onlar için uykularını bölen sinir bozucu bir alarm sesi gibi ve tüm bu eski Tanrıların uyanma olayı tamamen bizlerin hatası!

Birçok söylenti, sızıntı derken Hearthstone'un yeni ek paketi Whispers of the Old Gods tanı-

ıldı. Hearthstone'un 3. genişleme paketi olan Whispers of the Old Gods, Nisan ayının sonunda veya Mayıs ayının başında eski Tanrılarla beraber oyuna eklenecek. Hearthstone'un en karanlık paketi olacak Whispers of the Old Gods'da ana tema "corrupted (bozuk)" minyonlardan ve büyülerden oluşacak. Corrupted kartlar eski kartların daha beter halleri olacak. Yani oyunda olan bir kartın mutasyona uğramış bir şekilde oyuna tekrar dönmesi konu edilecek. 134 yeni kart barındıracak bu ek pakette dört adet tanrı olacak. Bu dört tanrının isimleri C'Thun, Yogg-Saron, N'Zoth ve Y'Shaarj. Tanrıların başı olan C'Thun, özelliği sayesinde oyuncuların başını ağrıttacak çünkü C'Thun elinizde olmasa dahi bufflanabilecek. Atağı kadar alandaki düşman karakterlere hasar vermesi C'Thun'u "board clear" veya bitirici olarak kullanabilmemizi sağlayacak. Bu da demek oluyor ki çift BGH şart! Ayriyeten Standart-Wild formatın ve ekstra 9 kart slotunun da bu ek paket ile beraber gelmesi bekleniyor.

Whispers of the Old Gods ek paketi hediyesiyle beraber geliyor!

Nisan ayının sonu veya Mayıs ayının başında çıkması beklenen Whispers of the Old Gods ek paketi sürprizlerle geliyor. Whispers of the Old Gods oyuna geldiğinde tüm oyunculara 3 adet paket hediye edilecek ve bu paketlerin birinde kesin olarak Whispers of the Old Gods legendary kartı olan C'Thun çıkacak.

Yeni deste sistemi oyuna geliyor!

Destelerinizle kucaklaşmaya hazırsınız, ama nereden başlayacağınızı bilmiyor musunuz? Üzülmeyin! Deck Recipes, yeni destelerin daha eğlenceli ve fonksiyonel yaratılmalarına ilham kaynağı olmak için Hearthstone'a geliyor.

Deck Recipes diye yeni bir özellik

Hearthstone'a geliyor. Deck Recipes, desteleri çabuk ve sağlam yapabilmemiz için size yardımcı olacak. Tabi bu önerilen desteler standart desteler olacak. Bu yeni sistem fazla deste bilgisi olmayan acemi oyuncular için ilaç gibi olacak. Deck Recipes sistemiyle beraber çok güzel düşünülmüş olan alternatif kart özelliği gelecek. Alternatif kart özelliği koleksiyonunuzda olmayan bir kartın size alternatifini sunacak. Tabi bunu sistem otomatik olarak yapacağı için kartların alternatifini size ne kadar doğru sunacak bilmiyoruz. Yani Ragnaros yerine size Haunted Creeper önerir ise şaşmayın.

Mart Ayı Meta Raporu

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

Druid: Şubat ayında en üstte olan Mid-Range Druid deste bu seferde en üstte bulunuyor. Mid-Range Druid destelerinde değişiklik olmasa da bazı destelerde Ancient of War alındığı da görülebiliyor. Mid-Range Druid deste uzun bir süre daha ladder'da oyuncuları meşgul edeceğe benziyor.

Warrior: Patron Warrior desteyle turnuvaların vazgeçilmez sınıfı. Turnuvalarda vazgeçilmez deste olmasının sebebi karşısına agresif deste de gelse kontrol deste de gelse Patron Warrior'u etkilemiyor. İleri görüşlü oynayarak karşınızda hangi deste olursa olsun ona karşı gereken tüm kombolarınızı gerçekleştirebiliyorsunuz.

Paladin: Listemizin 3. sırasında hepimizi kanser eden Secret Paladin var. Destenin oynanışı o kadar basit ki bu satırlara ne yazacağımızı bulamıyoruz. Biraz RNG, biraz agresiflik ve tebrikler; oyunu kazandınız!

Warlock: Listemizin sonunda ZooLock deste ile Warlock bulunuyor. Oyunda bir çok alternatifini bulunan ZooLock deste uzun sürer agresif oyuncuların vazgeçilmez. Bazen karşınıza Leeroy Jenkins'li deste gelirken bazen ise Sea Giant'lı veya Gormok the Impaler'lı deste geliyor. ■

HS TÜRKİYE

HS Türkiye Ekibi

İbrahim "Oyp" Şahin, Batuhan "Izrutah" Üstüner, Kemal Ata "JustOn3" Koç, Kaya "KayFunk" Güzel, Çağrı "Footpad" Öztürk, Sahra "nyuux" Akkoç
facebook.com/hsturkiyepage



Ayın Kartı

Bu ayın kartı Whispers of the Old Gods ile gelen Azeroth'un eski baş Tanrısı C'Thun. Özelliği sayesinde hem clear hem finisher olarak kullanılabilir bu kart oyunun dengesini bozacak.



SPOR DEPARTMANI



01

VIP
STANDARD

LEVEL

SAYFA: 82

AY: NİSAN

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

NO : 0000000000



Bildiğiniz üzere geçtiğimiz ay yeni UFC oyunu, UFC 2 adı altında piyasaya çıktı. Hazır böyle bir yapım da piyasaya çıkmışken biraz UFC'den ve buna bağlı olarak MMA'den bahsetmek istiyorum. ■ ■ ■

Nedir Bu UFC?

UFC'nin açılımı "Ultimate Fighting Championship"dir. Bilinenin aksine bir spor ya da dövüş sanatı değildir. Yalnızca yapılan etkinliğin, gösterinin adıdır. Yapılan sporsa MMA (Mixed Martial Arts - Karma Dövüş Sanatları) olarak adlandırılır. Amerika merkezli bir etkinlik olan UFC, genel olarak haftada bir düzenlenir. Ancak asıl büyük etkinlik olan ve sayılarla anılan etkinliklerse 3 haftada bir gerçekleşmektedir. Etkinliğin yapıldığı belirli bir şehir ya da spor salonu yoktur. Her etkinlik farklı bir yerde yapılır ve farklı toplulukları canlı olarak takip etmesine olanak sağlar.



MMA Nedir?

UFC ile ilgili ayrıntılara girmeden önce MMA'den bahsetmek istiyorum. Önceki paragrafta da belirttiğim gibi UFC'de kullanılan dövüş sanatı MMA. MMA temelde vücudunuzu her şeyiyle kullanabileceğiniz bir dövüş sanatıdır. İlk olarak doğuşunun Antik Yunan'daki Pankreas'a dayandığı düşünülmektedir. MMA tabirinin belgelenmiş ilk kullanımıysa 1993 yılında UFC 1'de olmuştur. Bu bağlamda, MMA her geçen gün biraz daha UFC ile özleştirilmiştir. Bugünlerde açıkçası MMA tabirini duyduğumda benim aklıma direk UFC geliyor.

UFC'nin Tarihsel Gelişimi

UFC az önce de belirttiğim gibi ilk olarak 1993 yılında ortaya çıkmıştır. İlk olarak aslında böylesine uzun soluklu tasarlanmış olan bir etkinlik değildir. 8 kişilik tek seferlik bir turnuva olarak ortaya atılan fikir, aslına bakarsanız televizyon kanalları arasında da kapışılmamıştır. İlk olarak günümüzdeki isimleri ile HBO ve Showtime'in kapısından dönen yapımcılar sonunda SEG ile anlaşmışlardır. Başta ismi "War of the Worlds" olan etkinliğin ismi sonrasında "Ultimate Fighting Championship" olarak değiştirilmiş, hala kullanılan ve etkinliğin de sembolü haline gelmiş sekizgen (The Octagon) kafes

tasarlanmıştır. İlk etkinlikle rakibin gözüne vurmak, dışarıdan farklı cisimler kullanmak gibi yasaklar dışında neredeyse kural yoktu. Mücadele yalnızca bir taraf pes ederse, nakavt ya da diskalifiye yoluyla bitiyordu. Yani bir zaman sınırlaması veya puanlama sistemi yoktu. Bu durum çok uzun süren mücadeleler ve ciddi yaralanmalara sebep olunca bugünkü kurallara geçilmiştir. Günümüzde, unvan karşılaşmaları 5, normal karşılaşmalar ise 3 raund üzerinden yapılmaktadır. Eğer bu süreç içerisinde nakavt, pes etme gibi bir sonuçla mücadele sonlanmazsa hakemlerin puanları kazananı belirler.



Önlenemez Yükseliş

UFC 1'in sloganı şuydu: "Bir güreşçi, bir boksörü yenebilir mi?": Aslında pek çok insanın merak ettiği bu soru hala tam anlamıyla cevaplanabilmiş değil. MMA'nın doğası gereği UFC'de bulunan sporcuların hemen hepsinin kendine has teknikleri var. Popüler bir konu olduğu için Holly Holm ve Ronda Rousey üzerinden gitmek istiyorum. Ronda Rousey UFC'nin ilk bayan şampiyonudur. Kendisi submission adı verilen, rakibi pes ettirme üzerine kurulu teknikte pek başarılıdır. Geçtiğimiz aylarda ilk mağlubiyetini karşısında aldığı Holly Holm ise boks ve kick-boks

konusunda çok başarılıdır. Son mücadelelerini Holly Holm kazansa da bu boksun ya da kick-boksun güreşten daha önde olduğu anlamına gelmez. Ronda Rousey UFC 200'de (Temmuz 2016) yapılması planlanan tekrar karşılaşmasında Holly Holm'ü yenen taraf da olabilir. Konumuza dönersek: UFC, boks, kick-boks, güreş gibi pek çok dövüş sporunu seven insana hitap eden bir etkinlik. Buna bağlı olarak pek çok insanın ilgisini çekmeyi başardı. Eğer böyle devam ederse en çok izlenen dövüş organizasyonu olmaya da devam edecek gibi duruyor.

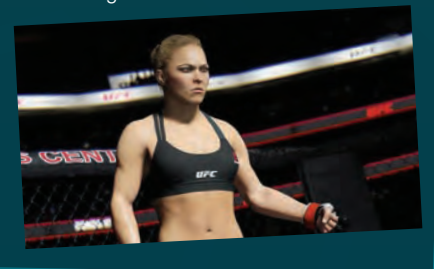
Ülkemiz ve UFC

UFC ülkemizde aslında çok da popüler değil. Ancak her geçen gün yaygınlaşıyor. Eğer UFC sizin de ilginizi çektiyse ve takip etmek istiyorsanız bir takım önerilerde bulunabilirim. İlk olarak, UFC maalesef ülkemizde yayınlanan bir organizasyon değil. Tabii bu izleyemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Eğer benim canlı izlememe gerek yok diyorsanız sizi doğrudan Youtube'a alayım. Eğer ben canlı takip etmek isterim diyenlerdenseniz, tüm gösterileri Pay Per View (Ücretli, gösteri başı ödeme yapmanızı gerektiren yayın sistemi.) şeklinde UFC'nin internet sitesi üzerinden izlemeniz mümkün. Ancak fiyatların biraz tuzlu olduğunu belirtiyim.



Video Oyunları ve UFC

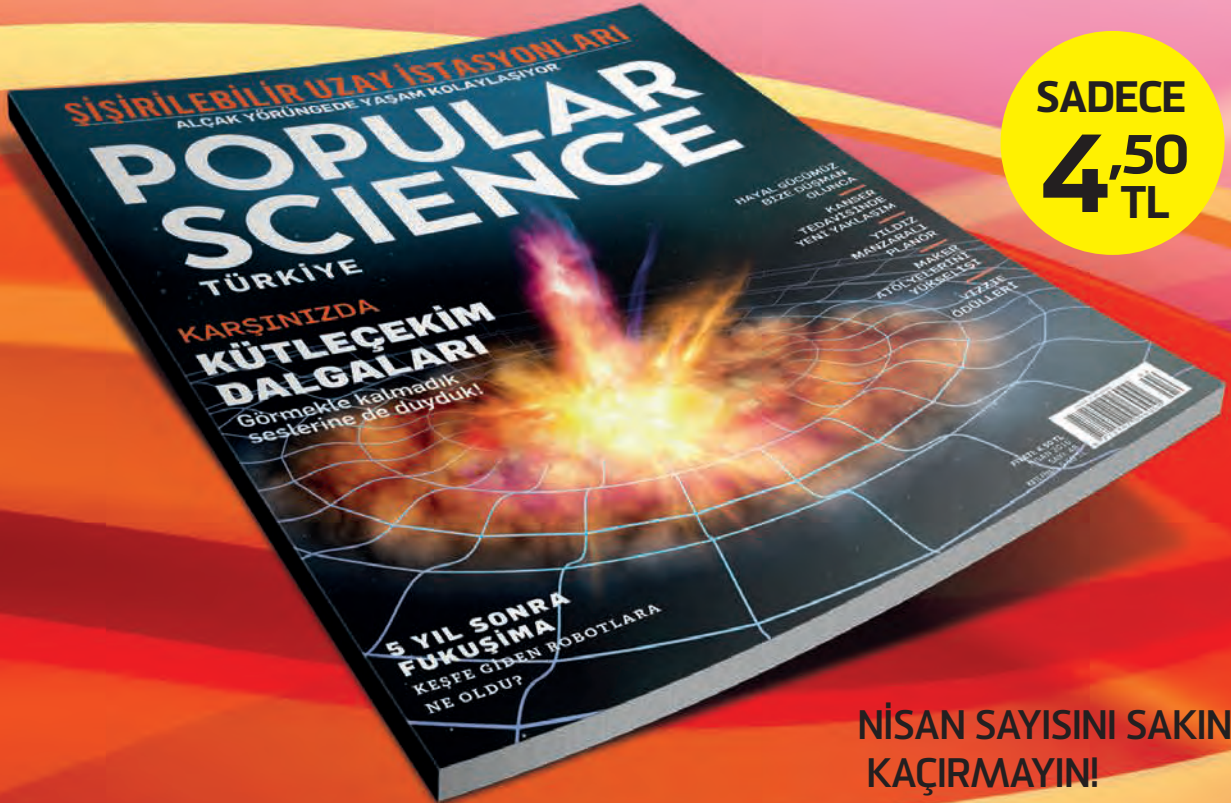
Artık ilgi çeken her şeyin bir video oyunu olmasına alıştık. UFC de bu denli ilgi odağıyken unutulsa olmazdı. EA'nın el attığı serinin ilk oyunu 2014'de piyasaya çıkmıştı. Epey ilgi toplayan oyunun 2 sene sonrasında, geçtiğimiz ay içerisinde de UFC 2 piyasaya çıktı. Ortalamanın üstünde denebilecek bir yapım olan UFC 2 de aynı ilgiyi toplayacak gibi duruyor. Özellikle Ultimate Team modu ile seriye kesinlikle yeni bir soluk getirdi bile.



YÜZYILIMIZIN EN BÜYÜK KEŞFİ: KÜTLEÇEKİM DALGALARI

- ▶ Şişirilebilir yaşam alanları ile uzay turizmine yeni boyut
- ▶ Felaketten 5 yıl sonra Fukuşima
- ▶ Hayal gücümüz bize zehirleyebilir mi?
- ▶ 360 derece çekim yapabilen kameralar
- ▶ Yeni keşfedilen devasa güneş sistemi
- ▶ Bu mantarlar Mars'ın zorlu şartlarına dayanabilir

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



SADECE
4,50
TL

NİSAN SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

DONANIM



HP Pavilion Gaming

HP Pavilion Gaming

Elektronik devinin oyunculara özel çözümlere neden bu kadar mesafeli durduğunu hep merak etmiştik. İşte bu zincirin yakında kırılacağına dair ilk işaret karşınızda duruyor.

Sayfa 87



AMD - Sulon Q VR

Hepsi bir arada!

AMD'yi fiyat/performans oranı yüksek işlemcileri ve grafik kartlarıyla tanıyoruz. Ancak birçok firma gibi AMD de sanal gerçeklik yarışının gerisinde kalmak istemiyor. Kanadalı firma Sulon'un yeni duyurduğu AMD tabanlı sanal gerçeklik başlığı Sulon Q, "sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve uzaysal bilişim" için "dünyanın ilk hepsi-bir-arada başlığı" olma iddiasını taşıyor. Oculus Rift ve HTC Vive'in aksine Sulon Q'yu bilgisayara bağlamanız gerekmiyor; çünkü cihazın kendisi Windows 10'lu bir bilgisayar. Dört çekirdekli AMD FX-8800P işlemci ve 8 Radeon R7 çekirdeğiyle çalışan cihaz, AMD'nin GCN mimarisini kullanıyor. Sulon, "konsol kalitesinde grafik" sözü verse de cihazın OLED ekranının çözünürlüğünün 2560 x 1440 olduğunu, yani kablolu başlıklara göre neredeyse yüzde 30 yüksek olduğunu belirtmek gerekiyor. Diğer başlıklar daha düşük çözünürlük için üst düzey bilgisayarlara ihtiyaç duyarken Sulon Q'nun bu işin altından tek başına nasıl kalkacağı merak konusu. ■



Apple katili robot

Firmanın Liam isimli robotunun tek bir görevi var.

Teknoloji devi Apple, iPhone SE'yi tanıttığı etkinliğinde ayrıca Liam adlı yeni bir Ar-Ge projesini de görücüye çıkardı. Söz konusu yeni proje aslında bir tür geri dönüşüm aracı. Yapılan tanıtımda açıklandığı üzere, Liam; kullanıcılar bir iPhone'a veda etmeye hazırlandığında artık kullanılmayacak olan bu cihazın bileşenlerini çıkartıyor ve bu parçaları daha sonra başka biçimlerde kullanılmak üzere geri dönüştürüyor. 29 adet robotik modülden meydana gelen bu mekanizma Apple'ın çevreye yönelik duyarlılığının bir göstergesi olarak lanse edildi. Firma ayrıca bu alandaki çabalarının bir yansıması olarak bütün tesislerini ve binalarını da yüzde 100 yenilenebilir enerjiyle donatmayı hedefliyor. Apple'ın tesislerinin yüzde 93'ünde halihazırda yeşil enerjiden yararlanılıyor. ■



Atom karınca!

Intel'den küçük ama çok güçlü bir mini PC

Eğer bir mini PC istiyorsanız bu küçük ama becerikli cihazı almak için bazı fedakârlıklarda bulunmanız gerekiyor. Fakat neyse ki söz konusu fedakârlıklar giderek daha makul hale geliyor. Bu doğrultuda en önemli adımlardan birini ise yeni NUC PC modeliyle Intel atıyor.'Skull Canyon' olarak da anılan NUC, boyutları itibarıyla Intel'in bu kategorideki daha önceki modellerinden aslında biraz daha büyük. 2.6 GHz hızda çalışan bir Core i7-6770HQ işlemciyle gelen NUC'ta Iris Pro 580 grafik kartı ve 32 GB'lık bir RAM alanı var. Cihazda çift SSD yerleştirmeye olanak tanıyan iki M.2 girişi mevcut. Dağıtımına önümüzdeki ay başlanacağı belirtilen cihazın 16 GB RAM ve 256 GB SSD'lik Windows 10 sürümünün 999 dolardan satışa çıkacağını ekleyelim. Ayrıca cihazın NUC6i7KYK kiti ise 650 dolara satılacak. ■



Samsung destekli patlamayan hoverboard!

Son günlerin favori oyuncağının en önemli sorunu tarihe karışıyor

Patlama riski nedeniyle birçok havayolu şirketi, "hoverboard"ları uçaklara kabul etmiyor. Ancak yeni bir hoverboard, bu sorunu Samsung'un pilleri ve bileşenleriyle çözdüğü iddiasında. Kiwano adlı hoverboard (aslında scooter), tasarımcı Juan Contreras'a göre Samsung'un pilleri ve bileşenleri sayesinde alevlenme sorununu ortadan kaldırıyor. Miami'de yaşayan eski Vapor Shark mühendisi Contreras, Samsung'un 18650 lityum iyon pil hücrelerinin ve diğer Samsung devrelerinin riski ortadan kaldırdığına inanıyor. Contreras, Kiwano'nun Samsung teknolojisini ilk kullanan hoverboard olduğunu iddia ediyor. Piyasadaki hoverboard'ların bazıları, Segway patentlerini çiğnediği iddiasıyla satıştan kaldırılma tehlikesiyle karşı karşıya. Ancak Contreras, patentin sahibi Shane Chen ile bir anlaşma yaptığını söylüyor. Durduğu yerde alev alabilmesiyle ünlenen hoverboard'lar, son olarak oyuncu Russell Crowe'un çocuklarının hoverboard'unun uçağa alınmamasıyla gündeme gelmişti. ■



Önümüzdeki günlerde HP'nin oyunculara hitap eden yeni modelleri için beklemediyiz...

Bizim incelediğimiz modelde dokunmatik ekran bulunmaktadır.

HP Pavilion Gaming

HP oyun tutkunlarına göz kırıyor...

Dizüstü bilgisayarda oyun oynamanın karşılığı ucuz olmuyor. Bu alanda iyi bir dizüstü bilgisayar sahibi olmak istiyorsanız, ödeyeceğiniz meblağ da yüksek olabiliyor ki, piyasada 5 bin TL'nin üzerinde laptop'ları yaygın olarak görüyoruz. Öte yandan özelleştirilmiş tasarımlı modeller de mevcut. Bu ikisinin çoğu modelde aynı potada eritildiğine de şahit oluyoruz çoğu zaman. Öncelikle şunun altını çizelim. HP Gaming Pavilion'un farklı model seçenekleri mevcut. Bizim elimizdeki modelin tam ismi Gaming Pavilion 15-ak000nt. Elimizdeki modelin dokunmatik ekranlı bir model olduğunu da söylemekte fayda var. Ancak bilgisayarın, farklı modeller altında farklı konfigürasyon özellikleri sunduğunu da söyleyelim. Dokunmatik ekran seçeneğinin yanında, laptop'ın SSD'li opsiyonu da bulunuyor. Gaming Pavilion'un kapağını kaldırdığımızda ise yeşil rengin iç yüzeye hâkim olduğunu görüyoruz. Aşağıdan başlayıp tuş takımına değin yükselen yeşil halkalar, klavyede yerini tuşların kenarlarındaki yeşil renge bırakıyor. Klavyenin yine yeşil LED arka aydınlatmaya sahip olduğunu da söylersek, laptop'ın iç kısmıyla, dış yüzeyindeki sadeliği tamamen sildiğini anlayabilirsiniz. Gaming Pavilion'un sunduğu multimedya deneyimine ilişkin bilgileri de paylaşalım. İlk etapta elbette söze ekrandan başlamak gerek. Laptop'ın ekranı 15.6 inç boyutunda. LED arka aydınlatmalı olan panel, Full HD çözünürlük sunuyor. Ekranın özellikle görüş açısı desteği-

ni beğendik. Hemen her açıdan net görüntü sağlayabiliyorsunuz. Bu arada ekranın dokunmatik desteğe sahip olduğunu da söylemek gerek. Oyuncular için çok elzem olduğunu söyleyemeyiz, fakat bu özelliği kullananların yaygın olduğu da bir gerçek. Gaming Pavilion, hoparlörleriyle de beğendiğimiz bir model oldu. Bang & Olufsen'le işbirliği yapılan modelde, hoparlörler BO desteğini arkasına almış. Bu sayede oyun, film ve müzik için iyi bir ses sağlıyor. Gaming Pavilion, Intel'in RealSense teknolojisini sunan bir model oluyor. Laptop'ın ekranında yer alan kamera, Intel RealSense destekli. Böylece çok farklı bir multimedya deneyimi elde edebiliyorsunuz. Gaming Pavilion'un işlemci tablosunda Intel'in yeni nesil Skylake işlemcisini görüyoruz. Geçtiğimiz yılın 3'üncü çeyreğinde piyasaya çıkan 14nm mimarisinde üretilen Intel Core i7-6700HQ işlemciyle çalışan cihaz, 2.6 GHz ila 3.5 GHz arası frekanslarda dolaşiyor. RAM hanesinde 8 GB DDR3 tercih edilirken, grafik biriminde Nvidia GeForce GTX 950M'i görüyoruz. Entegre olarak da Intel HD Graphics 530 yer alıyor. Depolama kapasitesi ise, oyuncuların ihtiyacını karşılayacak ölçüde geniş: 1 TB. Elbette bir SSD takviyesi yok, en azından bu modelde. Bu modelde SSD görsel çok daha şahane olurmuş diye düşünüyoruz doğrusu. Gaming Pavilion, dengeli bir dizüstü bilgisayar modeli olmuş. İşlem ve grafik performansıyla beğendiğimiz laptop, Skylake ile Nvidia'nın

bir araya geldiği performanslı bir oyun modeli. Ancak aynı şeyi pil ömrü için söylemek mümkün değil. Zira batarya ömrünü kısa bulduk. O nedenle bu cihazla tüm gece veya günü prizden uzakta geçirmeyi düşünmeyin. Öte yandan her ne kadar 1TB'lık diskiyle geniş depolama kapasitesi sunsa da, SSD desteğini bu modelde görmek isterdik doğrusu. Açıkçası bir oyun bilgisayarında, SSD'yi dokunmatik ekrana tercih ederdik. Ancak toparlayacak olursak, başta da söylediğimiz gibi Gaming Pavilion, fiyat/performans oranıyla gayet dengeli bir dizüstü bilgisayarı olarak karşımıza çıkıyor. Tabii ki tercih edip etmemek, size kalmış. HP Gaming Pavilion 15'in fiyatı 3800 TL civarında. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Güçlü oyun performansı, Ses sistemi, Klavye, RealSense deneyimi, yeşil renkli klavye, güzel tasarım
EKSİ Farklı klavye renk seçeneği yok, pil ömrüyle iddialı değil, SSD yok





Telefon boyut ve ağırlık itibarıyla iPhone 6S'e oldukça yakın.

Android 5.0 ile gelen telefonun yıl içinde Android 6.0 güncellemesini bekliyoruz.

Lenovo Vibe S1

Çift selfie kameralı akıllı telefon!

