

#229 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Şubat 2016 - 7,90 TL (KDV Dahil)