Pek çok kullanıcının cep telefonu satın alırken iyi selfie çekenini aradığı muhtemelen. Üreticiler, her ne kadar amiral gemilerinde kameralara büyük önem gösteriyor olsalar da, bazı modellerini geliştirirken özellikle selfie için şartlanıyorlar. Vibe S1, açıkçası tasarımıyla fazlasıyla şık bulduğumuz bir telefon oldu. İncelediğimiz beyaz renkli S1 modeli gayet zarif bir görünüme sahip. Telefonun ayrıca siyah renkli seçeneği de bulunuyor. 132 gramlık ağırlığı bulunan telefon, 7,8 mm kalınlığıyla iPhone 6s'ten çok da fark yaratmıyor.

Vibe S1'in kuşkusuz en öne çıkan özelliği çift selfie kamerası. Bunlardan ana kamera 8 megapiksel iken, bir diğeri ise onun yardımcısı rolünü üstleniyor. 8 megapiksel ana ön kamera, arkadan aydınlatmalı sensöre sahip. Bu da telefonun, iyi selfie'ler çekebilmesinde kuşkusuz önemli bir destekçi. 4:3 görüntü oranında 3264x2448 piksel çözünürlüğünde fotoğraf çekebilen ön kamera, 16:9'da ise 2560x1440 piksel çözünürlükte çalışabiliyor. Fotoğraf kalitesi ise şu ana kadar karşılaştığımız en iyi selfie örneklerini bizlere sunuyor. 2 megapiksel ek derinlik sensörüyle desteklenen kamera, eğlence için bir dizi seçeneği bizlere sunuyor. Çektiğiniz selfielerde arka planı ayrıca algılayabilen kamera, Bokeh

olarak da bilinen bulanıklık efekti fotoğraflara yansıtabilmenizi sağlıyor. Gelelim arka kamera, 13 megapiksel çözünürlüğünde. Öte yandan burada önemli ayrıntılardan biri, çift LED flaşın kullanılmış olması. Çift LED flaşla çift ton da unutulmamış. Vibe S1'in ekranı 5.0 inç boyutunda. Son dönemde büyüyen ekran trendi yerinde standart kalıpları tercih eden telefon, bu yapıyla rahat kullanılabilen bir ekranın sahibi. IPS LCD panelin tercih edildiği modelde, koruma olarak Corning Gorilla Glass 3'ü görüyoruz. Lenovo Vibe S1'de Android 5.0 işletim sistemi yer alıyor. Daha önce açıklanan listeye göre, Vibe S1'in bu yıl içinde Android 6.0'a güncellenmesi gerekiyor.

Vibe S1, MediaTek altyapısını kullanıyor. Snapdragon 615 muadili olan MT6752'yle gelen telefon, 8 çekirdekli ve 1.7 GHz frekanslı Cortex-A53 yongasının sahibi. Snapdragon 615'e göre biraz daha performanslı çalışan bu işlemci, beraberinde Mali-T760 grafik yongasını da getiriyor. 700 MHz frekansında çalışan bu yonga, her ne kadar nispeten eski olsa da, güzel sonuçlara imza atıyor. 32 GB dahili hafızanın yer aldığı Vibe S1'de microSD kart yoluyla 128 GB daha hafızayı genişletebiliyorsunuz. 3GB RAM'in yanı sıra 2420 mAh kapasitesinde bir batarya da

telefonunda hazır bulunuyor. Lenovo Vibe S1, orta segment çizgisinde yer alıyor, ancak çift ön kamerasıyla farklılaşıyor. Bu anlamda, özellikle selfie fotoğrafçılığına önem veren kullanıcılar tarafından dikkate alınabilir. Fiyat olarak değerlendirsek, 1299 TL'ye bulunabildiğini söyleyelim. Özellikle selfie akımının takipçisi olan kullanıcıların yakından incelemeleri gereken bir akıllı telefon olan Lenovo Vibe S1, şık tasarımı ve performansıyla da beğenilecektir. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Başarılı tasarım ve malzeme kalitesi, ekranın sunduğu görüntü, başarılı kameralar, uygun performans
EKSİ Kamera yazılımı geliştirilmeli, ortalama pil ömrü, arka yüz kolay çiziliyor, NFC ve 802.11ac yok

83



Western Digital Black 6TB ★

Oyunlarını sığdıracak alan bulamayanlar için...

WD, yılların verdiği deneyimle depolama ürünleri geliştirmeyi sürdürüyor. Bunlar arasında her kesim kullanıcı için farklı seçenekler mevcut. Modellerini farklı aileler altında sunan WD, bugün elimizdeki WD6001FZWX modelini Black ailesine dahil etmiş.

Black ailesiyle, masaüstü platformlara yüksek performanslı disk ürünleri sunan WD, ayrıca masaüstü bilgisayarlar için Blue ve Green ailelerini de sunuyor. Bu arada WD'nin yüksek performanslı Red ailesi de bulunuyor. Fakat elimizdeki Black disk, Red ile karıştırmamak gerekiyor, zira şirketin Red ailesinde yer alan diskler, daha çok NAS sistemler için tercih ediliyor.

WD Black serisindeki WD6001FZWX disk, ailenin tepe noktasında yer alıyor. Hem performans hem kapasite olarak şu an Black ailesinin en üst segmentini yansıtan bu model, böylece masaüstü platformuna güç katmak isteyenler için gerekli bir ürün. 3.5 inç form faktöründe olan disk, SATA 6 GB arayüzünü kullanıyor. 7200 RPM desteğiyle sabit disklerdeki dönüş hızında üst çığgide yer alan disk, 6 TB kapasitesiyle dikkat çekiyor. Masaüstü bilgisayar kullanan ve geniş depolama kapasitesinin yanında performans noktasında da yüksek beklentiler içinde olan kullanıcılar, WD Black ailesinde yer alan bu 6TB'lık disk rahatlıkla tercih edebilirler. Fakat ürünün performansı karşılığı yüksek de bir fiyat etiketi bulunuyor. 1171 TL'ye edinilebilen WD Black 6TB, bu nedenle erişilmesi güç, fakat karşılığını da fazlasıyla veren bir disk seçeneği oluyor.

Yüksek performans ve geniş kapasiteyi aynı potada eriten WD Black 6TB; oyuncular, fotoğrafçılar, video editörleri ve dijital sanatçılar tarafından tercih edilebilir. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Geniş kapasite,
yüksek performans
EKSİ Erişilmesi güç fiyatı

88



SanDisk Extreme 500 Portable SSD ★

Verilerinize anında, yüksek performansla erişin!

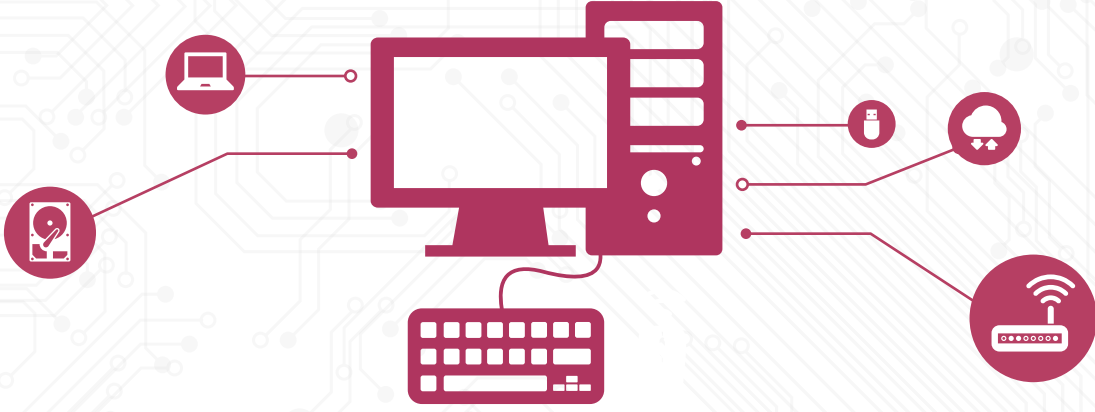
SSD'ler her geçen gün piyasadaki yerini genişletiyor, düşme eğilimi gösteren fiyatlarıyla tercih edilebilirliklerini arttırıyorlar. HDD'lere kıyasla, transfer hızları ve sağlamlıklarıyla tercih edilen SSD'ler, artık bilgisayarların içinden çıkarak, harici olarak da bulunabiliyorlar. Kompakt boyutu ve sağlam yapısıyla göz dolduran SanDisk Extreme 500 Portable SSD, yalnızca 40 gram ağırlığına. Böylece çantanızdayken onu unutuyorsunuz. Dilerseniz onu çantanızın üzerine bağlayabileceğiniz minik bir halka da üzerine eklenmiş. SanDisk Extreme 500 Portable SSD'nin elimizdeki modeli, 240 GB kapasitesin sahip. Elbette tercihe göre 120 GB'lık farklı bir modeli daha hazırlanmış. Her iki model de USB 3.0 arabirimini kullanıyor. Bu sayede hızlı veri transferi amaçlayan disk, SanDisk'in verdiği verilere göre saniyede 415 MB okuyabiliyor, 340 MB da yazabiliyor. Diğer yandan Extreme 500 Portable SSD'yi, yakın rakibi 250 GB'lık Samsung T1 ile kıyaslırsak, T1'in performans noktasında Extreme 500'den önde olduğunu söyleyebiliriz. Zira Samsung T1'in aldığı sonuçlar okuma noktasında 440 MB, yazma noktasında ise 290 MB'ları bulabiliyor. Fakat öte taraftan, Extreme 500 Portable SSD daha ucuz.

SanDisk Extreme 500 Portable SSD, kompakt ve dayanıklı yapısıyla her an yanınızda bulundurabileceğiniz bir taşınabilir SSD. Öte yandan performansıyla da 2.5 inçlik taşınabilir diskleri geride bıraktığı açık. Her ne kadar sınıfının lideri olmasa da, tercih edilebilir bir ürün. Peki, ne kadar? SanDisk Extreme 500 Portable SSD'nin fiyatı 550 TL dolaylarında. Gezgin fotoğrafçılar ve mobil kullanıcılar için uygun bir disk olan SanDisk Extreme 500 Portable SSD, verilerini her an yanında bulundurmak ve transfer noktasında hız arayanlar tarafından satın alınabilir. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Güvenlik yazılımı, kolay kullanım, kompakt boyutları, okuma performansı
EKSİ Yazma performansı tutarsız

84



Teknik Servis

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

S: Elimde P5VD2-VM SE eski ve çöp bir anakart var. Buna en fazla takabileceğim ekran kartı ve RAM bulmaya çalışıyorum. Ayrıca şu andaki ekran kartı GeForce 7300/7200. Soldan 2. rakamı 3-2. Neyse artık ama yeni aldığım GeForce 210 her türlü diğerinden fazla performans gösteriyor. Tek sorun anakartla uyumlu mu bilmiyorum. Parçayı bilgisayara taktıktan 5-10 gün sonra monitörüm bir anda kapanıyor. Hoparlördeki ses takılı kalıyor ve bilgisayarı aç kapa yapmak zorunda kalıyorum. Nedeni tahminimce ekran kartında fanın

olmaması ve ekran kartının fazla ısınması. Bunu soracaktım. Alacağım RAM'i büyük ihtimal 2. el alacağım. Ekran kartına da 100-200 TL ayırıp RAM'i 4 GB yapabilirsem, ekran kartını da 2 GB 128 Bit ya da 1 GB 128 Bit bir şey yapmayı planlıyorum. Ve 400W güç kaynağım var. Samet Önal

C: Maalesef anakartının P4M900 VIA yonga seti 8 yıldan eski ve yeni nesil ekran

Eğer bir masaüstü PC alacaksan, kendin topladığında her zaman daha yüksek performans elde edersin

kartları için hem yetersiz hem de uyumsuz. Sana hangi ekran kartını önerirsek önerelim, uyum sorunu yaşayacaksın. Kart yuvaya otursa da görüntü alamayacaksın. RAM konusunda da uyum sorunu yaşaman muhtemel. Yani bu sisteme yapacağın bütün yatırımlar ölü yatırım olacaktır. Uygun fiyatlı bir sistem arıyorsan AMD A10-7870K APU alabilirsin. Tek bileşenle hem işlemci hem de ekran kartı sorununu çözmüş olursun.

S: Bu yaz max 3000 ₺'lik bir oyun laptopu almayı düşünüyorum. Ama baya araştırdım istediğim laptopu bulamadım. League of Legends, Dota 2, GTA 5, Crysis 3 gibi oyunları rahat oynayabileceğim bir laptop önerir misiniz? Sedat Güneç

C: Yaza kadar HBM bellekli dizüstü bilgisayarların piyasaya çıkması muhtemel. Bu bağlamda şimdi yapacağımız tavsiyeler yazın geçersiz olabilir, bunu belirtelim. Şu an bu bütçe ile MSI GL62 6QD-079XTR alabilirsiniz. Bu, Skylake işlemcili ve GTX 950M ekran kartlı bir dizüstü bilgisayardır.

S: Ben bir bilgisayar toplamaya hevesliyim. Çok uzun araştırmalardan sonra gönlümdeki sistem: MSI H170-A Gaming M3 anakart, INTEL i5 6500 iş-

lemci, MSI R9 380 Gaming 4G, Kingston HyperX Savage 2133 MHz 8GB tek modül ram, WD 1TB Caviar Blue 7200rpm HDD, Corsair LS 60GB SSD, Zalman Z3 Plus Beyaz Kasa, Cooler Master Hyper 212 Evo işlemci soğutucu. Sistemde bir sorun görüyor musunuz, bütçemi aşmadan performans yükseltebilir miyim daha fazla? Ne kadar güçlü bir PSU'ya ihtiyacım var, elimde 550W 80+ Bronze bir PSU var ama yeter mi, 650W'a yükseltmeli miyim? 500 TL fark ile ekran kartını 390'a yükseltebilirim. Tabii ki daha iyi bir kart ama ekonomim de harika değil. 500 TL fazladan harcamaya değer mi bu performans artışı? Şu anki monitörüm 1440x900, 1080p alacağım yakında, yani 4K Gaming planlarım falan yok. Emre Ömeroğlu

C: SSD hariç bileşen seçimleri harika. Güncel Skylake işlemci ve yine güncel GCN 1.2 mimarilli R9 380 tercih edilmiş. Ama 60 GB SSD yetmez. Windows zaten 20 GB yer kaplıyor. 60 GB SSD'de kullanılabilir alan 50 GB olsa kalır geriye 30 GB ve bu da kimsese yetmez. Bu bağlamda SSD en az 120 GB olmalı. Ekran kartı konusunda R9 390 şart değil. 1080p için R9 380 fazlasıyla yeterli. Hatta 1440p'de dahi çoğu oyunu oynatabilecek bir kart. 550W 80+ Bronze PSU bu sistem için

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

yeterli. Güle güle kullanın ve Windows 10 64 Bit yüklemeyi unutmayın!

S: Öncelikle söylemeliyim bilgisayarı parçalarından çok anlamam. Ancak 2003'ten kalma bir bilgisayara sahibim ve parça olarak onu iyileştirmeye çalışıyorum. Size olabildiğince özelliklerini yazmaya çalışacağım: AMD Athlon 64 2.21 GHz işlemci, 4 GB RAM 64 Bit işletim sistemi, 120 GB SSD Harddisk. Şu anda CS:GO'yu düşük olarak çalıştırıyor. Yakın zamanda işlemci almak istiyorum. Sizin önerdiğiniz AMD Athlon X4 840 almak istiyorum. Para biriktir toptan al diyeceksiniz ancak maddi durumum parçaları teker teker almama neden oluyor. Bana ne önerirsiniz? Ege K. Sarban

C: Athlon X4 840 alınabilir bir işlemci. Ama sistemi toplamanız yazı bulacaksa bu işlemciyi almayın. AMD bu yıl yeni Zen işlemcilerini tanıtacak. Bu işlemciler göz atmanızda fayda var. Bu işlemciler yeni DDR4 mimarisi ile gelecek ve çok daha yüksek performans sunacak. Ya da yine firmanın yeni nesil APU'larını da tercih edebilirsiniz.

S: 2.TEOG Sınavında sonra bir dizüstü bilgisayar alacağım. Çoğunlukla oyun oynamak için alacağım. Oynayacağım oyunlar: Battelfield 4, Far Cry 4, H1Z1, Dying Light gibi. Şu iki PC arasında



kaldım: Lenovo Y50 ve Asus X550JX. Mehmet Rıza Uçar

C: Her iki cihaz da GTX 950M kullanımına rağmen işlemcileri eski. Tavsiyem Skylake işlemcili MSI GL62 modeline bakman olacaktır.

S: 5000₺ kadar fiyata çıkabilirim. Normalde 8000₺ fakat fotoğraf makinası da alacağım. Bu fiyat civarlarında Grand Theft Auto 5 80 FPS almak için nasıl bir bilgisayar almalıyım? Toplamı yoksa herhangi bir öneri modeliniz var mı? Bu sorum ise AMD ekran kartı gecikmesi ile ne zamana piyasada görürüz. Bundan bir tane almalıyım. Berke Alemdar

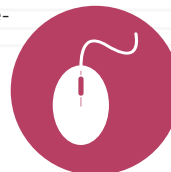
C: Eğer bir masaüstü PC alacaksan, kendin topladığında her zaman daha yüksek performans elde edersin. 5000 TL'ye üst seviye bir Skylake PC toplayabilirsin. Örneğin Skylake i5 işlemci, R9 FURY ekran kartı, 16 GB bellek ve 240 GB SSD gibi bileşenler alınabilir bu bütçe ile. Eğer bekleyeceksen AMD'nin Polaris mimarili ekran kartları da yazıya kadar tanıtılacak.

S: Evimde 50 Mbps fiber internet kullanıyorum. Modem Superonline'in kurduğu Hwewai modem. Online oyunların başında epey bir vakit harcıyorum ve genelde internetimin performansından memnunum, pek şikâyetim yok ama tabii ki daha iyi bir performans hayır demem. Önemli olan düşük ping midir hız mıdır tam olarak bilemiyo-

rum. Her yerde farklı şeyler yazılıp çiziliyor. 300-400 TL'ye kadar alabileceğim modem (modem/router olayı da kafamı karıştırıyor, ikisi bir arada bir ürün mü almalıyım) tavsiyesi verebilir misiniz? İkinci olarak da Macbook Pro cihazım için 240 GB (200 GB küsürlük) uygun fiyatlı SSD tavsiyesi verebilir misiniz? Dağlar Şengün

C: Alacağınız cihaz bağlantı tipinize göre değişmekte. Örneğin fiber diye kullandığınız bağlantı VDSL2 ise VDSL2 destekli bir modem alacaksınız. Yok gerçekte fiber ise ve medeme gelen kablo Cat5 veya Cat6 Ethernet kablosu ise bu durumda fiber destekli bir modem almanız gerek. Bu bütçe ile ASUS DSL-N17U alabilirsiniz. Online oyunlarda performansı artıran burada Ping süresidir genelde. Ping ne kadar düşük ise sonucu ile aranızdaki iletişim o kadar hızlı demektir. Bu değer 50'nin altında olmalıdır. 30 altı iyidir. 10 ve altında ise mükemmeldir diyebiliriz. Tabii ki bazı oyunlarda bu kadar düşük Ping şart değil. Mesela bazı oyunlarda Ping değeriniz, yani milisaniye cinsinden bağlantı gecikmesi, 130 da olabilir. Ama FPS oynuyorsanız Ping değeriniz iyi olmalıdır. Modemin de bunda etkisi olabilir.

SSD olarak Crucial BX200 önerebilirim. Crucial, Micron'un kendi markasıdır. Micron ise ABD'li bellek üreticidir ve Intel ile birlikte şu anda 3D Xpoint hafızaları üretmekle meşguller.



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Tom Clancy's The Division

Oyunu beklerken uçup giden beklentilerimizi yüklenip, bizleri sokağa tek başımıza çıkmaya korkar hale getirdi The Division. Yılın en büyük hit'lerinden biri.

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC PS4 XONE



MGSV: The Phantom Pain

Kojima aylar öncesinden bizi hazırlamaya çalıştığı sonunun hakkını vererek, başka diyarlara yelken açtı böylece. Gerçek bir başarıydı.

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi Eylül 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



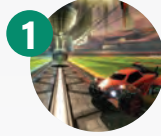
Rise of the Tomb Raider

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

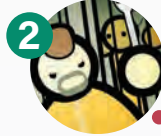


Rocket League

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

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



SUPERHOT

Kırmızı, beyaz ve siyah'ın camdan dünyasında geçen, uzun süredir özlemini kurduğumuz bir FPS oyunu. Kırıp dökmenin keyfini yaşamak isteyenler için.

Yapım Superhot Team
Dağıtım Superhot Team
Çıkış Tarihi Mart 2016

PC XONE MAC

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE

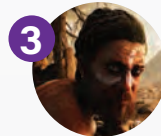


CoD: Black Ops III

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



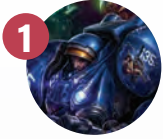
AYIN OYUNU **MART**

Tom Clancy's The Division

Potansiyeli oldukça yüksek olmasına rağmen End Game'inin -şimdilik- bu kadar zayıf kalmasına karşın saatlerce başından kalkamıyoruz. Yama ve yamalar ile daha da iyiye gideceğini düşündüğümüz The Division'ın tüm detaylarını öğrenmek için sizi **44. sayfadaki incelemeye** davet ediyoruz.

81

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



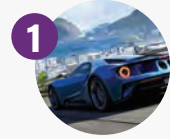
XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC

Yarış

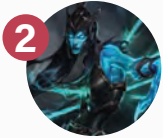


Forza Motorsport 6

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

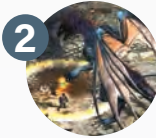


League of Legends

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

Yaşını 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

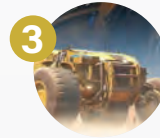


Fallout 4

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 30 Nisan 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



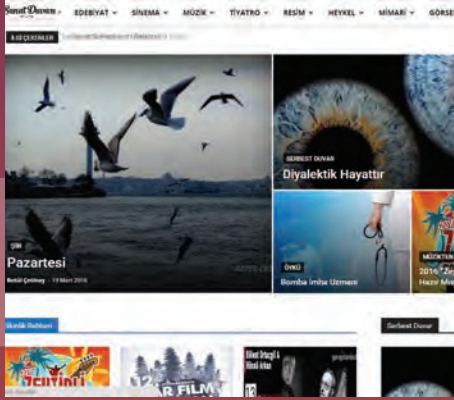
KÜLTÜR & SANAT

Batman v Superman

Batman v Superman

Belki ülkenin içinde bulunduğu gündem sebebiyle beraber izleyemedik sizlerle, ancak ilk gün sinemalara koşmamak için hiçbir sebepimiz yok. Filmin arka planına dair detaylı yazılar sizleri bekliyor.

Sayfa 98



www.sanatduvari.com

Enimin her biriniz sanatın herhangi bir dalına ilgi duyuyorsunuz. Sevdiğiniz dal ister müzik, ister tiyatro, ister resim olsun. Bu başlıkta sizi, sevdiğiniz herhangi bir sanat dalı ile ilgili paylaşımlarla buluşturacak, takdir edilesi bir platform ile tanıştıracam. "Sanata dair paylaşımlar" başlığıyla ve amacıyla 2015'de yola çıkan Sanat Duvarı, sanatın her alanını ayırıp yapmadan ele alarak, bu alanda Türkiye'deki sayılı işlerden birine imza atmış bulunmakta. Sinema, Edebiyat, Müzik ve Tiyatro gibi popüler sanat dallarının yanında resim, heykel, mimari ve diğer görsel sanatlar için de ayrı kategorileri bulunan internet sitesi, sanatsal makale içeriği açısından oldukça zengin. Gönüllü yazarlık sistemine dayanarak faaliyet gösteren Sanat duvarı, 100'den fazla yazarı ile oldukça özgün paylaşımlara sahip bir içerik oluşturmayı başarmış. Serbest Duvar sayfası ile sanat dışında da pek çok konuya değinen yazarlar bulunmakla beraber, pek çok sanat dalına ait etkinliklerin detaylarını da öğrenebiliyorsunuz. Bir müzik konserinin tarihini, bir film festivalinin yerini, bir resim sergisinin içeriğini ve sanata dair pek çok etkinliğin haberini bulmanız mümkün.

■ Enes Özdemir



Deadpool: İntihar Kralları

Arkadaş nasıl bir adamsın sen ya? Sinema filmin ile geldin hayatımızın ortasına güm diye oturdun, çıkmak bilmedin yahu. Şışt!!! Sana diyorum Wade efendi! Bak görüyor musun, işine gelmeyince konuşmuyor bile bizimle. Öhöm. Her neyse efendim, sinema filmiyle geçtiğimiz ayı komple götüren Deadpool için 2015 yılı Aralık ayında, JBC yayıncılık tarafından Türkçeye çevrilip yayınlanan Deadpool: İntihar Kralları, zevkle okuduğum bir çizgi roman oldu. Süper güçlere sahip çılgın paralı askerimiz Wade Wilson, yine bir işe çıktığı sırada bir komploya kurban gidiyor ve işlemediği bir suç için sorumlu tutuluyor. Bunun üzerine ülkenin en tehlikeli teröristi sıfatını alnına yiyen Deadpool'un peşine Punisher düşüyor. Hikayenin ilerleyen bölümlerinde olaylar bir hayli kördüğüm oluyor ve Daredevil ile mahalleminin Spidey'sinin de olay örgüsüne dahil olduğunu görmek sevindiriyor. Ekstra olarak bir küçük hikayeyi daha içinde barındıran İntihar Kralları, belki Deadpool'un en iyi çizgi romanı değil ama oldukça eğlenceli, her Deadpool çizgi romanı gibi güldüren, Wade reyiz şimdi ne yapacak diye sorgulatan bir yapıp. ■ Enes Özdemir



Anthrax
For All Kings

Anthrax öyle her şarkısını bildiğim ve beni fazla içine çekebilene bir grup değildi. Her ne kadar thrash, power ve senfonik metal dinleyicisi olsam da, bu gruba karşı nötr duygular beslemekteyim. Anthrax'ın son albümü For All Kings, grubun fanlarının bir kısmının bayıldığı bir kısmının ise pek de hoşlanmadığı ve yumuşak bulduğu bir albüm oldu. Grubun fanı olmayan beni ise öyle bir aldı ki daha metrobüste açıp ilk dinleyişimden itibaren kendimden geçtim ve kafam belli belirsiz sallanmaya başladı. Daha önce yayınladıkları Evil Twin'i zaten beğenmiştim ancak albümden uzun süre dinlenecek en fazla birkaç şarkı çıkacağını düşünürken, kendimi tüm albümü her gün dinler halde buldum. Monster at the End, ardından gelen ve albüme adını veren For All Kings ve yine ardından gelen Breathing Lightning albümdeki üç favori parçam oldu. Hemen hemen her şarkının gitar sololarını beğendiğimi söylemekle beraber, Defend Avenger'in nakarat bölümündeki davul ve gitar performansına apayrı bir parantez açmak istiyorum. Siz nasıl bulacaksınız emin değilim ama thrash metal sever dostlarımla bu albümü gözden kaçırmaması yazık olur.

■ Enes Özdemir





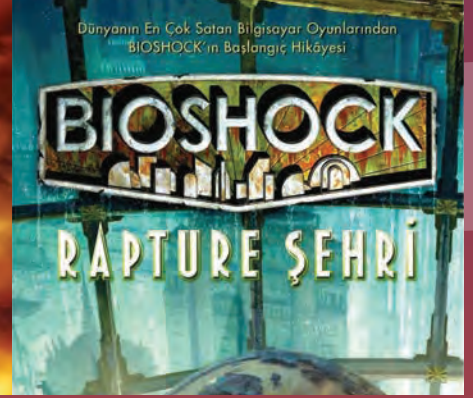
Kinesis Miasma

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 kıpırdattığını bildi. 12 parçadan oluşan Dystopia'yı ilk dinleyişimde fazla bir şey hissetmedim. Ancak ikinci denemeden itibaren dinledikçe dinleyesim geldi. 50 dakikalık albüm boyunca Mustaine'in ne kadar iyi bir iş çıkardığını anladım. The Threat is Real ile başlayan yapıım, The Emperor, albümün çıkışından önce yayınladıkları Fatal Illusion ve özellikle de albüme adını veren Dystopia ile beni benden aldı. ■ **Ertuğrul Süngü**



Gods of Egypt

Daha önce gittiğim sinema filmlerinde Gods of Egypt'in fragmanlarına denk gelmiş ve kesinlikle bu filme gitmek istediğime karar vermiştim. Her zaman sevdiğim Mısır mitolojisini konu alan bu filmi kaçırmak olmazdı, hem de fragmanlardaki efektler gözümü kör etmişti bir kere. Film vizyona girdi ve izledim. İzlediğime pişman olmadım; ancak büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Hayal kırıklığının nedenlerine gelmeden önce filmin Osiris ve oğlu Horus ile Osiris'in kardeşi Set arasındaki savaşı konu aldığını söylemem gerekiyor. Hatta direkt olarak Set ile Horus arasında geçen savaş desek daha doğru olur. Film harika görsel efektlere, oldukça iyi savaş sahnelerine sahip olsa da senaryo gidişatı çok tahmin edilebilir ve bazı noktalarda boşluklar olduğu açıkça görülüyor. Ayrıca ani sahne geçişleri "Lan ne oluyoruz? Neredeydik, nereye geldik bir anda?" demenize sebep olmakta. Boş vaktinizi öldürebileceğiniz bir film den öteye geçememiş Gods of Egypt ve resmen, grafikte uçuk olsa da oynanış ve senaryoda bomboş bir oyundan ötesine geçemeyen oyunları anımsattı (Bkz. Crisis 3). ■ **Enes Özdemir**



Bioshock: Rapture Şehri

Geçtiğimiz ay İthaki Yayınları ile birlikte, iki kez düzenlediğimiz yarışma sonucunda siz okurlarımıza hediye ettiğimiz Bioshock: Rapture Şehri, benim de bu ayki serüvenrimden bir tanesi oldu. Zaten hali hazırda Bioshock favori oyunlarım arasındaydı, kitapla birlikte oyuna olan ilgilim yeniden canlandı. Rapture Şehri aslında tam olarak Bioshock fanatiklerine göre bir kitap olmuş zira oyunu bilmiyorsanız, Rapture Şehri'nin nasıl kurulduğuyula da çok ilgilenemeyebilirsiniz. İlk iki Bioshock oyunundan birini oynamış olanlarsa, darmadağın olmuş ve Rapture'in eski halkı tarafından ele geçirilmiş şehrin nasıl ortaya çıktığını, nasıl inşa edildiğini ve işlerin nasıl ters gitmeye başladığını keyifle okuyacaktır. Andrew Ryan'ın ütopyası aslında daha derin ve daha ağır bir senaryoyu hak ediyor bana sorarsanız lakin John Shirley tarafından kaleme alınan kitap daha çok oyuncularını hedef almışa benziyor; biraz uğraşınca bolca mantık hatası bulmak mümkün. Yine de kitabı tüm Bioshock fanatiklerine rahatlıkla tavsiye edebilirim. ■ **Tuna Şentuna**



PARALEL EVRLN

Geek âlemi olarak yaşanabilecek en bereketli, en verimli çağa tanıklık ediyoruz ve çok şanslıyız. Kafamızı çevirdiğimiz her yerde düşük bütçelisinden büyüğüne, birçok çizgi roman uyarlaması dizi ve film görmek artık çok normal bir hale gelmeye başladı. Eskiden çizgi romanını okuyup anca hayalini kurduğumuz şeyler bugün birer birer gerçekleşiyor. Elbette yapımların kimi iyi kimi kötü oluyor ama eleştirebileceğimiz bu kadar çok çizgi roman çıkışı işin olmasını, kendi adımıza birer kazanç olarak görmemek elde değil. Kabaca üstünden geçecek olursak "çizgi roman uyarlamalarının altın çağı" diyebileceğimiz şu uzun dönemde nihayet Avengers'ı topladık, Deadpool'a 4. duvarları kırdırdık ve birçok farklı koldan sinematik evrenlerin doğuşuna tanıklık ettik. Tam Marvel için kaymağının, rezervlerinin iyice üstüne çöktü derken Man of Steel'le birlikte bir sinematik evren doğuşuna daha tanıklık ettik. Ve böylece iki çizgi roman devinin sinematik evrenlerde de rekabeti başlamış oldu. Bildiğiniz gibi DC Evreni'nin başlangıç filmi olan Man of Steel çok eleştiri alan bir yapım

oldu. Henry Cavill'in Christopher Reeve'den sonraki en iyi Superman olduğuna bizce şüphe yok fakat "Superman öyle yapmazdı, böyle yapardı" gibi görüş ayrılıkları nedeniyle film geek'ler tarafından ya çok sevildi ya da hiç beğenilmedi. Öyle ya da böyle DC Comics'in sinematik evreni doğmuş oldu ve 2016 senesiyle birlikte sıra artık tarihin en büyük gladyatör dövüşüne tanıklık etmeye geldi: Batman v. Superman - Adaletin Şafağı. Tabii ki heyecanımızın dorukta olmasının esas nedeni, filmlerle dolu geçmişlerine rağmen bu iki karakteri beyaz perdede ilk defa bir arada görececek olmamız. Gerçi Henry Cavill, karaktere ne kadar yakıştırdıysa, Batman için Ben Affleck tercihi de çok büyük bir kitle için hayal kırıklığı olmuştu. Zaman içinde çıkan görseller ve özellikle son fragmanlarla birlikte bu negatif yargının biraz kırıldığını gözlemlemek mümkün. Bildiğiniz gibi Green Lantern faciasından sonra Ryan Reynolds nasıl ki Deadpool'la zirve yaptı, Ben Affleck'in de Daredevil faciasını Batman'le örtüp yükseleceğini umut ediyoruz. Filmi görmeden ne desek yalan olacak fakat şu an için tek gerçek, film için çok

heyecanlı olduğumuz ve geek'ler olarak bir hayalimizin daha gerçekleştiği. Bu filmle birlikte Wonder Woman'ı, Aquaman'ı, Darkseid'i ve doğrulanan son bilgilere göre Flash ile Cyborg'u da bir şekilde görececek olmamız, gerçek olamayacak kadar güzel duruyor. Justice League'e doğru yol alırken, DC de zirve bayrağını bir süreliğine Marvel'dan ödünç alacak gibi görünüyor. Benim Batman'im senin Iron Man'ini döver, senin Superman'in benim Captain America'mın eline su dökemez derken her iki tarafın da kazanını biz, yani seyirciler olacağız. Bu arada filmde önce gazınıza gaz katmak isterseniz DC'nin, içinde The Dark Knight Returns'ten New 52 serilerine kadar geçmişten günümüze Batman ve Superman kavgalarını derlediği "Batman vs. Superman: The Greatest Battles" cildini okuyabilirsiniz. Biz şu an JBC Yayıncılık'ın düzenleyeceği ön gösterim etkinliğini ipe çekerken geriye sorulacak tek bir soru kalıyor: Kim kazanır? Gotham'ın yararası mı, Kripton'un oğlu mu? ■

f t i /ParalelEvrenCR



Alt Evren

Şu sıralar çizgi roman dünyasında en çok heyecan yaratan gelişme, DC Comics'in Mayıs 2016 için duyurduğu Rebirth projesi. 2011'den beri devam etmekte olan New 52 sürecini resmi olarak bitirecek Rebirth, seksen sayfalık "DC Universe: Rebirth" adlı özel bir sayı ile başlayacak ve şirket bünyesindeki pek çok çizgi romanın "sıfırlanması" ile devam edecek. Elbette bu proje hakkında bilgilerimiz şu an epey sınırlı, fakat günümüz çizgi roman endüstrisinin korkutucu kelimelerinden biri haline gelen "sıfırlama" konseptinin bu projede nasıl kullanılacağını az çok kestirebiliyoruz. Şu ana kadar yapılan açıklamalar, bunun DC Comics bünyesindeki pek çok seriyi sıfırlayacak, ancak New 52 ile birlikte yaratılan evreni yok etmeyecek bir süreç olacağını gösteriyor. Eğer beklenmedik bir sürpriz olmazsa, Crisis on Infinite Earths veya Flashpoint gibi "evren sıfırlayan" değil de, Infinite Crisis veya Zero Hour gibi yaratılan evrene bir takım rötuşlar yapan bir süreç bekleyebiliriz.

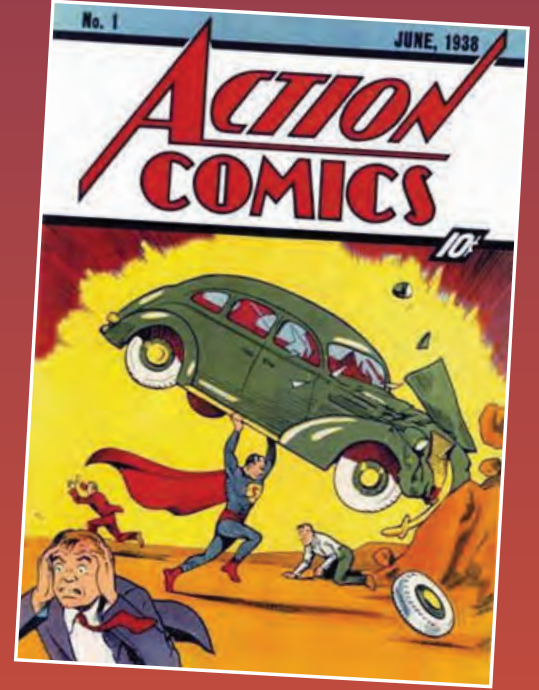
DC Comics yetkilileri tarafından yapılan ek açıklamalar, New 52 ile devamlılık dışında bırakılan pek çok eski konseptin, örneğin New 52 öncesi Superman'ın, Justice Society of America'nın ve orijinal Teen Titans

ekibinin, bu etiket altında geri getirileceğini müjdeliyor. Bunlar da özellikle tecrübeli DC Comics okuyucularını sevindirecek nitelikte haberler olmalı.

Tabii işin bir de maddi boyutu var. 2015 yılında, özellikle Star Wars, Secret Wars ve All New, All Different gibi markalar sayesinde satış rakamlarında ciddi bir üstünlük kuran Marvel'a cevap verme gerekliliği de, DC'yi böyle bir sıfırlama projesi başlatmaya iten kararlardan biri olarak görülmeli. Çizgi roman okurlarının büyük bir çoğunluğu, bu tarz sıfırlama, birinci sayıdan başlama haberlerini hala ucuz satış stratejileri olarak görüyor. Fakat bana kalırsa, iş artık "satış stratejisi" olmanın biraz ötesine geçmiş, satış yapabilmek için gerekli unsurlardan biri haline gelmiş durumda.

Bu noktada, negatif yanları elbette olmakla beraber, sıfırlamaların çeşitli avantajlarını gördüğümü de söylemeden edemeyeceğim. Yaratıcı ekiplerin daha kısa süreli serilerde kalarak "taze" fikirlerle karşımıza çıkması, farklı yazar çizerlerin farklı kahramanlara yeni yorumlar getirebilmesi, yüzlerce sayı süren seriler yerine elli sayıda tamamlanan hikayelerin yazılması ve bunların rahatlıkla cilt olarak takip edilebilmesi, bana göre hep pozitif noktalar.

Yeri gelmişken, DC Rebirth'te, aslında bu son dediğime istisna olarak gösterebileceğimiz bir durum da yaşanacak. New 52 ile elliili sayılara ulaşan seriler sıfırdan başlarken, DC Comics'in iki "amiral gemisi", Action Comics



ve Detective Comics serileri, 2011 öncesi numaralandırmalarına geri dönecek. Bu da, Rebirth sürecinin ardından bu serileri sırasıyla 957. ve 934. sayılarından okumaya başlayacağımız anlamına geliyor. Bu günümüz çizgi roman dünyasında artık çok az karşılaştığımız bir durum olsa da, DC Comics'in oldukça sembolik bir nokta olan 1000. sayılara doğru ilerlemeyi amaçladığı aşikar. Superman ve Batman'i (Dolayısıyla, bir anlamda, "süper kahraman" kavramını.) popüler kültüre kazandıran bu seriler böylesine önemli bir noktaya ulaştığında, ciddi kutlamalar yaşanacağını tahmin edebiliriz.

Bakalım Rebirth süreci, yaratılmakta olan sinema evreninin de desteğiyle, DC Comics'i New 52'dan daha güçlü ve başarılı bir noktaya taşıyabilecek mi? ■



Crisis on Infinite Earths veya Flashpoint gibi "evren sıfırlayan" değil de, Infinite Crisis veya Zero Hour gibi yaratılan evrene bir takım rötuşlar yapan bir süreç bekleyebiliriz



• Otaku-Chan! •

İnsanlık bir kez daha yenildi! Gelecekte bizi distopya mı bekliyor?

1997'de satrancın en büyük ismi Garry Kasparov IBM'in Deep Blue'suna kaybettiğinde, bunu bir Skynet çağrısı olarak değerlendirmiş insanlar olmuştur. Hele hele günümüzde, Boston Dynamics'in robotlara yaptığı bilumum işkence videosundan sonra bu söylem tekrar güncellendi.

AlphaGo, Go uzmanlarıyla ve bilgisayarla oynaya oynaya Go hareketlerini, her hamleye karşı verilen tepkileri öğreniyor. Bu sayede giderek daha iyi oynamaya başlıyor. Yenilen pehlivan güreşe doymaz misali AlphaGo'ya danışman olup onunla oynamaya devam eden Fan Hui de dünya sıralamasında 633'ten 300'e AlphaGo ile yaptığı pratik sayesinde yükseliyor.

Fakat en büyük darbeyi Mart ayında aldık. Daha 20 yıl yenilmeyiz denen Go oyununda, insanlığın hazin yenilgisini izlemek, paranoyamızı daha da artırmış durumda.

Go, özel tahtasında iki oyuncuyla oynanan bir strateji oyunu. Kökeni neredeyse 2500 yıl öncesine Çin'e dayanıyor.

Google'ın AlphaGo bilgisayarını daha geçenlerde, hiçbir insanın bilgisayara kaybetmediği bu oyunda Avrupa'nın Go şampiyonu Fan Hui'yi yendi. Hadi, Avrupa şampiyonu dedik geçtik. Ardından geçen ay dünyanın en iyi oyuncusu olarak kabul edilen bir efsane, Lee Sedol da AlphaGo'ya kafa tutamadı. Pek çok insan (özellikle de Go oynayanlar) için bu, yapay zekânın giderek yükselen ayak seslerine bir işaret.

Peki, kendi yaratımımız bir zekânın ardından bizi bir ütopya mı bekliyor yoksa bir distopya mı?

Eve no Jikan (Havva'nın Zamanı) isimli anime bu konuya umut dolu bir gözle

bakıyor. Android'lerin resmen ırkçılığa uğradığı bir dünyada insan olmak değil de, birey olmaya çaba gösterdiklerini görüyoruz. Başta pek hoş gözükene evreni aslında yalancı bir ütopya sunuyor. Hem altı bölümlük bir serisi hem de aynı serinin anime film uyarlaması bulunan Eve no Jikan android'ler için ağlamanızı sağlayacak kadar ileri götürüyor işi. Draması, karakterleri ve hikâyesiyle göz dolduruyor. İsminde de geçtiği gibi, Havva'nın ilk günahından başlayarak kadınların toplumda ikinci sınıf bir varlık gibi muamele görmesine karşı eşitlik isteklerini aslında bir özgürleşme öyküsü olarak android'ler üzerinden tekrar kuruyor. Asimov'un Üç Robot Yasası'na göre programlanmış android'ler yaşayarak öğrendikleri olgular sayesinde kendi kararlarını verebilir hale geliyorlar. Ghost in the Shell (Kabuktaki hayalet) bir klasik. Matrix'i çekmek için Wachowski kardeşlere ilham sağlayan anime diyebiliriz. Mangasından farklı yanları bulunsa da Masamune Shirow'un



hikâyesi ünlü yönetmen Mamoru Oshii'nin elinde çok daha felsefi temellere dayanan bir anime haline geliyor. Tabii, sadece ilk filmi ele alsam da GitS dünyası yeni seri ve filmlerle büyüme devam ediyor. Ama biz anime filme geri dönelim. Başkarakter Kusanagi'nin cyborg vücudunda insanlığını sorguladığı anlara yönetmen, hem Batı hem de Doğu felsefesinin etkisiyle cevaplar bulmaya çalışıyor. Aksiyonunu hızla değil, estetikle sağlayan bir şaheser. Hâlâ izlemeyen kalmış mıdır, merak ediyorum. Masamune Shirow'un Appleseed'ini de bu listeye almadan olmaz tabii. Bize müthiş bir ütopya sunan anime filmler giderek karanlığa bürünüyor. Androidler, cyborglar aynı GitS'te olduğu gibi insanlığımızı sorgulamamıza bazen de android'leri daha insani bulmamıza sebep oluyor.

Metropolis, ismini Fritz Lang'ın ünlü filminden alıyor. Mangayı manga, anime'yi anime yapan müthiş adam, Tezuka, Metropolis mangasını hazırlarken Fritz Lang'ın afişinden yola çıkmış ama hikâyeye dair hiçbir şey bilmiyormuş. Manga, 2001'de yönetmenlik koltuğunda Rintaro, senarist olarak da Akira'nın yaratıcısı Katsuhiro Otomo gibi müthiş isimlerle filme uyarlandı.

Chobits, Clamp'ın mangasından uyarlanmış 26 bölümlük bir seri. Robotların yine günlük hayatta kullanıldığını gördüğümüz seride kendi kendine giderek öğrenen ve duyguları olan robotların efsanesi dolaşır şehirde. Hideki kendine bir robot ala-

mayacak kadar fakir bir üniversite öğrencisi ama şansına bir gün çöpe atılmış bir robot buluyor. Geçmişini incelemeye başladığında da sır perdesi aralanıyor diyelim. Hal özellikle anime'lerinde daha romantik bir hikâye isteyenler için müthiş bir eser. Bir saatlik film oldukça kısa geliyor fakat hikâyesiyle hem insanı şaşırtıyor hem de etkiliyor. Filmi hazırlayan Production IG firması zaten animasyon kalitesiyle kendini kanıtlamış aynı zamanda da Gits'i de yaratmış bir firma. Hal uçak kazasında sevdiği insanı kaybederek hayata küsmüş birinin tekrar kendine gelmesinde yapay zeka ve android'lerin nasıl bir rolü olabileceğini irdeliyor. Zaman geçtikçe karakterlerin geçmişi de aydınlanıyor ve hiç beklemediğimiz bir sonla karşılaşılıyor. Bu film de Eve no Jikan gibi geleceğe daha umutla bakmamızı sağlayan animelerden biri. ■ **Merve Çay**

Bize müthiş bir ütopya sunan anime filmler giderek karanlığa bürünüyor. Androidler, cyborglar aynı GitS'te olduğu gibi insanlığımızı sorgulamamıza bazen de android'leri daha insani bulmamıza sebep oluyor

Anime Klasikleri

Cowboy Bebop: Dönemine göre müthiş animasyon kalitesi ve Yoko Kanno'nun jazz tınlı harika müzikleriyle gönümüzü kaptırdığımız animelerden biri Cowboy Bebop. Western hikâyelerinin uzaya taşınmış hali. Hem bilimkurgu hem de western seviyorsanız sizin için biçilmiş kaftan. Sevmeseniz de izleyin, sonuçta bir klasik. Bebop gemisinden Spike Spiegel ve Jet Black ile uzaya; aşkın, suçun, özgürlük ve adaletin yeni anlamlarıyla yüzleşmeye çıkılan bir yolculuk. Beğenen Samurai Champloo ve Trigun'a da bir bakın.



Shinseiki Evangelion:

Anno Hideaki'nin epik hikâyesi. Alternatif bir hikâye yeni film serisiyle devam ediyor ama ilk seriyi izlemeden olmaz. Dünyayı tehdit eden Angel'lara

karşı tek koruyucumuz Evangelion'lar. 14 yaşındaki Shinji de Eva birimlerinden birine pilotluk yapması için Nerv'e getiriliyor. Babasının yönettiği yere... Ardından bilindik mecha aksiyonunun yanında yönetmenin bu seriyi oluştururken içinde bulunduğu depresyonun ve psikolojik olguların hikâyeyi nasıl şekillendirdiğini görüyoruz.

Perfect Blue: Satoshi Kon, en sevdiğim anime yönetmeni diyebilirim. Perfect Blue ünlü yönetmenin, Japonya'nın idol kültürüyle yoğurduğu, psikolojik gerilim filmi. (Ayrıca Black Swan resmen bu anime'den kopyadır) Hani Hitchcock yaşıyor olsa ve bir anime yönetse kesin böyle bir film çıkardı ortaya. Mima genç bir pop şarkıcısı aynı, çok daha kısıtlı bir çevre tarafından tanınıyor ama fanları da fan yani. Kariyerini oyunculuğa kayırmak istiyor ve aldığı ilk rol giderek hayatını rayından çıkarıyor. İzlediğimiz filmin içindeki film sahneleri mi yoksa aslında film yok mu? Mima'ya dair tüm gerçekliğimizi kaybetmeye başlıyoruz, işte tam da bu noktada yönetmen doğrudan kalbimize nişan alıyor ve "BAM" anlamasınız da ürkmeye başladınız. Ve artık tamamen Satoshi Kon'un sihri altındasınız. Şimdi uslu uslu yönetmenin diğer animelerini de seyredin. Hepsisi ayrı birer klasik çünkü. Millennium Actress, Tokyo Godfathers, Paranoia Agent ve Paprika.



Cosplay'de kendinizi planlamak çok önemlidir



• Cosplay Republic •

Nereden başlasak da Cosplay yapsak?

Kafamızı boşaltmak için çeşit çeşit aksiyonlara girdiğimiz şu günlerde, cosplay'in ne kadar farklı olduğunu dikkatinizi çekmiştir. Bazılarımıza göre oldukça pahalı olan bu hobi, aslında cüzdanimızı çok da zorlamayacak malzemelerle de mükemmelleştirilebilir. Tabii ilk defa bu hobiye giriş yapıyorsanız, işiniz bir hayli zor demektir. Ancak korkmayın, hiçbir şey imkansız değildir sadece zaman alır (Kısmen!) zira yıllardır cosplay ile uğraşan bir bireyin, elinde birikmiş zibilyon tane malzemesi vardır. Zamanla siz de "ben bundan bir şey yaparım ki" kıvamına geleceksiniz. İlk yazı dizimizde sizlere cosplay'in tarihinden bahsetmiştik. Madem tarih bilginizi genişlettik, sırada cosplay'de karakter seçimi var. Cosplay, zaman ve el becerisi isteyen bir hobidir. El becerisi dediğimde, aklınıza ilk okuldaki cam vitray çalışmalarınız gelmesin (Anılar anılar.). Ancak buna

benzer şeyler yapacağınızı da bilmenizde fayda var. Ne de olsa siz hayal gücü geniş, çılgın insanlarsınız. Elbette zamanla farklı şeylerden, çok başarılı içerikler çıkartacağınızdan eminim. Kendinize güvendiğiniz sürece, yolunuzda hiçbir şey duramaz! (Gaz verme işlemi sona erdi.)

Cosplay'e ilk defa başlıyorsanız veya aslında bir geçmişiniz var da, hala "karakter seçimi" konusunda sıkıntı yaşıyorsanız, bu yazımı dikkatli okumanızı öneririm.

İşe sevdiğiniz bir yapımla başlayın

Cosplay, çok özgür bir hobidir. İlk yapmanız gereken şu; sevdiğiniz dizi, film, kitap, anime, oyun vb. herhangi bir yapımla ana fikir olarak belirleyin. Çok sevdiğiniz bir oyunda saatlerce vakit harcıyorsanız, oradaki bir karakteri mutlaka benimsemişsinizdir veya en azından o konseptte bir şeyler tasarlamayı arzularsınız. Sevdiğiniz

karakter gibi davranmak, cosplaydeki başarınızı ikiye katlar. Mesela; Fallout 4 oyununda, kendi yarattığınız karaktere bürünmeyi isteyebilirsiniz ya da Harry Potter kitabından fazla etkilenmişseniz, oradaki herhangi bir karakterin kostümünü dıkebilirsiniz. Dikiş kabiliyetiniz yok mu? Üzülme, belli terziler her zaman imdadınıza yetişecektir. Sonuç olarak, cosplay'deki bazı aksiyonlar yetenek ister veya en azından zamanla bu yetkinliği edinmeniz gerekir. Bu nedenden dolayı cosplay'e başlarken, içinizdeki kıvılcımın sönmesine asla izin vermeyin. Yeteneğinizin olmaması, bu işi gelecekte asla öğrenemeyeceğiniz anlamına gelmez. Bol bol okuyup, araştırıp, cosplay'i bilen insanlara danışsanız, bir yerlerden mutlaka ince detayları öğrenirsiniz ve zamanla kendi yeteneğinizi keşfeder, geliştirirsiniz.

İlk cosplayinizde mümkün
olduğunca basit kostümler seçin



Kendinizle özdeşleştirdiğiniz karakteri seçin

Bazen, okuduğunuz kitaptaki veya izlediğiniz animedeki bir karakteri, kendinize fazla benzetirsiniz. Onu benimsersiniz. Bazen de benimsediğiniz bu karakterin, aslında farklı bir kostümle hayat bulmasını istersiniz. İşte burada, kendi dizaynınızı yaratabilirsiniz. Erkek bir karakteri çok seviyorsanız, kadın bile olsanız kendi tasarımınızı ve hayal gücünüzü ekleyerek, o karakterin cosplayini yapabilirsiniz. İşte bu, tam olarak "crossplay" in kendisi oluyor. Bir erkeğin, dişi bir karakterin kostümünü giyinerek onun rolünü üstlenmesi durumuna crossplay denir. Kısacası kadın bir cosplayer, erkek bir karakterin kostümünü giyer veya erkek bir cosplayer, kadın bir karakterin kostümünü giyer. Etrafınızda birçok kadın cosplayer'ın, Loki veya Thor'un kostümünü giydiğine denk gelebilirsiniz. Buna Kaptan Amerika ve daha niceleri de dahildir. Önemli olan giydiğiniz kostümün içerisinde, kendinizi mutlu hissetmektir.

Rahatlık önemli

Sevdiğiniz karakterin cosplay'ini yapmaya karar verdiğinizde, kostümde rahat edip etmeyeceğinizi iyi düşünün. Tabii ki insan-

ların vereceği tepki önemli değil. Sonuçta hobinize kimse karışamaz. Ancak içten içe kendinizi nasıl rahat hissedecekseniz, cosplay'ini yapacağınız karakteri o şekilde seçmenizi tavsiye ederim ya da birebir kostümün aynısını yapamıyorsanız, ince dokunuşlarla daha rahat hareket edebileceğiniz hale getirmeniz de mümkün. Hareketlerinizi kısıtlamaması da önemli tabii ki. Sonuçta eklemelerinizi rahat oynatabırsanız, fotoğrafçılara poz verirken bir tarafınızı incitme olasılığınız yüksek. "Yok ben durucuyum abla" diyenlerdenenseniz; Doctor Who'nun meşhur Ağlayan Melek (Weeping Angels) cosplay'ini yapar, arada iki tıslarsınız.

Cosplay'e basit kostümlerle başlayın

Seçtiğiniz karakterin kostümünü iyi inceleyin. Eğer el becerinize güvenmiyorsanız veya daha işin çok başındaysanız, daha basit kostüm tasarımları seçmelisiniz. Böylece başaramama olasılığı ortadan kalkacaktır. Zira çok zor bir kostüm seçip, başaramadığınızda hevesiniz kaçabilir, ikinci kere cosplay çalışması yapmak istemeyebilirsiniz veya harcadığınız zamana üzülebilirsiniz. Ancak yeterince araştırma yapar ve doğru malzemelere ulaşırsanız,

Grup cosplay çalışmalarında birbirinden renkli görüntülere denk gelirsiniz



devasa bir ejderhaya bile hayat verebilirsiniz. Burada önemli olan, iyice araştırmak, okumak ve ona göre hareket etmektir.

Cosplay için zaman önemlidir

Eğer bir kostümü, belli bir süre içerisinde yapmak zorundaysanız, kendinizi çok iyi ayarlamalısınız. Ne olursa olsun, kendinize ait bir ajanda tutun veya takviminize belirli etkinlikleri işaretleyin. Etkinlik dışı, fotoğraf çekimi için bile kostüm yapıyor olsanız, kendinize ait bir planınızın olması çok önemli. Böylece ne kadarlık süreye sahip olduğunuzu ve buna bağlı olarak daha zor kostümlere başlayabileceğinizi ayarlayabilirsiniz.

Aynı seriden cosplay yapanlar, eller havaya

Karakterinizi seçtiğiniz bir seriden, başka bir arkadaşınız veya herhangi bir cosplayer da kostüm yapıyorsa, işte o zaman daha eğlenceli dakikalar yaşayabilirsiniz. Ancak bu, tamamen tercih meselesidir. Kişisel olarak, grup cosplay çalışmalarını çok severim. Aynı animeden veya oyundan, birbirinden farklı karakterler bir araya geldiğinde, ortaya çok başarılı rol yapma çalışmaları çıkabiliyor. Günümüzde birçok etkinlik, grup cosplay yarışması yapmakta ve bu yazımı okuyan diğer cosplayer arkadaşlarım, bu çalışmanın ne kadar eğlenceli olduğunu benim kadar iyi bilirler. Bilmenyenler için ise resmen görsel bir şov. Cosplay yeni insanlarla tanışmanızı, farklı kültürleri öğrenmenizi sağlar ve her ülkede farklılık gösterir. ■ Ceyda Doğan Karaş



Cosplay'de en önemli şey eğlenmektir ve onu,
kendi hayal gücünüzle süsleyebilirsiniz

Go4LoL Geri Döndü!

ESL'in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 serilerinden Go4LoL Türkiye, verdiği kısa aranın ardından 5 Mart tarihinde gerçekleşen 129. Go4LoL ile geri döndü. Kaldığı yerden devam eden Go4LoL serisinde, "100 ping" takımına karşı galip gelen "Tokatlamaya Geldik" takımı Mart ayının ilk hafta şampiyonu olarak seriyeye hızlı bir başlangıç yaptı. Mart ayında gerçekleşen 4 turnuvanın ardından, Mart ayı Go4LoL finali 1 Nisan Cuma günü gerçekleşecek. Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için play.eslgaming.com/turkey adresini ziyaret edebilirsiniz.





Sporun dijital hali...

ESL Türkiye Dota 2 Ligi Grup Aşamaları Başladı!

Dota 2 oyuncularının uzun zamandır bekledikleri ESL Türkiye Dota 2 Ligi eleme serileri 20 Şubat - 12 Mart tarihleri arasında gerçekleşerek sona erdi. 230 takımın katıldığı eleme serilerinden çıkan 12 takım, lige katılmaya hak kazanarak grup aşamalarına geçti. Elemeler sonucu ligde oynamaya hak kazanan 12 takımın yanında Wildcard olarak eklenen 4 takım ile birlikte toplamda 16 takım ile 4 grup oluşturuldu ve grup aşaması 19 Mart tarihinde başladı.

ESL Türkiye Dota 2 Ligi Grupları

Grup A: OyunHizmetleri, MDNK, Zone eSports Dota 2, 5 CAPA + ERKAN

Grup B: ANT Dota 2, DP.Dota 2, Dövmeye Geldik, No Shit Sherlock

Grup C: Massive Makers, HWA, Team Reaction: Dota 2, SAW Dota 2

Grup D: SoA e-Sport Dota 2, BPI Gaming Club, subjective Gaming, Crew e-Sports Club

6 hafta sürecek grup aşamasının sonucunda her grubun en çok puan toplayan ilk 2 takımı play-off serilerine katılma hakkı elde edecek.

12.000 TL'lik büyük ödülü kazanmak ve Türkiye'nin Dota 2 Şampiyonu ünvanına sahip olabilmek için, katılan takımlar her hafta kıyasıya mücadeleler sergilemeye



devam ediyor. Grup aşaması boyunca Cumartesi ve Pazar günleri gerçekleşen maçları saat 14:00'da www.twitch.tv/esl_dota2_tr kanalından canlı yayınlar ile izleyebilir, puan durumlarını ise play.eslgaming.com/dota2 adresinden Dota 2 Türkiye Ligi bölümüne giderek takip edebilirsiniz.

Intel Extreme Masters Katowice Sona Erdi!

Dünya'nın en büyük eSpor organizasyonlarından Intel Extreme Masters'in (IEM) 10. Sezonu IEM Katowice, 4 - 6 Mart tarihlerinde Spodek and International Congress Center, Katowice-Polonya'da gerçekleşerek sona erdi.

Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends ve StarCraft II: Legacy of the Void oyunlarında dünyanın en iyi oyuncuları karşı karşıya gelerek, kıyasıya mücadeleleri ile bizlere eğlenceli anlar yaşattı.

Oldukça zevkli ve heyecanlı maçların yaşandığı etkinliğin kazananları ise; Counter-Strike: Global Offensive turnuvasında rakibi Luminosity Gaming'e karşı maç kaybetmeden 3-0'lık skorla galip gelen Fnatic oldu. League of Legends turnuvasında ise Fnatic'in League of Legends takımı finale kalmayı başardı fakat istediği başarıyı elde edemedi ve finalin şampiyonu 3-0'lık skorla Fnatic'e karşı kazanan SK Telecom T1 oldu. StarCraft II: Legacy of the Void turnuvasında ise Güney Kore'nin en iyi Terran oyuncuların-

dan Choi "Polt" Seong Hun, Zerg oyuncusu Jens "Snute" Aasgaard'a karşı 4-2'lik bir seri ile bu sezonun şampiyonu oldu. Her iki oyunda da mükemmel performans sağlayan Fnatic, hiç şüphesiz turnuvanın en çok konuşulan takımlarından biriydi. Sıradaki Intel Extreme Masters'da neler olacağını şimdiden merakla beklemeye başlıyoruz.

Taiwan Excellence Gaming Cup

Tayvan Ticaret Merkezi'nin her yıl farklı bir ülkede gerçekleştirdiği Taiwan Excellence Gaming Cup'ın geçtiğimiz yılki adresi Türkiye olmuştur. League of Legends severler için ESL Türkiye işbirliği ile düzenlenen, offline finalleri 10 Mayıs 2015'de İstanbul Yapı Endüstri Merkezi'nde gerçekleşen turnuva, 200'ün üzerinde takımın katılımıyla oldukça fazla ilgi gördü. 20.000 TL'lik ödül havuzunun yanında, turnuvaya katılan oyuncular ve izleyiciler büyük teknoloji markalarının sponsorluğunda birçok sürpriz ödül kazandı.

League of Legends severlerin gösterdiği büyük ilgi ile geçirilen güzel etkinliğin ardından Taiwan Excellence Gaming Cup bu yıl da tekrar ülkemizde gerçekleşecek ve oldukça sıkı bir şekilde geleceği haberini vermekten mutluluk duyuyorum. Henüz tarihi kesinleşmemiş olsa da eSpor severler olarak şimdiden www.taiwanexcellence-gamingcup.com adresini takibe alıyorduk ve ayrıntıların duyurulmasını heyecanla beklemeye başlıyoruz. ■ **Sercan Gürvardar**



DOTA 2
EN İYİLERİN HİKAYESİ
ŞİMDİ YAZILIYOR

ESL Red Bull GEM



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Kazandığı parayı hak edecek mi?

Mart ayında, yıllardır heyecanla beklediğimiz Tom Clancy's The Division'a nihayet kavuştuk. Oyunun ilk beş gün satışlarında 330 milyon dolar ciroya ulaştığını okuduğumda çok şaşırmadım. 1 milyar dolar ciroya koşan oyun, aslında benzer bir oyun olan Destiny ile karşılaştırılıyor zira o da ilk beş gün içinde benzer bir ciroya imza atmıştı. Ancak The Division piyasaya çıktığında gördük ki, aslında oyun aslında genel olarak başarılı bir oyun olmasına rağmen, yarattığı beklentiye tam anlamıyla karşılık verebilen bir oyun değil.

Kendi notlarıma bakınca, oyundaki ana öykünün biraz zayıf kaldığını görüyorum ki benzer şekilde diğer oyun severlerin de bu konudan şikayetçi olduğunu fark ediyorum. Oynayacak olursanız, oyunun "öyküden" çok Dark Zone adı verilen PVP bölgesine odaklandığını fark edeceksiniz ki, henüz yeni bir oyun olduğu için Dark Zone bölgesinde de bazı sorunların öne çıktığını duyacaksınız. Gerçi bu sorunlar kısa sürede güncellemelerle düzeltilecektir

ama oyunun Dark Zone dışındaki "Single Player/MMORPG" hibrit bölümündeki zayıf öyküye şu saatten sonra müdahale etmek çok kolay değil.

Benim beklentim, oyun piyasaya çıktığında, Tom Clancy romanlarına yakışır şekilde, bir Division ajanının, New York'taki salgın hastalık ve sonrasındaki anarşi ortamındaki öyküsünü daha derin biçimde okuyabilecek olmanızdı. Örneğin, bu Division ajani şehir hayatı daha normal bir durumdayken başlayan isyanlar sırasında ailesini korumak zorunda kalabilir, Division'dan gelen çağrı sonrasında önce ailesini güvenli bir yere yerleştirmeye çalışması peşine düşebilir, bu sırada şehirdeki kaosun giderek büyüdüğüne canlı canlı şahit olabiliriz. Ardından, ana oyun bölgesine gidene kadar önümüze çıkan küçük küçük öykülerle, başka insanların hayatlarına tanık olabiliriz bu sırada bolca haber ile şehrin giderek anarşiye teslim oluşuna şahit olabiliriz. Ancak ne yazık ki, oyuna bodoslama girdiğimizi fark edeceksiniz. Öncelikle tutorial kıvamında kısa

bir iki görev yapıp sonra anarşinin merkezine transfer ediliyorsunuz ki, bu tamamen klasik MMORPG formülünün tekrarı... İçinde Tom Clancy gibi sürükleyici romanlar yazmış bir romancının isminin geçtiği bir oyunda insan ister istemez biraz daha öykü görmek istiyor ama rahmetli artık hayatta olmadığından ve oyunların öykülerine müdahale edemediğinden olsa gerek, yapımcılar The Division'ı klasik bir MMORPG'ye çevirmişler. Buna rağmen, oyunun piyasadaki rakiplerinden çok daha önde olduğunu söylemem gerek. Özellikle de yakın dövüş saçmalığının nihayet bir oyundan çıkarılmış olduğunu görmek beni mest etti. 35. yüzyılda geçen bilim kurgu temalı MMORPG'lerde bile bütün oyun alanı elinde kılıçlarla dolaşan oyuncularla dolu olunca, insan hayata küsebiliyor. Ubisoft nihayet, detaylı şekilde modellenmiş, modern silahlarla yaşanan büyük bir çatışma dünyası yaratmayı başarmış görünüyor ve önümüzdeki dönemde eklentilerle bu dünyayı daha da zenginleştirmeceklerini umuyorum. ■





That's What She Said Almilla Fikircioğlu

Warcraft İki Dünyanın İlk Karşılaşması

Bildiğiniz gibi Blizzard Entertainment tarafından ilk olarak 1994 yılında geliştirilen ve günümüzde büyük bir oyuncu kitlesi bulunan efsanevi bilgisayar oyunu Warcraft, beyaz perdede yerini nihayet alıyor. Geçtiğimiz aylarda fragmanın gösterime girmesi itibarıyla, yapım bir çok Warcraft sever tarafından eleştirilere boğulmaya başladı.

World of Warcraft oyununun başlangıç serisi olan, strateji oyunu Warcraft'ın sinema filmi olan bu yapım, farklı ırkların karşı karşıya geldiği fantastik bir dünyayı beyaz-

perdeye taşıyor. Ork savaşçılarının ülkeleri yok olur ve hayatta kalanlar yeni bir koloni oluşturmak amacıyla, Azeroth krallığının eteklerine gelirler. Azeroth krallığı barışçıl bir topluluktan yana olsa da eşikteki savaş kaçınılmazdır. Bu iki dünyayı birleştiren kapı açıldığında, bir ordu yıkım beklerken, diğeri de yok olma ihtimaliyle karşı karşıyadır. Bu karşıt gruplardan iki kahraman, ailelerinin, sevdiklerinin, halklarının ve ülkelerinin kaderini belirleyecek bir çatışma yoluna girmek üzeredir.

Filmin senaryosu Durotan ve Anduin Lothar odaklı olacak gibi görünüyor. Oyundaki mekanlara ve bölgelere sadık kalınarak çekilen filmde, Alliance yani müttefik tarafın ana karakteri, krallığını koruyabilmek adına her şeyini feda etmeye hazır bir şövalye olan Sir Anduin Lothar'ı Vikings dizisinden tanıdığımız Travis Fimmel canlandırırken, Durotan'ı ise geçtiğimiz yıl vizyona girmiş olan Fantastik Dörtlül filminde rol alan Toby Kebbell canlandıracak. Filmin yönetmen koltuğunda ilk filmi Yaşam Şifresi'nin ardından Moon filmiyle sinemaya esaslı bir giriş yapan, genç neslin umut vaadeden yönetmenlerinden Duncan Jones -ki kendisi aynı zamanda efsanevi müzisyen David Bowie'nin de oğlu- yer almakta.

Şimdiye kadar yaklaşık 100 milyondan fazla sayıda oyuncuya ev sahipliği yapmış olan Warcraft dünyası, bir çoğumuz için adını torunlara hikayeler listesine kazıdı bile. Şahsen Warcraft III: The Frozen Throne'dan beri bu filmi hasretle bekliyorum diyebilirim. Her ayrıntıya bir kılıf uyduran, ana karnından görüntü yönetmeni olarak doğmuş gibi bir eda ile, daha filmi izlemeden fragmanı eleştiri yağmuruna boğacağımı umuyorsanız sizi hayal kırıklığına uğratacağımı üzülerek belirtmeliyim. Zira konu Blizzard kadar köklü,

25 senelik, krallık gibi bir şirkete geldiğinde beklentiler ister istemez yükseliyor. Yine de fragman bile o kadar güzel görünüyor ki, filmin hayal kırıklığına uğratacağından çok hasret bırakacağı kanaatindeyim.

Fragmandaki görüntülerden kısaca bahsedecek olursak, Stormwind neredeyse oyundaki orjinal haliyle birebir yansıtılmış gibi görünüyor. Girişteki kapının şekli, burçlar... Filmdeki Stormwind'de en fazla iki fark gözümüze çarpıyor; Öncelikle Katedral bölgesi ve ana kalenin bulunduğu yerler değişmiş durumda. Ek olarak şehrin tam giriş yerinde Draenor kahramanlarının heykelleri henüz ortada yok. Zira bu efsaneler serinin devamı gelecek olursa ikinci film esnasında gerçekleşecek. Ayrıca bir iki saniyelik verilen Westfall sahnesinde görülen hasat arazisinde, tarlanın içinde duran Harvest Golem de harika bir görüntü olarak göze çarpıyor. Karazhan'da geçtiğini varsaydığım bir sahnede ise Lothar'ın yüksek bir kuleden bir Gryphon'un sırtına atıldığını görüyoruz. Medivh ve Lothar'ın geçmişi göz önünde tutulduğu ve bir kaç küçük ayrıntı da hesaba katıldığında bu mekanın Karazhan olma ihtimali çok yüksek. Ama o zaman da neden Lothar'ın çıplak ayaklarıyla, zırhsız bir halde orada olduğu sorusu oluşuyor insanın kafasında.

Her ne kadar şimdiden LOTR serisine olan benzerliği ve bazı küçük değişiklikler sebebi ile filmin patlayacağı düşünülse de, perde arkasında devasa bir ekibin olduğunu hatırlamakta fayda var. Dolayısı ile ne yapıyoruz? Eleştirilere kulak tıkıyoruz ve bekleyip göreceğiz diyoruz. Film, 10 Haziran 2016'da ülkemizde dahil tüm dünyada gösterime girecek. Filmin Türkçe ismi "İki Dünya, Bir Yuva" sloganı ise "Warcraft: İki Dünyanın İlk Karşılaşması" olacak. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

✉ sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Gözden kaçan robotlar

VR, bugünün ve belli ki önümüzdeki iki yılın üzerinde en çok konuşulacak maddelelerinden birisi. Gelişen ve değişen teknoloji ile karşımıza çıkan en iddialı platform olduğu da su götürmez bir gerçek. PC ve konsollar arasındaki yarış düşününce, teknolojik cihaz olarak VR platformunun sektöre nasıl bir etki yaratacağını görmeyi gerçekten sabırsızlıkla bekliyorum. Birçok kullanıcı çoktan VR gerçeğini benimsemiş olsa da halen hatırı sayılır miktarda kullanıcı onun büyük bir değişim

sunmayacağını düşünüyor. Buradaki esas noktaysa, tek bir cihazın, hemen herkesin hakkında konuşabilecek bir etki yaratabilmiş olması. VR belki teknolojik bir devrim, belki de büyük bir hüsrana olacak, bu konu hakkında kesin bir şey demek ne yazık ki imkânsız. Fakat biz kendimizi fazlasıyla bu VR işine kaptırmışken, diğer teknolojik değişimlerden fazlasıyla uzaklaşıyoruz. Evet, VR bize bambaşka bir yapı sunuyor ama 2012 yılında aramızda katılan Melomics platformu, onun

yapmayı hedeflediği şeyden çok daha farklı ve ciddi bir alanda üretime geçmiş durumda. İspanya'da bulunan Malaga Üniversitesi tarafından geliştirilen platform, içerisinde Melomics109 ve lamus birimlerini barındırıyor. Melomics109 bugüne kadar üretilmiş, içerisinde en çok popüler müziği barındıran bir düzenek. 0Music adı altında ilk defa albüm üreten sistem, içerisinde MP3 ve de MIDI formatları barındırıyor. Kabaca bir milyar besteye ev sahipliği yapan Melomics109, şimdiden sınırları zorlamayı başarmış durumda.

İşi daha da ilginç kılansa şüphesiz lamus. Bugüne kadar yapay zekâ birbirinden farklı onlarca işe alet oldu ama daha önce hiç birisi kendi başına bir müzik bestelememişti. İlk olarak deneysel seviyede, 15 Ekim 2010'da "Opus one" isimli ilk bestesine imza atan lamus, akabinde Londra Senfoni Orkestrası eşliğinde, toplamda 10 bestelik ilk albümü olan lamus'u üretmeyi başardı. 51 dakikalık müzik ziyafeti, kesinlikle bir yapay zekâ tarafından üretilmişe benzemiyor. Hatta besteler o kadar iyi ki notalara hayat verenin algoritmik bir sistem olduğuna inanmak bir hayli güç. Robotların robot üretmesinden korkan bir neslin, aslında robotların müzik üretmelerinden çok daha fazla korkuyor olmaları gerekiyor diye düşünüyorum. Bu noktada teknolojinin geldiği yeri bir kere daha sorgulamak gerekiyor. Kimin kimi yönettiği ya da yöneteceği konusu değil bu. lamus albümü ile ortaya çıkan durum şu; artık yapay zekânın da kendi başına insan zevklerine hitap edecek ürünler yaratabiliyor olması, dolayısıyla insan zevklerine sahip olabilmesi. Zuckerberg'in VR'ı bizi nereye götürür, günün sonunda ne gibi çıkarımlar yapmamıza sebep olur bilemem ama Melomics'in son dört yıldır yaptıkları, bir şeylerin yakında değişeceğinin en net habercisi. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Korku

Korkunun, korkmanın ne olduğunu size anlatacak değilim. Hepiniz onu yakından tanıyorsunuz, hatta son zamanlarda topluca hissettiğimiz, hiçbir şeyi beraber yapmazken, hep beraber hissettiğimiz, ortak bir duygu. Korkusuz biri olarak karşınızda durmuyorum, yanlış anlaşılmasın. En berbat olabilecekleri henüz yaşamadığımı düşünüyorum. Mesela, sevdiğin birini kaybetmenin korkusu... Kaybetmek derken, bir daha bulamayacak şekilde kaybetmek... Başıma geldiğinde üstesinden gelmesi zor olacak, farkındayım, olmak zorundayım.

Bu aralar çok sık yaşıyoruz bunu, fark ettiniz mi? Sevdiğimiz birini kaybetme korkusu... E kaybedenler var? Onları görmüyor muyuz? O çöp toplarken hayatını kaybeden çocuğun, bir nefes önce yaşıyorken son nefesini verenlerin, her ne sebeple olursa olsun, o an orada olanların bir seveni yok muydu? Hani şöyle ki, belki kendinizi her şeyden daha çok seviyorsunuzdur ama işin acayip yanı da bu, sizi de biri kaybedebilir, öyle değil mi? Karamsarlık dediğimiz şey de bu işte... Ne dediğimi ben de bilmiyorum, belki bu yüzden ne demek istediğimi de anlatamı-

yorumdur, kusura bakmayın. Ama korkunun yarattığı bir taraf daha var, cesaret. Ondan da bahsetmemiz lazım. Burada "korku" ve "korkaklık" arasındaki fark ortaya çıkıyor. Korkunun her insanda olan bir yanı varken, korku karşısında nasıl davrandığınızı, sizin "cesur" veya "korkak" olup olmadığını ortaya çıkarır. Bir seçimdir aslında, cesaret mi, yoksa korkaklık mı?

Bu iki seçenek arasında kaldığımız zamanları yaşıyoruz şu sıralar. Anlaması, anlatması zor şeyler yaşıyoruz. Zaten şu ortamda bazı şeyleri anlatmak, anlayabileceklerin azlığından dolayı o kadar zor ki... Ya da anlamak istemeyenlerin... Mantık işe yaramadığına göre biraz duygular hâkim olsun konuya desem, can yakmayı, yaşam almayı "eylem" olarak gerçekleştirebilen bir insanın duyguları da giriyor işin içine. Sonra insan düşünüyor, onun duyguları kadar karardı mı bizim duygularımız ki çok normal karşılamaya başladık böyle şeyleri?

Üzülüyorum kardeşim, hepimiz için üzülüyorum. Kaybettiklerimize üzülüyorum, anlayışsızlığımıza, vicdansızlığımıza, onursuzluğumuza, sevgisizliğimize, çıkarlarımıza, başımıza bela saran her şeye... Bunların neden yaşandığına dair fikirlerimiz var ama gerçek nedenini hiçbirimiz bilmiyoruz. Bilsek, belki de çözeceğiz, belki bu yüzden bilmemiz istenmiyor. Sonumuz da böyle gelmez umarım. Saygılar... ■

Korkusuz biri olarak karşınızda durmuyorum, yanlış anlaşılmasın. En berbat olabilecekleri henüz yaşamadığımı düşünüyorum





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



ABİ İLE AÇIP SORU İŞARETİ İLE KAPAMAK

Merhaba Tuna Ağabey. Hiç öyle değişik giriş yapmayacağım, normal giriş daha iyi

bence. Neyse nasılsın, hayat nasıl gidiyor? Bu sohbet tarzı bir şey olacak, haberin olsun.

Boran hoş geldin. Değişik giriş yapmanı isterdik ama tercih etmediysen de diyecek sözümüz yok; nihayetinde "neyse" sözcüğünü oraya koymuşsun, işini garantiye almışsın. Gel bakalım Ayın Mektubu olarak bize neler sordun, neler paylaştın...

1. Abi senin en sevdiğin 10 oyun ne? Şahsen benimkiler:1. Sunset Overdrive, 2. Tom Clancy's The Division, 3. Far Cry Primal, 4. Dying Light, 5. Blizzard oyunları ve LoL, 6. GTA 5, 7. Ratchet and Clank, 8. Metal Gear Solid, 9. The Witcher 3, 10. Fallout 4.

5. sıraya resmen 10 tane oyun sıkıştırmışsın Boran, gözümüzden kaçmadı. Benim ilk 10'um ne ben de bilmiyorum. Şu sıra The Division oturdu oralarda bir yere. Ardından Heroes of the Storm

devam tabii. PS4'e de yeni Guilty Gear Xrd Sign'ı aldım, o da bayağı hoşuma gitmekte.

2. Abi ben sene sonunda notlarım iyi gelirse Xbox One alacağım. 1TB'lık paketinden arıyordum ve buldum! The Division paketini buldum; paketin içinden The Division ve 3 aylık Xbox Live üyeliği çıkıyor. Yani bir oyun ve Xbox Live üyeliği veriyor ama sonuçta bu The Division!

Biz de sana Xbox One için ön hediye vermiş olduk bu ay; Resident Evil 0'ın HD güncellemesiyle gelen versiyonu Aral'ın sana hediyesi oldu. The Division paketi de iyi seçim, 1 TB da seni bayağı iyi idare eder; 500 GB'lık PS4 beni zorluyor artık.

3. Abi senin sosyal medya kullanma seviyesi ne? Şahsen benimki orta. ("Şahsen"i çok kullanıyorum değil mi?)

Sosyal medya kullanma seviyesi mi var? Sınavla falan mı belli oluyor? Ya da caps yapma yeteneği mi? Ne kadar hızlı "like" yaparak mı yoksa? Paylaşırken sinsice çalmak da işin içinde olabilir mi? Yoksa ne sıklıkta kullanıyor musun mu dedin? Ne çok sordum, ne az cevap verdim.

(Sosyal medyayı severim.)

4. Abi sen Sunset Overdrive'ı bitirdin mi ve en sevdiğin yönleri neler? (Bu mail'de çok fazla soru işareti var o kesin.)

Bitirmedim ama oynadım bayağı bir. Fena oyun değildi de üstünde durmaya da pek değmedi açıkçası.

5. Abi sen hangi takımlısın?
Futbolla aram nasıl iyi, nasıl şahane... Yıllar önce nedense bir Galatasaray diyordum adetten ama 10 yaşına gelince bunun saçma olduğunu anladım ve bıraktım. İlgiyenmediğin şeyin takımını tutmak tam olarak sürüye ayak uydurmakmış meğer...

6. Abi bir de Ayça Abla ile Kürşat Abi arasında bir kan bağı ya da bir şey var mı? Lütfen düzgün cevap ver çünkü hani düzgün dememin sebebi şu Mart ayında bir arkadaş da sormuş, mizahla karışık bir cevap verdiğin için anlamadım; onu okuduğumdan beri meraktan çatlıyorum.
Mart ayında ne demişim? Unuttum. Gerçek şu ki Ayça, Kürşat'ın eski kimliğini ele geçirip kendine sahte bir hayat kuran bir roman kahramanı. Zaman





ailesine bu şekilde girebileceğini sandı ama Kürşat ona engel oldu.

7. Abi Şefik Abi neden dergiden ayrıldı? Şefik iki tane Abi arasında kalmışken bence bir dilek dilemeli... Şefik niye ayrıldı, tam olarak kimse bilmiyor. Bir rivayete göre Kürşat ayağını kaydırmak istemiş ama Ayça engel olmuş. Neden? Çünkü Ayça, Zaman ailesinin bir üyesi olduğunu ve Kürşat'ın zarar görmemesini istiyordu. (Acilen kitap yazmalıyım!) Neyse ben daha fazla uzatmayayım. ya-yımlarsanız gerçekten çok sevinirim. Hem 9 Mart'taki doğum gününe bir hediye de sizden olur. Unutmayın ben buradayım, bekliyorum, görüşmek üzere hoşça kalın. (Video kapatışı gibi oldu.)

Geçmiş doğum gününün için sana birçok hediye vermiş olduk. Dergiyi alınca mektubun, Xbox One'ı alınca da oyunun tadını çıkartırsın. Görüşürüz Boran, yine gel.
Boran KARADENİZ



DOĞUM GÜNÜ TEMALİ

Bütün LEVEL ailesine merhabalar, hepimize kolay gelsin. Tuna Abi sana ise özel bir kolay gelsin. Başlıktan anlayacağın üzere doğum günüm geliyor. (Belki de anlamamışsındır.) Aslında doğum günüm Mayıs'ta ama ben bu mektubu Mart'ta yazarak Nisan sayısında yayımlanmasını istiyorum... Bayağı uzattım, direkt sorulara geçeyim.

Oo stratejik doğum günü mektubu ayarlaması! Hoşuma gitti. Çoğu okur geç kalıyor bunun için, hep geçmiş doğum günü kutluyoruz. Sana da ileri tarihli bir kutlama mesajı yollayalım o zaman!

1. Abi benim bir arkadaş grubum var. Hepimizin ortak bir özelliği var ve bu özellik de Battlefield'da tanışmamız ve her zaman Battlefield oynamamız. En sonunda bu alışkanlığı bozarak başka bir oyuna geçme kararı aldık ve bu noktada devreye sen gireceksin Tuna Abi... Sence Rainbow Six mi yoksa The Division mı? Biliyorum ikisi çok farklı oyunlar ama hangisi bizi grupça eğlendirir?

İnsanlar artık oyunda tanışıyor, biz de uyuz gibi Mirc, Pirch ve Comic Chat gibi mecralarda tanışırdık. Battlefield güzel ortam olmuş, bence askere de birlikte gidin, bayağı eğlenirsiniz. Bu iki oyun arasındaki seçim konusunda da şöyle diyeyim, eğer MMO mantığında, ekipman kasma yoluna gitmek istiyorsanız The Division, Battlefield gibi sadece savaşmak

istiyorsanız Rainbow Six Siege.

2. Abi uzun süredir ailemden telefon istiyorum. Almayacakları söylüyorlar ama yine de onları ikna edebileceğimi düşünüyorum. Eğer ikna edersem hangi telefona yönelmeliyim? Sony Z5 mi yoksa iPhone 6 mı? Samsung sevmediğim için o haricindeki en uygun adayları yazdım buraya. **Açıkçası benim Sony Xperia maceram feci bir hüsrandı, o yüzden Sony'ye çok tepkiliyim, tavsiye edemeyeceğim. iPhone 6 ise gayet iyi gözüküyor, bence ona yönel.**

3. Abi o kadar arkadaş senden kitap tavsiyesi istedi, sen de onlara hep Cesur Yeni Dünya ve Dune başta olmak üzere bir sürü kitap önerdin. Yüce Ford'um... Anlayacağın üzere Cesur Yeni Dünya'yı okudum. Dune'u da yakın zamanda alacağım. Onların haricinde (Marslı ve Metro 2033 haricinde de) kitap önerir misin?

Tamam önce Dune'u al, gerisine sonra bakarız. (Baba cevabı.) Shibumi'yi derhal al o zaman. Bioshock'ı seviyorsan kitap da güzel bir başlangıç hikayesi olmuş. Sonra ne var bakayım, Işık Tanrısı çıktı yeniden İthaki'den, onu da çok seveceğini düşünmekteyim.

4. Malum yaz yavaş yavaş geliyor. Bu yaz oyun(lar) alacağım. Yapacağın Tom Clancy's seçimi (1.soru) ve ucuz ama kaliteli oyunlar önceliğim. Ucuzdan kastım LittleBigPlanet 3, Wolfenstein'lar ve GoW:Remastered... Bunlar iyi mi? Yoksa önerilerin var mıdır Tuna Ağabeyciğim? **Bence güzel seçimler yapmışsın, ekleyeceğim bir oyun yoktur.**

5. 5. ve son sorum yapımına başlanıldığı iddia edilen Battlefield 5 hakkında...Dünya Savaşı deniyor. Senin görüşlerin nelerdir? Bence tutmaz.

Bu Dünya Savaşı oyunlarını eski oyun motoru ve eski grafiklerle oynadığımızdan mütevellit bence yeni bir Harbiye-i Acun çok müstesna olabilir. (Geçmişe gittim, dur.) Yani bence güzel olur, ben isterdim. Bıktım drone'lu, jetpack'li modern savaş oyunlarından. Yeni dönemin 2. Dünya Savaşı oyunu bıkınlığı oldu.

Evet sorularım bu kadardı. Gönül isterdi ki bu keyifli mektubu biraz daha uzun yazmak... Ama bu kadarı yetti gibi. Bundan önce acele bir şekilde yazdığım mektup yayımlanmıştı ve benim kadar çevremdeki-

ler de çok şaşırılmıştı. Ama bu sefer mektup-taki soruları uzun uzun düşünerek yazdım. Yayımlanırsa gerçekten çok sevinirim. Hatta mutluluktan zıplaya zıplaya LEVEL ofisine bile gelirim. Kendinize iyi bakmanız dileği ile, iyi günler...

Daha önce seni konuk etmiş miydik ya? İyi etmişiz, demek ki önce de güzel yazmışsın. Kendine iyi bak Atahan, sokağa çıkarken de dikkat et. Türkiye artık saçma bir yer.
Atahan TANRIVERDİ

"NEYSE"SİZ BİR MEKTUP

Merhaba LEVEL. Sana da selamlar Tuna Bey. Elimde olmayan sebeplerden dolayı birkaç aydır görüşmüyoruz. İnternette alıp okudum tabii ki de ama dergiyi elimde almayınca okumamış gibi hissediyorum. Uzun yıllardır takip etmeme rağmen ilk kez yazıyorum. Aslında ne soracağımdan da emin değilim, aklıma ne gelirse artık.

Tuna Bey mi? Yaşımız mı yakın? Sen ve Bey de yan yana durmadı hiç ama olsun varsın. Lütfen basılı olarak tercih edin bizi, sonra kağıtları boşuna kesmiş oluyoruz. Olmadı. Ağacları boşuna kesmiş oluyoruz, yazıktır, saygılar.

1. Sürekli LEVEL'i ele geçirmekten bahsediyordun ve sonunda başardın! Bizim için de iyi oldu. Bir yenilenmeye ihtiyacımız vardı. Bir yazında sayfalar boyu uzayıp giden incelemelerden bahsetmiştim. Hakikaten de öyleydi. Neyse ki sorun çözülmüş. Yeni LEVEL'i sevdiğimi söyleyeyim. Xbox One misali, oyun dışındaki konulara da ağırlık vermişsiniz. Dergi alt kültüre olan ilgimi karşılayacak gibi gözüküyor.

Gerçekten de sonunda bana kaldı olay, pek mesudum. Dergiyi gerçekten bir hayli dolu hale getirdik, bu kadar doldurabileceğimizi düşünmüyorduk bile. Eskiden sayfaya ne koysak diye düşünürdük, şimdi bir yerden ekstra sayfa çıkınca sevinç doluyoruz.

2. Ahmet Özdemir vardı bir ara, ne oldu ona? Sevdiğim yazarların hepsi gidiyor yahu! Fırat gitti, Şefik gitti. Ertuğrul Süngü ve Cem Şancı'yı bırakmayın, yoksa ben de giderim!

Ahmet önce Hawaii'ye mi ne gitti, sonra oradan Arap'ların dünyasına karıştı diye biliyorum, en sonunda da emlak işine adım attı galiba. Bu öyle bir "galiba" ki

Ayça, Kürşat'ın eski kimliğini ele geçirip kendine sahte bir hayat kuran bir roman kahramanı. Zaman ailesine bu şekilde girebileceğini sandı ama Kürşat ona engel oldu.





Tuna Bey mi? Yaşımız mı yakın? Sen ve Bey de yan yana durmadı hiç ama olsun varsın.



dediklerimin hepsi yalan da olabilir, o derece dedikodusal bir bilgiye sahibim. Başka da giden olmaz sanırım yakın sürede, şimdilik mutlu herkes.

3. Big Boss ortadan kayboldu. Tabii bir de Anarşist. Anarşist bölümünü kim yazıyor? Hayır o kadar iyi yazıyor, o kadar güzel eleştiriyor ki şaşırıyorum. Yani kusursuz gözükten bir oyunda bile bir sorun buluyor helal olsun vallahi! (Översem belki kendini açık edersen dedim.)

Anarşist'in kimliğini açık ettik aslında yanlışlıkla kaç kez, demek sen kaçırmışsın. (Alenen söylemek de olmaz şimdi.)

Big Boss ve Anarşist geri dönmez kolayına ama onun yerine tonla bölüm koyduk, daha da güzel oldu ortam.

4. Kültür&Sanat bölümünde neden sadece metal müzik var? Tamam dinlediğiniz müziği yazmak istiyorsunuz da biraz da bizi düşünün! Metal sevmediğimden değil, önerilerinizi dikkate aldığım için biraz farklı şeyler bekliyorum.

O iş gerçekten Kültür & Sanat'ı yazan arkadaşın müzik zevkine bakıyor. Hayır adama da diyemeyiz ki şu albümü yaz... Ya sevmiyorsa o tünü? Bu ay ama farklı bir giriş var orada, bir bak bakalım...

5. Eskiden bir Yu-Gi-Oh vardı. Çok severdim. Tabii Pokemon ve Beyblade gibi efsaneler de var. Japon kültürü ile ilişkim en fazla bu kadar oldu ama daha fazlasını istiyorum. Bu konuda soru sorulacak en doğru kişi sensin sanırım. Senden yeni başlayanlar için anime ve manga önerisi isteyeceğim. Türü önemli değil. Ayrıca çok popüler de olmasın, popüler olanları yazdım bir kenara. Zaman bulunca girişeceğim.

Otaku-Chan bölümünde güzel anime önerileri veriyor Merve, oraya bir bak. Benim sana tavsiyem popüler olanlardan Code Geass (Kaçırdıysan diye.), daha arka planda kalmış olabileceklerden Boku Dake ga Inai Machi, Death Parade, Assassination Classroom, Another, K, Psycho Pass ve Steins Gate.

Cevaplarsan sevinirim diye düşünüyorum. Hem 5-6 ay sonra doğum günüm var. Bana da bir hediye vermiş olursunuz.

Doğum günün şimdiden kutlu olsun İsmail, sayounara!

İsmail ACAR

ŞANS NEDİR? NEREDEDİR?

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL çalışanları. Hatay'dan hepinize selamlar! Sizi GTA 5

kapaklı 191.sayınızdan beri takip ediyorum. Önceden bir kez daha yazmıştım ama kapakta AC Unity vardı ve o oyuna karşı büyük bir kin besliyordum; paramı heba etmişti, ne biçim oyundu o! Tabii dergide benim sorularım olduğunu bilmiyordum ve öteki sayınızda beni görüp başka bir Hataylı benden bahsedince çok oldum aradım aradım bulamadım. Sonra bir arkadaştan soru-cevapları okudum. Şanssızlık işte...

AC Unity'ye beddua etmeyen kaldı mı acaba... Unity ne kadar kötüyse Syndicate da o kadar iyi çıktı, bence Ubisoft'u artık affedebiliriz.

1. Keşke şanssızlık bununla yetse, oyun alemine girişim biraz sıkıntılı oldu. İnternetsiz olduğumuz zamanlarda alıp oynadığım, yarısına kadar geldiğim çoğu oyun, internet gelince yeni hesap açmamla ve eski hesabı yanlışlıkla silmemle heba oldu. AC 3 - Tomb Raider - Uncharted - GoW:Asc falan yarısında gitti. Ben de tamam dedim, sıkıntı yok sıfırdan başlarız. Sıfırdan başlama oyunum Hitman: Absolution oldu, oyunu zevkle oynadım oynadım yarısına geldim ve bu sefer oyun hatasıyla oyun dondu ve save dosyası bozuldu. Her neyse abi bu kadar uzun hikayeye güzel kısa bir cevap: Splinter Cell: Blacklist mi, Hitman: Absolution mu? Hatta daha doğrusu Tom Clancy's serisi mi, Hitman serisi mi?

Tam olarak o oyunların kayıtlarını nasıl kaybettin anlamadım ama geçmiş olsun. Ve tavsiye soruna da şapka çıkarttım, iki oyun ancak bu kadar geriden takip edilebilir. Benim tavsiyem Tetris olacak bu durumda. (Splinter Cell'i daha çok sevmişimdir her zaman.)

2. Abi mobil oyunlardaki yükselişimiz hakkında ne düşünüyorsun? Soner Kara diye bir adam Traffic Racer ve Rider oyunlarıyla yüksek indirmeler aldı. (Reklam olmasın.) Adam Alman asıllı da olabilir hemen sevinmeyelim. (Eğer Türk'se yükseliş büyük.) **Yüksek indirme almak... Soner Kara'yı tanımıyorum, not edeyim, dergiyse konuk ederiz belki. Alman asıllı olursa sevinmiyorum muzuz peki? Lütfen...**

3. Benim anlamadığım neden Avrupa'dan bir futbol oyunu çıkmıyor?

Avrupa dolce vita şeklinde bir hayat yaşıyor çünkü; yıllar öncenin başarılarının ekmeğini yiyorlar. Oyun işi Amerika ve Uzak Doğu'da yoğunlaşmakta.

4. Ubisoft koskoca firma. Oyun yapamadan dayanamadıklarını anlıyorum tamam da

oyunlarda duygu yok, duygu yapalım da bitsin para kazanalım havasındalar. O eski, yavaşta duyguyu geçiren (AC2) oyunlara ne oldu, öldüler mi? Aslında AC:Rogue'u beğendim biraz ortam ve müzikler iyiydi. (PS4'e çıksa olurdu bence.)

Ubisoft tamamıyla işi çözmüş durumda. Bakacak olursan çoğu oyunu senaryodan çok oyuncuyu oyuna bağlayıp orada tutmaya yönelik -ki bunda bir hayli başarılılar. Onlar da öyle, ne yapalım... En azından yeni isimler deniyorlar. (Bkz. The Division.)

5. Batman.. Batman.. Batman yeni nesil bir Batman daha görecektir. Batman v Superman filmi nasıl olacak sizce? Ben sabırsızlıkla bekliyorum. Marvel filmlerinden daha çok heyecan veriyor. Batman Vs. Superman diyoruz ya, nasıl efsane olmasın?

Evet adamlar resmen filme nasıl gişeyaptırtacaklarını çözmüş durumdadır. Superman Doomsday ile savaşacak olsa bu kadar "hype" olmazdı.

6. Nisan sayısının kapağı, yani yazımın yayınlanacağı sayı (İnşallah yayımlanır) kesinlikle The Division olur. Yeni dergi tasarımı ve düzeni çok iyi olmuş da sosyal medyada daha aktif olup dergi kapakları, poster tercihlerini bizlere sorarsanız çok seviniriz.

Bravo, güzel ve doğru bir tahmin ama çok da zor olmuştur; kapağa koyacak başka oyun yok bu ay resmen. Dergiyi beğenmene de sevindik. Sosyal medya konusuna da göz atacağız.

7. Sinemada 5.dalga diye bir film var herkese tavsiye ederim. Chloe Moretz'ın tüm filmlerini çok beğeniyorum, siz de izleyin. Uzaylı temalı bir film ama uzaylıların gözükmemesi daha kaliteli olmuş. Neyse reklama girmesin, sen izledin mi filmi abi?

O filmi izlemedim ama sen şimdi söyleyince çok merak ettim! Hemen ilgileniyorum.

8. Uncharted 4'ün ertelenmesi Naughty Dog'un oyunu sorunsuz, en iyi şekilde yapmaya çalışması mı yoksa bir oyuna daha uğraştıkları için yetiştirememeleri mi? The Last of us tadında kalmasın, kesinlikle 2.oyunu istiyorum. Sence bir umut?

Naughty Dog tek bir ekipten oluşmadığından, eğer birkaç oyun birden hazırlıyorlarsa ekipleri ayırmaktalar. Dolayısıyla erteleme kesin cila veya maddi bir takım kaygılarla ilgilidir, merak etmeyesin.

İnşallah yayımlanır abi, sorularımın cevaplarını çok merak ediyorum. Hepiniz sağlıklı kalın.

Görüşürüz Cem. Soyadın Şehla değil di mi? Öyle ise biraz talihsizmiş ama Sehla ne demek onu da hiç bilemedim. Cem Deniz SEHLA





Yapım **CyberConnect2** Dağıtım **Bandai Namco** Tür **Dövüş** Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **5 Şubat 2016**

Okur İncelemesi

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

Az veya çok anime ve mangalarla ilgileniyorsanız mutlaka Naruto ismini duymuşsunuzdur arkadaşlar. Kendileri tam olarak 17 yıldır süren popüler animlerden biri. Aslında en popülerleri de desek yanlış olmaz zira bir çok anime ve

manga sitesinde zirvede olan seridir Naruto.

Eh bu kadar büyük bir popüleriteye sahip bir serinin de oyununun çıkması kaçınılmaz bir gerçektir. Şu zamana kadar Naruto'nun bir çok oyunu çıktı. Bunlardan animeyle ilgili olanlar da oldu olmayanlarda. Olanlar ise Ultimate Ninja Storm adıyla toplandılar. Şimdi ki konuğumuz ise bu serinin son oyunu olan NSUNS4.

Tobi'nin maskesinin kırılmasından serinin finalinin kadar olan kısmı kapsıyor oyunun story modu. Ancak sadece bu bölümler değil, arada flashback bölümlerinde eklemeyi ihmal etmemiş CyberConnect2.

Ha şikayetçi miyiz?

Elbette değiliz; kaliteli flashback'lerin başımızın üstünde yeri var. Yeter ki animedeki gibi için suyunu çıkarmasınlar.

Bir story ağacı var oyunda arkadaşlar. Bazen yapacağımız chapter'ları kendimiz seçebiliyoruz. Chapter'ların hepsi ortak bir göreve çıktığı için yaptığımız chapter'a göre hikaye şekillenmiyor ancak çizgisel bir ilerleyişten biraz uzaklaşmış güzel olmuş. Hikayenin başlarında ara sahnelerden bazıları hareketsiz ve resim olarak gösteriliyor ki oldukça sinirimi bozan bir durum oldu bu. Yahu o sahneleri oyunda yapamıyorsan direkt anime gibi hareketli olarak göster, resim nedir?! Neyse ki oyunun son chapter'ları ve final sahneleri böyle değil.

Bir de oyunda kan yok arkadaşlar. Neden bilmiyorum ama kan yok. Şöyle ki mesela Madara'nın vücudunun bir kısmı, bir sahne tam olarak koparken oyunda vücudunun o kısmı siyaha boyanmış. Ve kanlı sahnelerde kan yerine de siyah bir sıvı akıyor. Nedenini araştırıyoruz hala.

Story ile ilgili söyleyeceğim son şey de oyundaki quick time event'lerin artması. Önemli dövüşlerin özellikle son kısımlarında dövüşü quick time event'lerle yapıyoruz adeta. Ancak bunları kaçırmanın eksi bir yönü yok.

Story'den sonra en fazla merak ettiğim yer ise dövüş sistemiydi. Artık takım arkadaşlarımızla birlikte kombokar yapabiliyoruz.

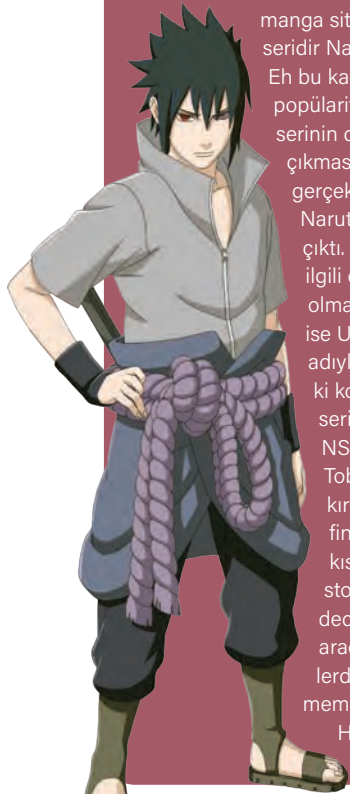
Onun dışında rakibimize verdiğimiz hasarlar onun üzerinde de belli oluyor artık. Kıyafetlerinin kırılıyor veya çizikler oluyor üzerinde. Çok fazla bir değişiklik yok bu konuda asıl yenilikler awakening'lerde.

Önceki oyunlarda awakening'lerimizin tamamını göremiyorken, NSUNS4'de tüm ihtişamlarıyla karşımıza çıkıyor ve takım dövüşündeysek bizle beraber takım arkadaşlarımız da awakening açıyor ve rakibi çıkılması zor bir durumda bırakıyoruz. Bu kadar güzel grafikleri her oyunda olduğu gibi yine sorunsuz bir şekilde sunamadı bize yapımçı firma. Oyun özellikle PC platformunda çok ağır teknik sorunlarla çıktı. Ve hala da optimizasyon sorunu devam etmekte.

Oyunu alıp almamanızda ki karar çok basit. Eğer Naruto'yu takip ediyorsanız kaçırmamanız gereken bir yapım olmuş ancak seriyi takip etmiyorsanız, pek de ilginizi çekmeyecektir. ■

KARAR

ARTI Yeni awakening sistemi, hikayenin finalini barındırması, yenilenmiş grafikler
EKSİ Online kısım çıldırtıyor, can sıkıcı teknik sorunlar



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!
inbox@level.com.tr

Ayin Kazananı
ALPER KEREM TEKE



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
Street Fighter V (PC)



NEXT LEVEL

Dark Souls III

Dark Souls III
Aynı mekaniklerinden biri "Dakika başı ölmek" olan bir oyundan nasıl keyif alabilirsiniz? Dark Souls III bunun mümkün olabileceğini kanıtlamak için geri dönüyor.

#232

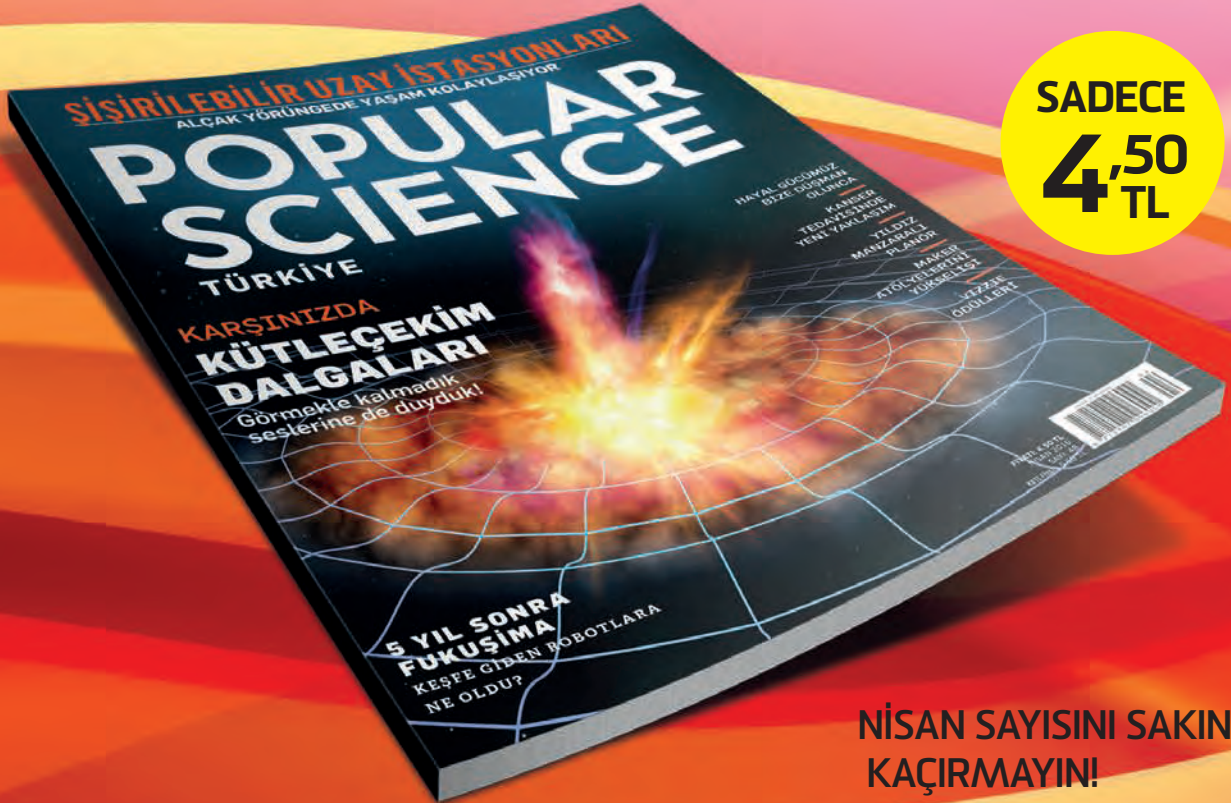
1 Mayıs'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

YÜZYILIMIZIN EN BÜYÜK KEŞFİ: KÜTLEÇEKİM DALGALARI

- ▶ Şişirilebilir yaşam alanları ile uzay turizmine yeni boyut
- ▶ Felaketten 5 yıl sonra Fukuşima
- ▶ Hayal gücümüz bize zehirleyebilir mi?
- ▶ 360 derece çekim yapabilen kameralar
- ▶ Yeni keşfedilen devasa güneş sistemi
- ▶ Bu mantarlar Mars'ın zorlu şartlarına dayanabilir

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



SADECE
4,50
TL

NİSAN SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

Drone'lar

En iyi insansız hava aracı modelleri ve yasal sorunlar



Skype'in ötesi

En kaliteli çevrimiçi iletişim yazılımları ve uygulamaları

Hızlı şarj

Yeni Android telefonlardaki hızlı şarj özelliği nasıl çalışıyor?

PCnet

NASIL YAPILIR?

10 YENİ PROJE
ADIM ADIM 21 SAYFA

✓ PROJELERİNİZİ İNTERNETTE YÖNETİN

✓ ZAMAN ATLAMALI VİDEO ÇEKİN

✓ WORDPRESS'İN GÜVENLİĞİNİ ARTIRIN

CASUSLARI TEMİZLEYİN

Gizli bir uygulama her hareketinizi izliyor olabilir mi?
İş işten geçmeden casus yazılımları ortaya çıkarıp silin.

Teknolojiyi seviyoruz Nisan 2016 Yıl 19 Sayı 223 Fiyat 8,50 TL

50 BEDAVA YAZILIM

Tek kuruluş harcamadan kullanabileceğiniz 50 muhteşem Windows yazılımını seçtik

DOSYA

UCUZ STEAM OYUNLARI

Eğlenceli oyunlar pahalı olur diye bir kural yok! Steam'den satın alabileceğiniz en keyifli ve en ucuz 20 oyunu seçtik.

BUNLARI İNDİRMİYİN!

Karanlık tarafa geçen 26 popüler yazılımı ve bedava alternatiflerini açıklıyoruz.



ANALİZ

Akıllı saat güvenliği

Popülarlığı artan giyilebilir teknolojiler yepyeni güvenlik risklerine gebe.

Ağların kısa tarihi

Modern bilgisayar ağlarını mümkün kılan kilometre taşı olaylar ve insanlarla tanışın.

DOSYA



DB

2016/04/112448

0001:10.59 TL

0715114773

ISSN 1301-4773

04

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

LEVEL'in medyasıdır. Para ile satılmaz.

LEVEL

COUNTER STRIKE®

GLOBAL OFFENSIVE



KINGUIN
Sponsorluğuyla
www.kinguin.net/tr



KINGUIN
SAVE ON EVERY GAME

kinguin.net/cs-go-skins



KINGUIN KASALARINDA %25 İNDİRİM

KAZANMAK İÇİN BU KODU KULLANIN!

LEVELSKINS



HAYALİNİZDEKİ BÜTÜN
CS:GO SKINLERİNİ
KINGUIN'DEN ALIN!

* BİR HESAPLA YALNIZCA BİR TEK KOD KULLANILABİLİR



CS: GO Özel

Nisan 2016

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Editör

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Görsel Yönetmen

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:
0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300,

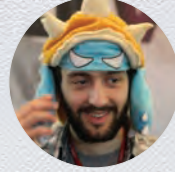
Faks: 0 212 410 35 12 - 13

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE



Editörden

CS:GO furçası çığ gibi büyümeye devam ederken, bizim de bunu boş geçmemiz düşünülemezdi elbette. Benim de bayılarak oynadığım, her akşam takımımınla beraber pek çok maça dahil olduğum CS:GO her geçen gün daha iyi bir hal alıyor. Peki bu ay sizi CS:GO kitapçığımızda neler bekliyor? Öncelikle dijital oyun denilince akla gelen ilk firmalardan biri olan, geçtiğimiz günlerde de Türkiye mağazasının açılışını yapan Kinguin'in CS:GO oyuncularına bir hediyesi var ve bu yazının altında sizleri bekliyor. CS:GO severleri sevindirecek bir diğer haber olarak, ZONE eSports'un sporcuları ve takım koçu ile gerçekleştirdiğimiz röportaj da içeride sizi beklemekte. Ayrıca CS:GO adına e-spor'a dair son haberler, Operation Wildfire değerlendirmesi, taktikler ve yeni oyuncular için küçük ipuçlarını da CS:GO kitapçığımızda bulabilirsiniz. Son olarak ise CS:GO'da yer alan rolleri detaylıca ele alan okurumuz Ege Bartu Acar şahane bir yazı kaleme almış. Kapıda beklemeyin yahu, dalın içeriye!

Enes Özdemir



KINGUIN

**Nitelikli dijital mağaza,
şimdi Türkiye’de!**

Kinguin’in Türkiye kolu tamamıyla aktif

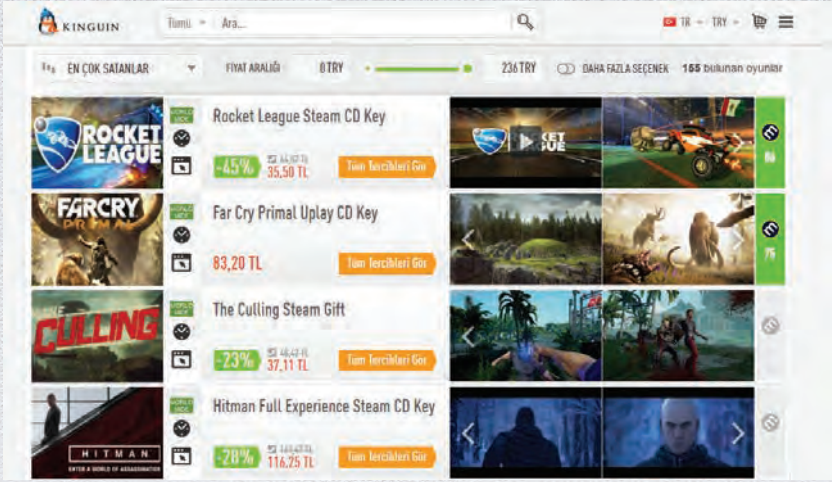
Eminiz ki şimdiye kadar birçok internet mağazasından alışveriş yaptınız. Kutulu oyunlar indirmek için Türkiye’nin önde gelen mağazalarını ziyaret ettiniz, dijital oyunlar için de bir takım farklı platformlar denediniz. Bu sırada Kinguin’e rastlamamış olma olasılığınızsa bir hayli düşük.

Uzunca bir süredir, sunduğu indirimli oyunlar ve satış yapabilmeye imkanlarıyla dikkat çeken Kinguin, İngilizce olarak yayın hayatına devam etmekteydi. Ve geçtiğimiz ay Kinguin’in Türkiye mağazası da Türk oyuncularla buluştu, LEVEL Online üzerinden bu gelişme üzerine Far Cry Primal ve Tom Clancy’s The Division kodları dağıttık, Kinguin’i

LEVEL okurlarına da bir ölçüde tanıtmayı başardık.

Daha net bir açıklamaya geçelim. Kinguin.net, ziyaretçilerine sunduğu birçok farklı platforma yönelik 25 binden fazla



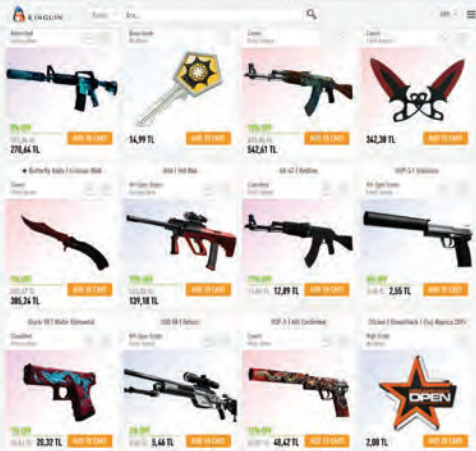


ürün ve memnun etmeyi başardığı 3 milyondan fazla kullanıcısıyla, dünyanın en popüler dijital oyun mağazalarından biri. Kinguin üzerinden oyun anahtarları, oyun içi eşyalar veya yazılımlar gibi birçok dijital ürünü hem almak hem de satmak mümkün. Kinguin'in asıl farkı ise popülerlerinden bağımsızına binlerce oyundan, CS:GO skin'leri ve Steam Cüzdanlarına kadar değişen bir yelpazede ki 25.000'den fazla ürünü oyunculara güvenli bir şekilde ve uygun fiyatlarla sunması. Eğer en yeni AAA oyunları

almak veya elinizdeki CS:GO skin'lerini ya da diğer Steam eşyalarınızı satmak istiyorsanız, bilin ki doğru adrestesiniz. Kinguin'deki alışverişlerinizde iade ve geri ödeme taahhütlü tercihlerden faydalanıp sorun yaşama ihtimalinizi sıfıra indiren çözümlerden yararlanabiliyorsunuz. Ancak olur da danışmanız gerekirse Müşteri Destek ekibi, 7/24 Canlı Sohbet sistemi üzerinden Türkçe olarak sizlere yardımcı oluyor.

Ve sponsorumuz...

Kinguin'in sitesine uğradığımız an fark edeceksiniz ki ortamda bir CS:GO patlaması var. Ünü tükenmeyen bu oyunla ilgili eşyalar ve skin'leri Kinguin'den temin etmek ve dilerse satış yapmak da çok kolay. Eh, Kinguin CS:GO'yu bu kadar ön planda tutarken bizim hazırladığımız CS:GO kitapçığına sponsor olmaması da düşünülemezdi ve kitapçığın ana sponsoru olarak da dergideki yerlerini aldılar. Kendilerini tekrar Türkiye açılışlarından ötürü kutluyor ve herkesi Kinguin'i ziyaret etmek üzere www.kinguin.net/tr/'ye, alışverişe davet ediyoruz!



t Tünel

1:5

1

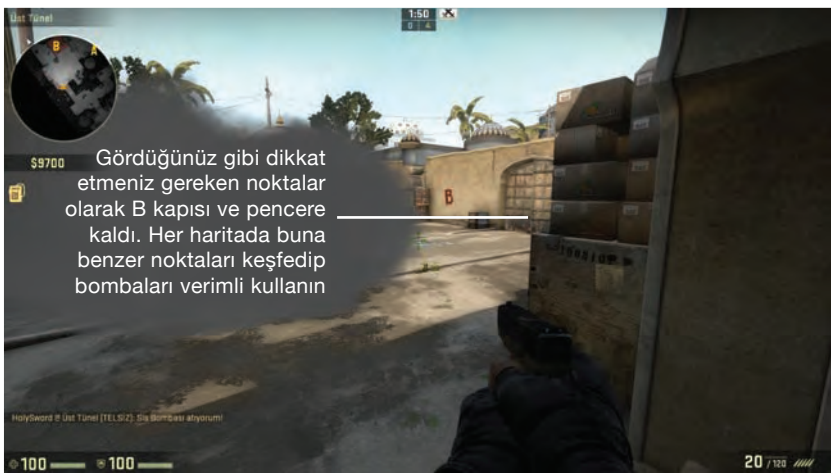


\$2300

Smoke ve flash bombalarını, bu duvarın köşesinden sektirmek Dust II'de B rush yaparken işinizi kolaylaştıracaktır.

Atacağınız Smoke bu iki noktada pusup sizi bekleyen düşmanların görüşünü kapatacaktır.

100 100





CS: GO Nedir?

Counter Strike: Global Offensive ya da kısaca herkesin kullandığı tabir ile CS:GO, ilk olarak 21 Ağustos 2012'de bizlerle buluştu. Counter Strike'in bu yeni o oyunun o dönemde oldukça ses getirmesi bekleniyordu ve beklenen bu etkiyi de fazlasıyla yaratmayı başardı. Fakat CS:GO her şeye rağmen fazlasıyla riskli bir projeydi zira yenilenmiş grafikler, oyun mekaniklerindeki bazı değişiklikler nedeniyle klasik Counter Strike oyuncularını bu yeni oyuna alışabilecek miydi merak ediliyordu. Aslında geçmişte Counter Strike'dan sonra çıkan CS: Condition Zero ve CS: Source, tam da bekleneni verememiş ve hiçbir zaman Counter Strike'in yerini alamamıştı, 2012 yılında hala milyonlarca kişi Counter Strike'i delicesine oynamaya devam ediyordu. 1 Kasım 2004'de çıkan CS: Source'den sonra 2012 yılına dek yeni bir CS oyunu çıkmadı. Dolayısıyla sekiz yıl aradan gelecek olan CS: GO'nun çıkışı, CS oyuncularını için

büyük bir önem taşıyordu ama Valve için çok daha büyük anlama sahipti. Gabe efendi oyuncuları yeni bir CS oyunu ile büyülemeyi bir kere aklına koymuştu, Counter Strike oyununun tartışması daha oyun çıkmadan sürüp gidiyordu. Açıkçası ben de bir yandan bu tartışmaları takip etsem de, yeni oyun için içimde bir gram heyecan yoktu. Yıllarca internet cafelerde gençliğimi harcadığım CS, artık bana etkileyici bir yapım olarak gelmiyordu. Hatta CS: GO ile oyun çıktıktan çok sonra tanıştım ve açıkçası bu aranın bana iyi geldiğini düşünüyorum. Büyük gün geldi çattı ve 21 Ağustos 2012'de Counter Strike: Global Offensive sektördeki yerini aldı. Oyun piyasaya hem yepyeni haritalar ile hem de eski haritaların yenilenmiş halleriyle çıkınca kafalarda bir soru işareti oluşmadı değil. Bir grup CS:GO'yu yere göğe sığdıramazken, başka bir grup oyunda aradığını bulamamıştı. Yeni CS:GO oyuncularına yenilenmiş oyun



mekanikleri, Source motorunun hakkını veren fizikler ve görsel kalite, yenilenmiş silahlar ve daha pek çok şey sunuyordu. Klasik haritalar hem görsel olarak yenilenmiş hem de bir takım ekleme ve çıkarma işlemlerine maruz kalmıştı, aslında bakarsanız bu küçük değişiklikler dahi bazı eski ve tutucu oyuncuların oyuna gelmemeleri için bir sebep oluşturuyordu.

CS:GO ile beraber rekabetçi modun belirleyici olduğu rütbe sistemi de oyunda kendine yer buldu. Ölüm maçı, silah yarışı, yıkım, basit eğlence ve rekabetçi gibi modlar ile oynanış çeşitlendirildi. Ayrıca tüm bunların yanında oyundaki kozmetik eşyalar, oyuncuların yönlendirdiği, birçok değişikene sahip, çok büyük bir pazarı meydana getirdi. Aslında her açıdan klasik Counter Strike'in geliştirilmiş hali olsa da, insanlar yine kolay kolay CS:GO'ya geçiş yapamadı. Neticede ben dahil bugünkü oyuncuların büyük bir çoğu, CS:GO'yu geç bir dönemde

oynamaya başladılar. Yukarıdaki tüm yeniliklerin yavaş yavaş keşfedilmesi, oyun mekaniklerine alışma evrelerinden sonra ise film koptu, CS:GO adeta zirve yaptı. CS:GO şu anda, şüphesiz en çok oynanan FPS oyunu olarak, kendi alanında lider konumda. Gerek ülkemizde, gerekse tüm dünyada çok popüler olan oyun inanılmaz bir başarıya ulaştı. Valve, oyuncuları iyi okudu ve onların istediği bir oyunu önlerine koydu. CS:GO'nun bu üstün başarısı daha birkaç yıl sürecek gibi duruyor.





Oyunun Temelleri

Merhaba asker! Daha eğitimin başında belirtmeliyim ki bu bölümde alacağın eğitim yeni CS: Global Offensive oyuncularını ve herhangi bir CS oyununa daha önce hiç başlamamış olan oyuncular için hazırlandı. Şimdi eli silah tutmayı bilmeyen acemiler peşimden gelsin! Usta birliğindekiler siz dağılılabilirsiniz.

Şimdi asker beni iyi dinle! Counter Strike yıllarını yedi. Elbette orta okul ve lisede eski CS oyunlarından bahsediyorum, şimdi ise CS:GO ile kendimi kaybetmeye devam ediyorum. Ancak bu eğitimde yalnızca CS:GO'ya, barındırdığı oyun modlarına ve oyun sistemine değineceğim. Böylece siz çaylaklar için küçük bir rehber niteliği taşıyan materyali ortaya koymuş olaca-

ğız. Hizaya gel asker! Ya da bilgisayarının başına geç! Al fareni ve kulaklığını, kulaklarını aç ve beni iyi dinle, zorlu eğitimin başlıyor!

Ders 1: CS:GO'nun temel oyun yapısı

Savaşta kimi öldüreceğini bilmeyen çaylaklar daima genç ölür asker. Sonra 16-0 yenildiğin maçta 0 kill istatistiğine bakmak istemiyorsan beni dikkatli dinle. CS: GO gerçek bir savaş alanıdır. Şakası yoktur. Bangır bangır bodoslama yürürsen, AK-47 beyninde başparmağının sığacağı büyüklükte bir delik açabilir. Bu nedenle CS:GO'nun bireysel bir mücadele olmadığını bilmen gerekiyor. CS:GO takım oyunudur. Biriniz hepiniz, hepiniz biriniz için oynan-

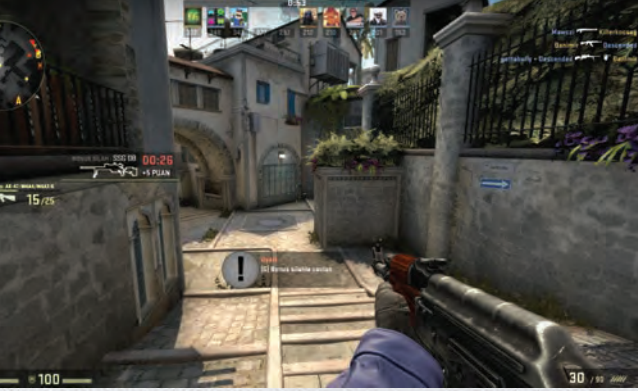


yabilirsiniz. Her oyuncunun birbirinden farklı rolleri vardır. Sürekli iletişim halinde olmak, oyun taktiğinizin uygulanabilmesi adına en temel olguyu oluşturur. Amacın terörist takımdaysan farklı, anti-terörist takımdaysan farklıdır. Terörist olarak ya belirlenen bölgelere bomba kuracaksınız ya da kaçırdığınız rehinelere doğru düzgün koruyacaksınız. Adam akıllı rehine bile koruyamıyorsan hiç kaçırmaya daha iyi! Ama şunu unutma, tüm savaşlarda arkadaşlarına güven ve kendi görevini layığıyla yapmak için canla başla savaş!

Ders 2: CS:GO oyun modları

Evet asker, savaşma amacın her an değişiklik gösterebilir, bunu sakın unutma. Mesela Silah Yarışı modu ile düşman takımdan her kill aldığında farklı bir silahı kullanabilir, eğer hızlı olur ve verilen altın bıçağı düşmandan birinin ense köküne layığıyla oturtursan, işte o zaman gerçek

bir komando olursun. Ama dikkat et, altın bıçak dışında bir bıçakla ölürse önceki silahına döneceksin ve emeklerin boşa gitmiş olacak. Zaten böyle bir şey olursa bir daha savaş alanına değil patates soymaya gönderirim seni! Gelelim Basit Eğlence'ye. Adına kanma bu modun! Basit Eğlence der ama onlarca kişi bir arada kapışırken, kaza kurşunun sekip kafana girmesi sık görülen bir olaydır. Görevin ise basit. Haritaların görevlerini yapacaksınız ya da rakipteki tüm takımı öldürüp raunt kazanmaya çalışacaksınız, ne kadar çok adam vurursan veya raunt kazanırsan, sonraki el daha çok paran olur, daha iyi silahlar edinarsın. En fazla raundu kazanan galip gelir! Gelelim Ölüm Maçı ve Yıkım moduna. Ölüm Maçında her ne kadar iki takım olsa da, herkes rakibindir asker! Zaman zaman bonus silahlar çıkar ve süreleri bitmeden onlarla kill alırsan puanın çok



daha fazla artar. Ne kadar kill o kadar puan. Birinci olmaya çalış! Yıkım modundaysa eğer bir önceki raunt adam vurduysan, sonraki rauntta farklı bir silaha sahip olacaksın!

Gelelim oyunun asıl moduna. Gerçek savaşların verildiği, taktiklerin havada uçtuğu ve en küçük hataların dahi mağlubiyete sebep olduğu, rütbelerin sökülüp takıldığı Rekabetçi mod senin nihai amacın olacak asker! Burada gerçekleştireceğin beşe beş savaşlar senin askerlik hayatındaki kaderini belirleyecek. Çok gördük Nova'ya düşüp ağlayanları. O yüzden ne oldum demeyeceksin, her zaman aynı ciddiyetle mücadeleyi vereceksin ve 16 raunt kazanıp maçı alacaksın. 18 rütbenin tepesine kadar yerleştiğinde sen de bir gün benim gibi olabilirsin belki de. Ama unutmama her rütbe atlayışında karşına daha zorlu rakipler gelecek. Bu yüzden her haritada farklı taktik belirlemeli ve her birini evin gibi ezberlemelisin.

Ders 3: Rütbelere

"Rütbe dediğin nedir ki? Bugün varız yarın yokuz." deme sakın! Bak, burada sana ders veriyosam bu benim rütbem

sayesindedir. Eğer çok çalışıp üçüncü seviyeye gelirsene, rekabetçi maçlara girişin anahtarını bizzat ben vereceğim sana. Sonra orada gerçekleştirdiğin on maçlık performans ile gerçek rütben belirlenecek. Master Guardian başladiysan tebrikler asker. Sende yetenek var. Ha Gold Nova olarak mı başladım dedin? O zaman çok çalış, belki bir gün Legendary Eagle'lar veya zor olsa da Global Elite'ler ile oynama şansın olabilir. Ama ilk rütben Silver ise gözüme gözükme ve yemeden içmeden atış talimi yap, savaşlara gir, çalış. Daha çok yolun var demek ki! Zira Silver altı, Gold Nova dört, Master Guardian üç ve Legendary Eagle iki alt rütbeye ayrılıyor. Tüm bunları geçersen Supreme Master First Class olabilirsin ve ben de seni sağ kolum yapabilirim. Eğer Global Elite'a layık görülürsen ise senle iki kadeh bir şeyler içip dertleşebiliriz.

Ders 4: Silahlar

Savaş hayatın boyunca çok çeşitli silahlar ile karşılaşacaksın ve her birini kullanmak maharet ister asker. Pek tabii ustalaştığın birkaç silah



seçmen yararına olacaktır; ancak her silahın temellerini bil. Çünkü CS:GO'da her silahın mekaniği farklıdır. Oyundaki para durumuna göre alacağın silahlar var. Bilmediğin bir silaha denk gelersen ölümden farksız olur. Her bir tabancanın, her bir hafif makineli ve makineli silahın hassasiyeti farklıdır. Dürbünlü silahları M4 kullanır gibi kullanamazsın. Ayrıca sakın

doyurduğumuz bir gerçek. Parayla pulla geçinen insanlarız. Ayrıca çeşitli zevklerimiz var. Bizim de zevkimiz silahlarımız ve geçimimizi sağladığımız yer savaş alanı. Mücadelelere katılarak çeşitli silah skinleri kazanabilirsin asker. Topladığın ganimet tamamen senin olacak. Bu, farklılığını göstermen adına bir fırsat. Tabi bu skinleri düşen kasaları belli bir ücret karşılı-

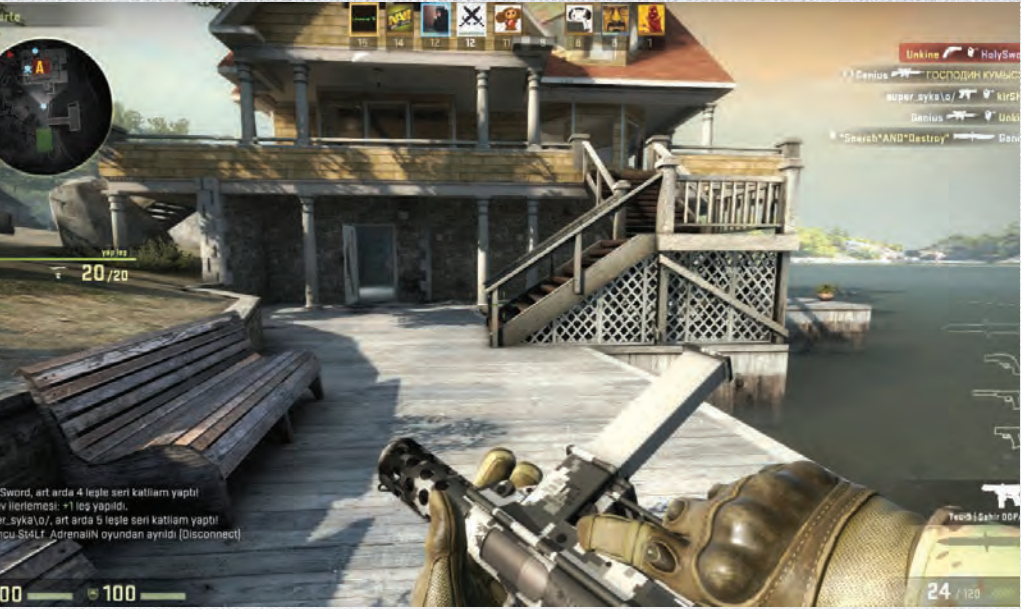
Savaş hayatın boyunca çok çeşitli silahlar ile karşılaşacaksın ve her birini kullanmak maharet ister asker. Pek tabii ustalaştığın birkaç silah seçmen yararına olacaktır

ola bomba kullanmayı öğrenmeyi ihmal etme. Düşmanı kör etmen, canı az olan bir düşmana el bombasıyla saldırman, düşman ateşinden korunmak için sis bombası kullanman önemli ayrıntılardır. Ayrıca ses bombaları sayesinde düşmanı kandırabilir ve her biri B alanına koşarken sen bombayı A'ya kurabilir veya rehineleri kurtarabilirsin . Bunu sakın unutma!

Ders 4: Kasalar ve Skinler

Her birimiz asker olsak da karnımızı

şında açarak da kazanabilirsin. Kim bilir belki nadir bir eşya çıkar ve anahtar satın aldığına değer. Hatta bu nadir eşyayı satın anahtar aldığın ücretten onlarca kat fazlasını kazanabilirsin. Tabii tüm bunları mücadele zahmetine girmeden, direk olarak diğer askerlerin sattığı ürünleri satın alarak da gerçekleştirebilirsin! Unutma asker savaş alanı hiçbir yere benzemez ve bu senin mücadelen. CS:-GO'yu hafife alma ve bol bol silah talimi yap. Hadi bakalım, şimdi dağılabilirsiniz.



Taktikler

Counter Strike her zaman taktiksel bir oyun yapısına sahip olmuştur. Hatta taktiksel FPS oyunları açısından gelmiş geçmiş en iyi marka olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. CS:GO ile bu durum bir adım öteye taşındı elbette. CS:GO'da neyi ne zaman yapacağınızı

Köşeyi dönmeyi bilin!

Parayı bulmaktan bahsetmiyorum arkadaşlar. Onun da yolları var elbette, CS:GO'da yüzlerce dolarlık silahlar günbeğün Steam Pazarında satılıyor sonuçta. Ancak benim bahsettiğim konu, elinizde silahla gidiyorken bir duvar köşesinden

Desert Eagle'a para vermek için çekiniyorsanız, iyi bir USP kullanıcısı CT takımında oldukça fayda sağlayacaktır

bilmek, nerden nasıl hareket edeceğinizi önceden planlamak gerekmektedir. Burada bilmeniz gereken bir takım temel taktikleri vereceğim. Ayrıca CS:GO'da oyununuzu nasıl geliştirebileceğinizi küçük başlıklarla anlatmaya çalışacağım.

dönüp gitmeyi kapsıyor arkadaşlar. Ace mi oyuncularda gözlemlediğim nokta, ayak sesleriyle gümbür gümbür köşeyi dönen alınlarının çatına mermiyi yeme performansları oldu. Veya tam tersine, yavaş yavaş çıkarken bir AWP'nin

bahtsız mermisine tutuldular. Elbette köşeyi dönmenin de başlıca hususları mevcuttur. Köşeyi sıfırdan almak yerine, smoke kullanıp duman arkasından veya içinden geçerek dönmek çok daha etkilidir. Ancak profesyonel oyuncular zamanla köşeleri dönmeden önce, düşmanın olabileceği yere ateş edip geri kaçarlar. Güvenli olarak algıladık-tan sonra ise dönüşlerini gerçekleştirirler.

Şşşt! Ayak sesi geliyor!

Counter Strike'da takım içi iletişimden sonra düşmanın yerini saptamanız için elbette en iyi şey ayak sesleri. Öncelikle ayak seslerini üç farklı açıdan kontrol etmelisiniz. Öncelikle kendi ayak seslerinizi kontrol etmeli ve haritanın kritik noktalarında ses çıkarmadan yürümelisiniz. Düşmanlarınız da aynı sizin gibi ayak seslerini dinliyorlar. Bunu sakın unutmayın. İkinci olarak haritayı kontrol etmeyi sakın ama sakın unutmayın. Zira yanlışlıkla bir arkadaşınızın ayak sesini düşmanla karıştırabilir ve kendi dostunuzun topuğuna sıkabilirsiniz. En önemli nokta olan üçüncü konu ise, düşmanlarınızın ayak seslerini



duyduğunuz anda tetikte olmanız ve takımınıza haber vermeniz. Özellikle haritaların bazı noktaları ayak sesleri dinlemek için idealdir, bunları öğrenin.

Topluluk modlarından yararlanın!

Steam topluluğu ve özellikle atölye üyeleri, izin verilen oyunlarda hemen tüm konularda oyunculara destek sağlamaktadır. Counter Strike: Global Offensive de bu konuda Steam'in en gelişmiş oyunlarından biri. Steam topluluğunun oluşturduğu sayısız eğitim haritası mevcut. Smoke kullanımı için özel haritalar, her türlü silahın eğitimi için Steam topluluğu tarafından hazırlanan ve piyasaya sunulan pek çok harita atölyede sizleri bekliyor. Bu haritalarda takım halinde



taktiksel çalışmalar yapabilirsiniz. Bireysel yeteneklerinizi sergileyebileceğiniz modlar da mevcut elbette. Steam topluluğu bu konuda size en iyi rehberleri sağlayacaktır.

Pistol kullanımını öğrenin!

Rekabetçi maçlarda minimum dört eli pistol ile geçiriyoruz. Tabii profesyonel oyuncular ikinci elden silahlarını kuşanabiliyorlar, ancak oyunun başında daha iyi silahlara sahip olmak istiyorsanız hem Anti Terörist takımında hem de Terörist takımında ilk iki eli pistol ile geçirmeniz faydalıdır. Elbette burada pistol kullanımını bilmek önemli faktörü oynuyor. Her biri farklı hassasiyetlere sahip olsa da Desert Eagle'ı oynamayı bilmeniz, sizi profesyonel oyunculuğa götüren adımlardan biri olacaktır. Zira oyundaki en etkili pistolün Desert Eagle olduğu bilinen bir gerçektir. Gerçi her ne

kadar Revolver bu tahtı abartılı özellikleri ile kısa bir süreliğine ele geçirmiş olsa da, şu an Glock'u dahi Revolver'a tercih edeceğim bir gerçek.

Eğer Desert Eagle'a para vermek için çekiniyorsanız, iyi bir USP kullanıcısı CT takımında oldukça fayda sağlayacaktır. Terörist takımında ise Glock yerine TEC-9 kullanmak bana göre her zaman daha iyi.

BOOOM!

Tabii oyundaki her bomba bu şekilde patlamıyor. Bir granade bu şekilde patlayabilir, ancak flaş bombası, sis bombası ve ses bombası elbette farklı amaçlar için kullanılmaktadır. El bombasından bile çok daha önemli olan sis bombaları, rush ve savunma taktiklerinin temelini oluşturur. Sisler CT için oyun başında plant alanlarına giderken güvenli geçiş imkanı sağlarken Terörist





takımı için daha rahat Rush atma imkanı sunar. Ayrıca sis bombası öyle gümbürdenek atılmaz arkadaşlar. Taa T-base'den veya CT-Base'den atılan sis bombaları da önemli etkiler sağlamaktadır. Bunun dışında flaş bombalarının en başarılı atılanları, düşmanın gözünün önünde birden beliren ve o ne olduğunu anlayana kadar patlayan bombalardır. Bir sisin içerisinde bir anda çıkacak veya duvarlardan sektirilerek atılan flaş bombaları her zaman çok daha etkilidir. Tabii flaş bombası kullanırken düşmanın hangi konumdan çıkacağını tahmin etmek oldukça önemlidir. Ses bombası ise genellikle profesyonel

ne kadar düşürürseniz, profesyonel bir oyuncu olmaya o kadar yaklaşırsınız efendim. Sadece AWP'de değil, mermi bittiğinde de başvurmanız gereken ilk arkadaşınız pistolünüz elbette; ancak her zaman mermi sayınızı kontrol altında tutmayı unutmayın, ayrıca olur olmaz şarjör değiştirmek de yine uzak durmanız gereken bir konu.

Her şey antrenman!

Yı bir oyuncu olmanın tek yolu antrenmandan geçmekte arkadaşlar. Yukarıdaki örnekleri tek bir maçta aynı zanda uygulamamız mümkün değildir. Bu konuda daha

Her AWP atışından sonra pistolü bir kere ele alıp tekrar AWP'yi kuşanma ve ardından tekrar hedef alma sürenizi ne kadar düşürürseniz, profesyonel bir oyuncu olmaya o kadar yaklaşırsınız

oyuncular tarafından kolaylıkla tahmin edilebilse de, ranked maçlarda sağlam bir taktik ile uygulandığında düşmanı yanaltmak için oldukça iyi bir seçenektir.

Silah geçişleri önemlidir!

Özellikle de AWP kullanan oyuncular birbirinden ayıran en önemli özellik silah geçişidir. Her AWP atışından sonra pistolü bir kere ele alıp tekrar AWP'yi kuşanma ve ardından tekrar hedef alma sürenizi

önce de bahsettiim, özel antrenman haritalarından yararlanmalı ve maçlara sürekli olarak beraber oynadığınız arkadaşlarınızla takım halinde girmelisiniz. Takım içi iletişimi oturtmalısınız. Ne kadar çok oynarsanız, oyun dinamiklerine de o kadar alışacağınızı sakın ama sakın unutmayın. Ayrıca yukarıdaki tavsiyelerimin nasıl uygulandığına dair tüm videoları Youtube'da profesyonel oyuncuların maçlarını izleyerek görmeniz yine sizin kazanımınız olacaktır.



Operation Wildfire

En çok oynanan FPS oyunu olmak kolay değil arkadaşlar. Çok başarılı içerikler üretip yıllarca sırtınızı bunlara yaslayabilirsiniz. Ancak bir süre sonra bu içerikler elbette ki popülerliğini yitirecek. Tamam, Dust2'yi hiçbir harita, belki de hiçbir zaman geçemeyecek ama bir oyunun da yalnızca Dust2 ile ayakta kalamayacağı ortada. Uzun zamandır oynadığım CS:GO'yu pek çok farklı haritada oynamış olsam da oyuna bir yenilik, yeni bir amaç gelmesi gerekmektedir. Valve elbette çıkaracağı genişleme paketi ile durumu kontrol altına almak istedi. Oyunculara yeni amaçlar, yeni içerikler sunmak gerekiyordu ve nihayetinde Operation Wildfire isimli yeni genişleme paketini oyunculara sundu.

Pakette neler var?

Bu paket aslında 17 Şubat'ta piyasaya çıkmış olsa da yeterli inceleme süresi bulamadığım için ve rutin CS:GO bölümünde yeteri kadar geniş yer veremeyeceğim için, bu ay, bu güzide CS:GO kitapçığımızda kendisine geniş bir yer ayırdım. Ülkemizde de farklı nedenlerle gündem olan (Bölümün sonunda değineceğim.) Operation Wildfire güncellemesi oyuna neler getirdi neler. Adeta belli bir süre başından kalkamadığımız, bizi Counter Strike'a farklı amaçlar ile sokan bir yapım oldu.

Operation Wildfire içeriğinin tatmin edici bir içeriğe sahip olup olmadığı konusunda bir hayli kararsız kaldığımı söyleyebilirim. Gelen haritalara ne kadar yeterli, yeni haritalar içerisinden



bir fenomen doğar mı? Silahlar için yeni kozmetik eşyalarını zaten bekliyorduk ama Revolver faciasından sonra yeni bir silah oyuna eklenip, bu işlevsiz silahın etkileri unutturulsa güzel olmaz mıydı?

Ödediğiniz fiyata değer mi?

Bana kalırsa sunduğu içeriğe göre biraz fazla ücret isteyen Operation Wildfire'a, 17,50 TL'lik fiyat ile sahip oldum. Oyuna getirilen görevler iki farklı operasyon görev paketini kapsıyor. Aslında görevler,

"Belli bir silah ile şu haritada şu kadar kill al" veya "Bu kill'leri headshot olarak al" tarzında komutları gerçekleştirerek görevleri bitirmeye çalışıyoruz. Görevlerin sunduğu iki farklı paket Türkçe diline çevrildiğinde Gemini Seferi ve Yaban Ateşi Seferi olarak ayrılıyor.

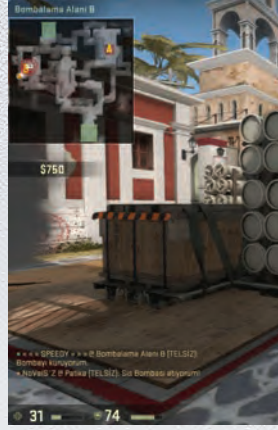
Gemini / Wildfire

Gemini Seferi arkadaşlarınızla beraber yapmanız gereken görevleri barındırıyor ve Yaban Ateşi Seferi'ndeki görevleri

Operation Wildfire içeriğinin tatmin edici bir içeriğe sahip olup olmadığı konusunda bir hayli kararsız kaldığımı söyleyebilirim

pek çok MMOFPS oyununda görebileceğimiz görevlere benziyor ve türe yenilik kattığını da söyleyemem. Görevlerin genel olarak sizden talepleri gayet açık

ise tek başınıza yapabiliyorsunuz. Paket size böylece, hem eşli hem de bireysel olarak peşinden koşulabilecek görevler sunuluyor. Görev haritasının bazı nokta-



larında bir görevi tamamladığınızda iki farklı görev için seçenek çıkıyor. Bu iki görevden biri kolayca tamamlanabilecek görevleri oluştururken, diğeri çok daha zor görevler ama elbette daha fazla tecrübe puanı veriyor. Elbette ki tecrübe puanları oyundaki seviyenizi geliştirmeniz açısından önemli bir olgu. Fazladan tecrübe puanı kazanabileceğiniz bir diğeri görev türünün daha bulunduğunu unutmadan ekleyeyim. Yıldırım görevleri adı verilen bu görevlerde, rekabetçi maçlara girip, belirlenen amaçları gerçekleştirdiğinizde fazladan tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz. Bu arada arkadaşlarla yapılan Gemini Seferi görevleri bir çizgi roman ile tatlandırılarak adeta oyuna ayrı bir hava katmış. Çizgi romanın senaryosu oynanışı etkilemesede diyalog diyalog çizimleri takip etmek hoş.

Yeni harita konusu...

Görevlerin dışında yeni gelen haritalara şöyle bir göz atmakta gerekli elbette. Öncelikle geçen ay CS:GO sayfalarında, son dakika yazısı halinde

yetiştirdiğim Mikla haritasına bu ay daha geniş değineceğim. Mikla haritası bildiğiniz gibi Türkiye'de olay oldu. Ancak şimdilik diğeri haritalara şöyle bir göz atalım. Operation Wildfire ile beraber Mikla dahil oyuna yedi farklı harita eklendi. Bu yedi haritanın her biri Steam topluluğu tarafından hazırlanmış haritalar. Tüm haritalar topluluk içerisinde en fazla beğenilen haritalardan oluşmakta ve gerçekten güzel dizayn edilmiş, emek verilmiş haritalar oldukları açık. Zira Anti-Terörist ve Terörist Spawn noktalarını bomba kurulacak veya rehine kurtarılacak alanlara göre ayarlamak kolay bir iş değil arkadaşlar. Harita dizaynlarında sıcak çatışmaların yapılacağı alanları doğru tahmin etmek, AWP noktaları oluşturmak, bombaların taktığı etkileyebilmesi için tasarımlar hazırlamak ciddi bir emek istiyor. Tulip, Coast, Cruise, Empire, Mikla, Royal ve Santorini Steam topluluğu tarafından oluşturulan ve oyuna eklenen haritalar olarak dikkat çekiyor. Santorini haritası özellikle beğendiğim bir harita olarak tebriğimi aldı. Haritalar konusunda bir bomba daha haber ver-



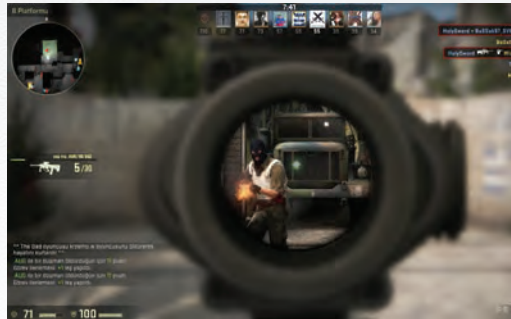
meden olmaz. Klasik Counter Strike'dan bildiğimiz, sevdiğimiz ve CS:GO'da da daha önce karşımıza zaten çıkmış olan Nuke haritası pek çok yönden geliştirilerek tekrar oyunculara sunuldu. Valve, Nuke'un gelişimi sırasında geri bildirimlerden bolca yararlandığını belirtiyor. Yeni Nuke özellikle Teröristler için çok daha taktiksel opsiyonun yer aldığı, daha iyi görsel tasarımın olduğu bir harita olarak göz dolduruyor.

Mikla ayıbı geri alındı!

17 Şubat'ta erişilebilir hale gelen Operation Wildfire güncellemesi ilk yayınlandığında yarın yokmuş gibi saldırdık ve oyuna daldık. Ancak kısa süre sonra Türk oyuncular olarak yüzümüz bir anda burkuldu. Türk oyun sektöründe birkaç gün boyunca CS:GO adına bu haber yankı buldu ve hem Steam topluluğunda hem de harici forumlarda sayfalarca tartışmalara neden oldu. Ben de geçen ay son saniyede yetiştirerek, olay derginin basımına yakın bir tarihte meydana geldiği için küçük bir köşe ayırabilmiştim bu önemli olaya. Olay şuydu. Valve'in oyuna eklediği



topluluk haritalarından biri olan de_mikla hem Mustafa Kemal Atatürk'ü hedef alan alaycı söylemler ve çizimler hem de Türk toplumunun genel yaşam tarzını ti'ye alan ağır hakaretler içermektedir. Haritaya mizah olarak eklendiğini söyleyen çok fazla kişi olmasına rağmen, haritada yer alan atıflar saygı çerçevesinden bir hayli uzaktı. Bu olay üzerine yüz binlerce oyuncu bir anda Valve'ı mail yağmuruna tuttu. Topluluk forumlarına post üstüne post girildi ve her başlıkta Türk oyuncuların harita ile ilgili eleştirilerine rastlamak mümkün haline geldi. Beklendiği gibi Valve sonunda haritaya el attı ve harita güncellenerek tüm hakaret dolu söylemler, posterler kaldırıldı. Yine de Valve'in haritayı oyuna eklemeyen önce, "kalite kontrol" ekibinin bu tip olaylara çok daha fazla dikkat etmesi gerekliydi.



E-Spor

Counter Strike, E-spor konusunda her zaman önemli bir noktada oldu. Bugünkü popüler oyunların milyonlarca izleyiciye sahip olmadığı zamanlarda, sınırlı sayıda internet kafe ülkemizde e-sporu yaşatmaya çalışıyor ve daha çok Counter Strike adına Türkiye şampiyonaları düzenliyordu. Dünyada bu durum elbette çok daha iyi bir seviyede idi; ancak her şeye rağmen dünyada da şimdiki kadar popüler değildi. E-spor günümüzde özellikle LoL, DotA ve Starcraft gibi farklı oyunların bir anda dünyayı kasıp kavurmasıyla bambaşka bir boyut kazandı. Elbette bundan Counter Strike da etkilendi ve CS:GO başta olmak üzere tüm CS oyunları E-spor dünyasında belli bir paya sahip oldu. CS:GO şu anda Twitch'de en fazla iz-

lenen ikinci oyun ve e-spor dünyasında LoL'den sonra en çok izlenen turnuvalara ev sahipliği yapıyor. Oyun onlarca ülkede, yüzlerce turnuvanın oluşmasını sağladı. Bu turnuvaların pek çoğu elbette yerel turnuvalardan oluşuyor. Ancak bu küçük turnuvalarda alınan zafeler, E-spor takımlarını dünya genelinde popüler ve üst seviyede oyuncuların yer aldığı turnuvalara taşıyor. Peki önümüzde hangi önemli CS:GO turnuvaları var? E-spor dünyasında CS:GO'yu ilgilendiren son gelişmeler neler? Gelin beraber inceleyelim.

CS:GO Arenasına İki Yeni Türk Takımı!

Bu ay iki sevindirici haber aldık. Bundan böyle CS:GO arenasında iki önemli E-spor takımını daha izleme fırsatı bu-





lacađız. Bu takımlar, yakından tanıdığınız SuperMassive ve bu ay röportaj gerçekleřtirerek, yenilenmiř CS:GO takımlarıyla ilgili pek çok detaya ulařtıđımız ZONE eSports. ZONE'un yeni CS:GO takımı ile ilgili her türlü bilgiyi röportaj sayesinde aktardığımız için biz direk olarak SuperMassive takımını ele alalım. LoL için rüya takım benzetmelerine tutulan ancak

bus'un grup ařamaları belli oldu. Mart ayında yapılan açıklamalara göre dört grubun yer aldıđı turnuvanın A grubunda, Brezilya'dan Luminosity, İřveç'ten Ninjas in Pyjamas, Almanya'dan mousesports ve Ukrayna'dan Flipsid3 yer alacak. B grubunda ise Avrupalı kabul edilen FaZe Clan, İřveç'li ve dünyanın en sevilen takımlardan Fnatic ve ABD'den Splyce

Bu ay iki sevindirici haber aldık. Bundan böyle CS:GO arenasında iki önemli E-spor takımını daha izleme fırsatı bulacađız

řampiyonluk Liginde beklenen mükemmel performansı sergileyemeyen Super Massive, kurucusu Hakan Bař sayesinde yepyeni bir CS:GO takımı kurdu. Takımın kadrosu ise mini =DD, mađ0o, LEGOO, Glovee ve Tokmakhead'den oluřuyor. Her türlü řampiyonluđa aday olduklarını dile getiren takım, bakalım bizlere neler sergileyecek.

MLG Columbus Grupları Belli Oldu!

řu anda dünya adına en çok beklenen Major turnuvalardan olan MLG Colum-

ile Team Liquid takımları yer alacak. C grubuna baktığımızda Ukrayna'dan Natus Vincere, Polonya'dan Virtus.Pro, bir bařka Avrupa'lı G2 Kinguin ve ABD'den Cloud 9 yer alacak. Son grup olan D grubunda ise Fransız Team EnVyUs, Danimarkalı Astralis, Rus Gambit ve yine ABD'li Counter Logic Gaming yer almakta. 3 Nisan'da sonlanacak turnuva, siz bu yazıyı okurken çoktan bitmiř olabilir. Eđer dergiye erken sahip olan kutsanmıř okurlardanınız hemen Twitch'in bařına kořun derim!



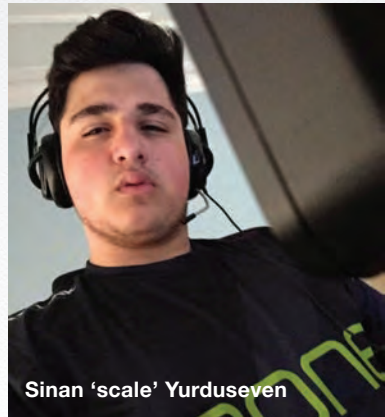
Röportaj

E-spor dünyasının gelişimi her alanda sürüyor. Sektörde en önemli e-spor oyunları olarak LoL ve CS:GO ön plana çıkıyor. Bitmek bilmeyen rekabetler milyonları peşinden sürüklüyor ve her geçen gün yeni bir takım E-spor dünyasına atılıyor. E-spor dünyasının League of Legends ve HearthStone adına önemli isimlerinden ZONE e-Sports, tekrardan CS:GO'da hayli iddialı bir takım kurdu. Bu iddialı takımı LEVEL'a taşımamak olmazdı elbette ve ZONE 'un yeni CS:GO takımının kurucusu Zafer Yılmaz, takım koçu Volkan 'Escalade' Aktulay ve oyuncular, Sinan 'Scale' Yurduseven ve Emirhan 'Thaque' Yılmaz ile keyifli bir röportaj gerçekleştirdim.

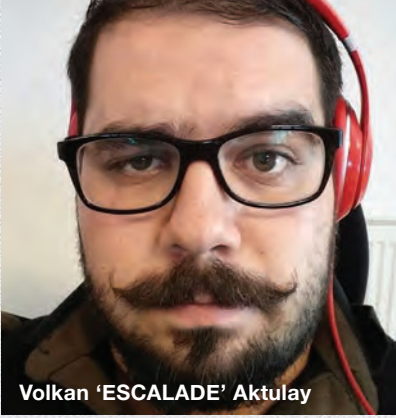
Enes Özdemir: ZONE eSports CS:GO takımı nasıl oluştu, nasıl bir araya geldi?

Zafer Yılmaz: ZONE CS:GO takımı için, geçen sene CS:GO'nun global ve dolaylı olarak Türkiye'de yükselişe geçmesiyle birlikte kadro oluşturma kararı almıştık. Deneyimli oyuncularla tanıştığımız yolda, 10 yıldan uzun süreden beri arkadaşım olan Serkan "nOrther" (Serkan Quake, Call of Duty ve CS:GO

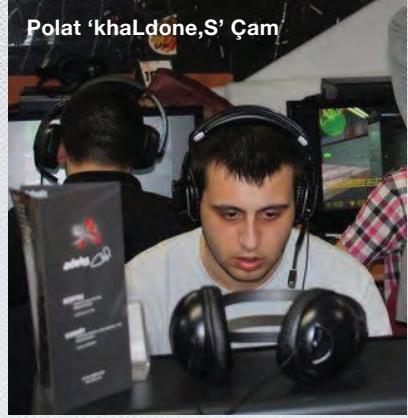
FPS'lerinde başarılı ve deneyimleri ile tanınır.) ile menajerlik konusunda bir araya geldik ve neticede ekibi oluşturarak başarılı bir ivme kazandığımızı düşünüyorum. Birkaç kadro değişikliğinden sonra, başarı odaklı vizyonumuz ile devamlı ilk 3'e oynayan bir ekip oluşturmaya çalıştık ve bunda başarılı da olduk. Son zamanlarda ekibimize yeni katılan Volkan "Escalade" ile oyuncu-takım ilişkisini oturttuk, başarıya aç, tecrübeli ve genç yeteneklerden oluşan bir kadro oluşturduk. Ekibime ve oyuncularımıza çok güveniyorum.



Sinan 'scale' Yurduseven



Volkan 'ESCALADE' Aktulay



Polat 'khaLdone,S' Çam

Şu an hem iletişimimiz hem de çalışma sistemimiz çok iyi durumda ve bunu zamanla alacağımız derecelerle perçinleyerek Türkiye ve Global çapta başarılar elde etmek için uğraş veriyoruz.

EÖ: Yeni kurulan bir takımsınız ve bu yüzden kendinizi tanıtmanız, CS alemine nasıl atıldığınızı anlatmanız güzel bir başlangıç olur.

Scale: Merhaba ben Sinan Yurduseven. Oyundaki adım Scale. Daha önce CS: Source oynuyordum ve ilk defa 2009'da CS'ye başladım. Oyunu arkadaşlarımızla oynuyorduk ve CS:GO'ya geçiş yaptık. Daha sonra Emirhan'la tanıştık ve ikili oyunlar oynamaya başladık.

Thaque: Merhaba ben Emirhan Yılmaz. Oyundaki adım Thaque. Ben de oyuna ilk kez 2011 yılında CS 1.6 oynayarak başladım ve daha sonra CS:GO'ya geçiş yaptım.

Escalade: Merhaba ben Volkan Aktulay. Oyundaki ismim Escalade. Ben oyuna çok çok uzun zaman önce başladım. 1999-2000 yılları arasında diyebilirim ve beta sürümünden beri oynuyorum. Daha çok online üzerinden oyuna devam ettim ve LAN oyunda fazla bulunmadım. Şimdi

ZONE eSports'un yeni CS:GO takım koçuyum ve arkadaşlarla beraber bir yola baş koyduk. Devam edeceğiz.

EÖ: Takımda kim, hangi rolü oynuyor?

Escalade: Takımımız henüz yeni kuruldu ve güzel bir başlangıç yaptık. Takımımızı sayacak olursam Polat 'khaLdone,S' Çam, Emirhan 'Thaque' Yılmaz, Sinan 'Scale' Yurduseven, Emre 'RATEL' Çetin-kaya ve Taha 'Henry' Satır'dan oluşuyor. Hem tecrübesinden hem de verdiği taktiklerden dolayı IGL'imiz khaLdone,S oldu. AWP'er oyuncumuz Henry; ancak zaman zaman maç içinde değişiklik uyguluyoruz. Entry Fragger oyuncumuz Thaque, Support/backup oyuncumuz Scale ve Rifler oyuncumuz şşe RATEL.

EÖ: Yeni kurulan bir takım olarak takım içindeki uyumunuzu, sinerjinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

Escalade: Takımımızı 15 Mart itibarıyla duyurduk. Takım içindeki sinerjiyi değerlendirecek olursak, yeni bir takım olduğumuz için herkes hırslı, istekli; ancak şu an için bazı iletişim eksikliklerimiz var. Bu eksiklerimizi antrenman ile tamamlamaya çalışıyoruz. Zaten tüm oyuncularımız



Emre 'RATEL' Cetinkaya



Emirhan 'thaque' Yilmazer

bireysel anlamda mükemmel oyuncular. Özellikle Scale ve Thaque daha önce beraber oynadıkları için bu bizim için büyük bir avantaj. Önceden Henry ile de aynı takımda idiler. khaLdone, S ve RATEL de çok tecrübeliler ve o ikisi de daha önce beraber oynadılar. Beraber oynayan iki farklı grubu bir araya toplamış gibi olduk. İyi bir uyum yakalayacağımızı düşünüyorum.

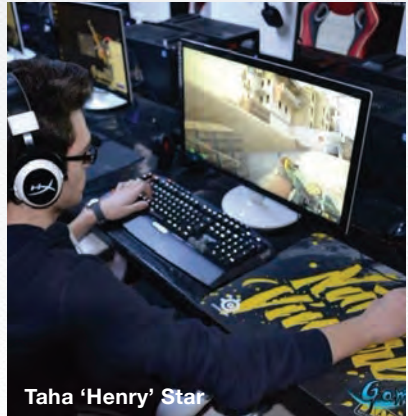
EÖ: Antrenmanlarınız nasıl gidiyor? Antrenman yoğunluğunuz ne durumda?

Escalade: Herkesin buna ayırabileceği bir zaman dilimi var. Bazı arkadaşlarımız okula gidiyor, bazıları çalışıyor. Bizim herkesin ortak ayırabileceği bir zamanı belirlememiz gerekiyordu. O nedenle gün içerisinde minimum ortalama 3-4 saat antrenman yapmaya çalışıyoruz. Antrenman programını daha da yoğunlaştırmaya çalışıyoruz. Antrenmanda ilk 1-2 saati taktik çalışma ile geçiyor, geri kalan zamanda ise bu taktikleri oyuna dökmeye çalışıyoruz.

EÖ: ZONE eSports CS:GO takımının

Türkiye ve Dünya'daki hedefleri neler?

Escalade: Öncelikle Türkiye'deki hedeflerden bahsedelim. ZONE eSports zaten her alanda zirveye oynayan bir takım. bu nedenle yine yeni CS:GO kadromuzla biz de zirveye oynamak istiyoruz. Takımın uyum yakalayabilmesi için Game Ekstra ve Multiplayer gibi turnuvalarda kendimizi göstereceğiz. Bunun dışında ilk hedefimiz Avrupa. Takımı Avrupa'ya ve Dünyaya açmak şu an ilk ve en önemli hedefimiz. Gerek



Taha 'Henry' Star



ESL, gerek FACEIT, gerek ESEA, her birinde şansımızı deneyeceğiz.

EÖ: E-Spor'un Türkiye ve Dünyadaki gelişimini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Escalade: Türkiye'de e-spor şu anda gelişmekte olan spor dalları arasına girmiş durumda. Oyuncular artık bu alanda lisans çıkartabiliyor. Bu çok iyi bir gelişme olsa da dünyaya kıyasla çok daha yavaş ilerliyoruz. Yine de bu yönde güzel çalışmalar, organizasyonlar başladı. Umarım iyi yerlere geleceğiz. Dünyada ise bu iş zaten çok ileri seviyelerde seyrediyor. Hatta bazı liselerde e-spora dair dersler dahi verilmeye başlandı

Scale: Türkiye'de sektör çok iyi ilerlemiyor. Bundan bütün oyuncular çok şikayetçi.

EÖ: Sence bunun nedeni ne Scale?

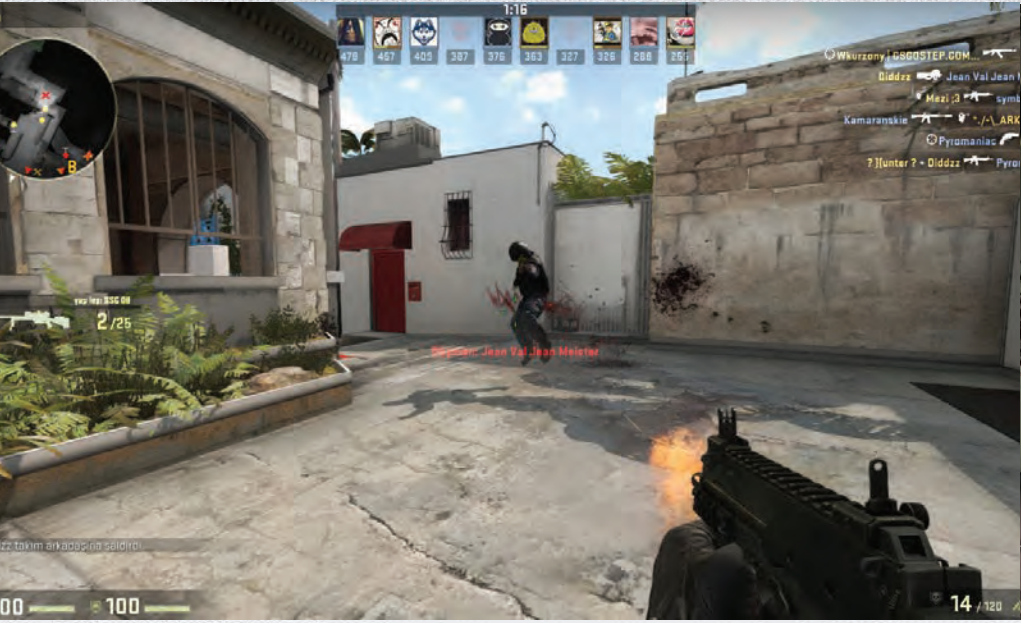
Scale: Bunun nedeni kimsenin

sektöre yatırım yapmaması ve önem vermemesi. Takımlara sponsor bile zor bulunabiliyor.

Thaque: Türkiye'de e-spor'un gelişip gelişmediğine karar vermek zor ancak gelişiyorsa bile inanılmaz yavaş bir gelişim olduğunu söyleyebilirim. Bu konuda Scale ile aynı kanaatteyim. Avrupa'da CS, LoL veya diğer oyunlarda sektör daha önemli ve sponsorlar daha rahat bulunuyor.

EÖ: E-spor oyuncusu olarak diğer spor dallarındaki sporcularla kıyaslandığında toplumun size bakışı nasıl?

Thaque: Demin de dediğim gibi E-spor'un ülkemizdeki değeri Avrupa'ya göre düşük olduğundan, Türkiye'de e-spor oyuncuları daha değersiz görülüyor. Diğer spor dallarındaki sporculara gereken önem veriliyor ancak e-spor oyuncuları için bunu söylemek zor.



Escalade: Buna ben de cevap vermek isterim. Dünyada e-spor o kadar gelişmiş durumda ki, oradaki oyunculara artık birer sporcu gözüyle bakıyorlar. Ama Türkiye'nin aile yapısı buna biraz uzak. Bu nedenle de aileler çocuklarına bu yönde destek vermiyorlar. E-spor aileler için bir oyundan öteye gitmiyor, haliyle de E-spor'u çocukları için kuracakları gelecek planlarına katmıyorlar. Bunun önlenmesi için E-spor'un Türkiye'de iyi tanıtılması şart. Turnuvaların duyurulması ve paylaşılması çok önemli. Bu olmadığı sürece sponsor olabilecek firmalar daha uzak kalmayı tercih ediyor ve bu nedenle büyük organizasyonlar ülkemizde yetersiz kalıyor.

Scale: Arkadaşları dahi e-sporculara değişik gözle bakıyor ve yeterli önem verilmiyor. Dünyada ilerlemiş olsa da ülkemizde bu konuda pek iyi bir aşamada değiliz

EÖ: Daha çok casual oyuncular düşünüldüğünde CS:GO'nun şu anki gelişimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Gabe efendi ne yapıyor böyle yahu? Rütbe güncellemesi neydi öyle?

Escalade: Valla son zamanlarda çok sıkıntı olmaya başladı bu iş (Gülüşmeler). Zor durumda kaldık diyebilirim. Oyunu artık ticarete dökmeye başladılar. Yeni operasyonlar, kasalar, yeni skinler... Tam bir ticarethane oldu. Rütbe güncellemesi ise bence iyi oldu. ("Ama güncellemede işi abarttılar. İki maçta bir rütbe düşüyorduk." diye araya girerek yeteneksizliği saklamak adına çamura yatmaya çalışıyorum. -Enes) Şu yönden güzel bir güncellemeydi. Oyunu trolleyen insanlardan bizi uzaklaştırdı. Tabi biz de eski rütbelerimizi alabilmek için biraz sıkıntı yaşadık.

Scale: Son güncellemelerden sonra



tüm ranked maçlarda sıkıntı çıkmaya başladı. Biz de zaten 64 ticki bırakıp 128 tickte oynamaya başladık. Gerek ESEA gerek Faceit'e hazırlık oluyor. Turnuvalar başladığında ise zaten farklı sunucularda oynuyoruz.

Thaque: Pek çok oyuncu trollemek için oynayabiliyordu. Son rütbe güncellemesi ile son iki ayı değerlendirdiğimizde bu duruma bir darbe vuruldu. Bu yönden güzel oldu tabi ama bazı oyuncuların şikayetlerine maruz kaldı. Global Elite olan bir oyuncu Legendary Eagle'a düştü. Bazı yönlerden saçma olsa da gerekli bir güncellemeydi.

E.Ö: Son olarak Twitch'de veya başka bir yayın mecrasında CS:GO oyuncularınız yer alacak mı? İzleyiciler turnuva dışında ZONE'un profesyonel oyuncularını izleyip bir şeyler öğrenebilecekler mi?

Escalade: Canlı yayınıımız şu anda yok. Bu konuda çalışma yapıyoruz. Takım koçu olarak ben ve benimle beraber 1-2 oyunumuz yakında Twitch yayını açacaklar.

Sıcak bir kahve eşliğinde yaptığım bu röportajın gerçekten çok sıcak ve içten geçtiğini belirtmek isterim. Ben de kendi adıma röportaj için ZONE eSports CS:GO takımına teşekkür ediyorum ve CS:GO turnuvalarında kendilerine başarılar diliyorum.



Özlenen Silahlar

Counter Strike'da en önemli dostlarımız silahlarımız. Ne kadar çok silahta uzmanlaşırsanız o kadar faydalı olacaksınız ancak her CS oyuncusunun kendisi için favori belirlediği bir veya iki silah mevcuttur. Eski Counter Strike oyunları ile Counter Strike: Global Offensive arasında pek çok fark mevcut. Bu farklardan biri de silahlar. Her ne kadar eski oyunlardan pek çok silah CS:GO'da yer

alsa da bazı silahlar mevcut değil. Bu silahların bazıları eski oyunlarda adeta dostumuz olmuştu. CS:GO geldiğinde ise açığı birkaç silahlı ciddi anlamda özlendiğimi fark ettim. Aslında bu CS:GO'nun silah yelpazesinin zayıf olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor ancak eski CS oyunlarında yer alan bazı silahların oyuna dahil edilmesini kesinlikle isterdim. Bakalım bu silahlar hangileriymiş.

Heckler & Koch MP-5

Pistolden sonra aldığımız ilk silahlardan biri olan 9mm'lik MP-5 eski oyunlarında oldukça etkili bir silahtı. Bu silah kullanılırken, özellikle AK-47 gibi eğilerek ateş edilmesi tercih edilirdi. 30 mermi kapasitesine sahip olan ve hızlı şarjör değişirme özelliğine sahip silahın herhangi bir yakınlaştırma seçeneği yoktu. Uzak mesafede usta ellerde etkiliydi fakat ace mi veya ortalama bir oyuncu için pistol kullanımı çok daha fayda sağlayacak bir

yöntemdi. Yakın mesafede ise vücudun üst kısımlarına isabet ettirseniz oldukça kolay bir biçimde düşmanı alaşağı edebiliyordunuz. CS:GO'da ne yazık ki MP-5 yer almıyor. Zaman zaman MP-5'in geleceğine dair dedikodular çıkıyor olsa da henüz böyle bir gelişme yok. MP-5 benim CS:GO'da fazlasıyla görmek istediğim nadir silahlardan biri.



Steyr TMP

Genellikle pek az paramız kaldığında başvurduğumuz bir tercih olan TMP, Avusturya yapımı, 9mm çapında ve gerçek ağırlığı sadece 1.3kg olan yarı otomatik bir silah. Düşmanlara karşı ne kadar etkili olduğu tartışılır. Benim için kullanması zordu; ancak bazı özel durumlarda bu silahı elimize almadan da edemezdik. Kendi susturucusuna sahip olan bu silah 30 mermi kapasitesindeydi. Çok nadiren bir oyuncunun favorisi oldu ve genellikle bu silah yerine bir pistol almak oyunculara daha mantıklı gelirdi. Eski CS oyunlarında TMP çok sevilmemiş

olabilir. Hatta bu listeye almamayı dahi düşündüm; ancak yine de gördüm ki özellikle forumlarda TMP'nin CS:GO'da görülmesini isteyen oyuncu sayısı hiç de az değil.



Galil ARM

IMI Galil silahları özünde üç guruba ayrılır. ARM, AR ve SAR. Her bir türün namılı uzunlukları kendi içinde ayrılmakta ve bu nedenle ağırlıkları sürekli olarak değişkenlik göstermektedir. CS:GO içerisinde Galil AR modelini bulunduruyor olsa da Terörist tarafında eski

Counter Strike oyunlarında çok sevdiğimiz Galil ARM ne yazık ki yok. Oyuna gelme ihtimali de ne yazık ki sıfır. İsrail yapımı bu silah genellikle eski oyunlarda AK-47 alınmadığında ilk seçenek oluyordu ve gerçekten kullanmayı iyi bilen oyuncular için başarılı bir geçiş silahıydı.



Krieg 550

Halihazırda CS:GO'da bu silahın yerine SCAR 20 tüfeği kullanılmakta. Anti-Teröristlerin kullandığı bu İsviçre yapımı şahane eser, tam net hatırlasam bile 4000 küsürlük bir fiyattan satılmaktaydı. 30 mermiyi bünyesine alabilen silah, elbette dürbünü sayesinde uzak mesafelere gönderdiği seri atışlar sayesinde oyunun en güçlü silahlarından idi. Aslında SCAR

20'nin de bu konuda bir eksiği yok ve zaman zaman oyunda alınması dahi yasaklanıyor olsa da Krieg 550'nin yeri gönlümüzde ayrı. Daha güncel silahlara yer vermeyi planlayan CS:GO yapımcılarının elbette bu eski silahı oyuna geri koyacağını düşünmüyorum.



Takım Rollerini

Bundan yaklaşık iki sene önce CS:GO'ya başladığımda oyun hakkında hiçbir bilgim yoktu. Çok fazla 1.6 sürümünü oynamamış birisi olarak, neredeyse haritaları dahi bilmiyordum. Silver 1 olarak başladığım bu macerada en fazla Legendary Eagle rütbesine ulaşabildim. Şu sıralar Master Guardian 2'yim. Bütün CS:GO oyuncularını göz önünde tutarsak, rütbe sisteminin tamamıyla değiştiğini fark ediyoruz. Global Elite olan bütün ünlü oyuncuların dahi Legendary Eagle Master'ı zar zor atlatabildiklerini görüyoruz. Siz de oyuna yeni başladıysanız ve hak etmediğiniz bir yerde olduğunuzu düşünüyorsanız dert etmeyin. Çünkü

Valve'in sağı solu belli olmuyor; bir de bakmışız bir güncelleme gelmiş ve herkes Global Elite!

Gelelim oyunun asıl kısmına. İşin büyük bölümü takım oyunu arkadaşlar. Çoğunuzun bildiğinin aksine CS:GO hatta bütün CS serisi bir "adam vurma" oyunu değildir. Oyunda her zaman iletişimi iyi kuran ve birbiri ile uyumlu oynayan kişiler daha avantajlı. Oyundaki rollerden bahsedecek olursak bunlar:

In Game Leader

Adından da gördüğümüz üzere oyunun içi lider. Takımın o raunt içindeki gidişatını belirleyen, takımı yöneten kişidir. Oyunun en önemli anlarında





verecekleri kararlar maçın seyrini bile değiştirebilir. Şu anda dünyanın en iyi IGL'i olarak FalleN gösterilmekte.

Support

Oyun içindeki destek oyuncusudur. Bu kişi bütün bombalarını iyi kullanmalıdır. Amacı frag yapmak değil , takımına yardımda bulunmaktır. Genellikle skor tablosunda sonlarda olurlar. Dolayısıyla maç sonlarında bu kişiyi skoruyla eleştirmek doğru bir hareket olmaz. NBK, fox, KRIMZ gibi oyuncular Support rolündedir.

Lurker

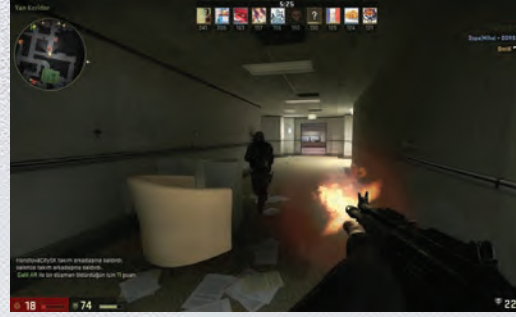
Takım içindeki en kritik rollerden birisidir. Lurker oyuncular, takım içindeki oyun zekası en üstün kişilerdir. Terrorist tarafında düşmanları arkalayarak, Counter Terrorist tarafında ise ani ataklarla düşmanı hazırlıksız bir şekilde yakalayarak takımlarına üstünlük kazandırır. GeT_RiGhT, Hiko, Pasha gibi ünlü oyuncuları bu role örnek verebiliriz.

Rifler

AK-47 ve M4 silahlarını iyi kullanan kişilerdir. Görevleri frag yapmak ve karşı takımdan düşman eksiltmektir. Genellikle takımla birlikte hareket ederler. Örnek olarak ApEX ve Nothing diyebiliriz.

Entry Fragger

Takım içindeki en önemli rollerden



birisidir. Aim'i çok iyi olan, ateş etmeye başladığı kişiyi öldürmeden bırakmayan, rauntlarda genellikle ilk kill'i alan oyuncudur. Kısacası önden gidip düşmana "kafa atan" oyuncular işte bunlardır. Entry Fragger rolüne clutch videolarından tanıdığımız Olofmeister, Friberg, Dupreeh ve Türk oyuncu Xantares'i örnek verebiliriz.

AWPer

Adından da anlaşılacağı gibi AWP kullanan oyuncudur. Duruma göre agresif şekilde açılabilir. Böyle durumlarda Support oyuncusunun onunla birlikte gitmesi iyi bir seçimdir. AWPPer rolüne kennyS, JW, Skaddoodle, GuardiaN gibi ünlü oyuncularını örnek verebiliriz.

Bir arkadaş ortamınız varsa ve amacınız yüksek bir rütbeye ulaşmak ise, bu rolleri kendi aranızda dağıtabilir ve etkili maçlar çıkartabilirsiniz. Herkese iyi oyunlar!

■ Ege Bartu ACAR



Son Sözcükler

Counter Strike: Global Offensive artık ciddi anlamda bir çığırılığa dönüşmüş durumda. Türkiye’de ve dünyada en fazla oynanan oyunlardan biri olan CS:GO, özellikle son iki senedir büyük bir oyuncu artışı yaşadı ve her geçen gün bu artış devam ediyor. Valve için her şey istenilen düzeyde gidiyor denebilir. Major seviyedeki E-Spor faaliyetleri en üst düzey organizasyonlarla gerçekleştiriliyor. Milyonlarca oyuncu CS:GO oynuyor ve izliyor. Her geçen gün oyunun topluluğu, CS:GO’nun gelişimine katkı sağlıyor. Counter Strike her zaman büyük bir markaydı. Ancak şu yıllarda bu marka akıl almaz boyutlara ulaştı. Pek tabii ki hiçbir oyun mükemmel olmadığı için CS:GO’nun da oyuncuların hoşuna gitmeyen tarafları var. Daha önce defalarca ele aldığım hile sorunu Gabe efendinin evinde sıcak çikolatasını yudumlaması ve keyfini bozmak istememesi nedeniyle hala çözülemedi. (Başka bir sebep düşünemiyorum.) Yine de çözüm bulunan bir takım konular da oldu elbette. Bunlardan biri trolleyen oyuncularla daha az karşılaşmamız olduğu söylenebilir. Aralık güncellemesi her ne kadar başta

her oyuncuya derinden darbe vurmuş ve oyunu zorlaştırmış olsa da, troll tayfanın farklı bir mecrada yer almasını ve troll oyuncular ile karşılaşmamızı engelledi. CS:GO daha ne kadar ilerleyecek gerçekten merak ediyorum; ancak 15 sene doymadan oynadığım CS evreninin giderek daha da büyüyeceğine eminim. Ve muhtemelen bir 15 sene sonra da “Vay be eskiden CS:GO’da şunu bunu yapıyorduk.” diyip yeni CS oyunuyla yolumuza devam edeceğiz. Neyse lafı fazla uzattım. Haydi silahlarınızı kuşanın ve savaş alanına inin. Hatta burada benimle muhabbet etmek isterseniz vakit buldukça CS:GO’ya da yayın açtığım www.twitch.tv/holyswordtv adresinden yayınlarıma katılabilirsiniz.



LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**
Hala ziyaret
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr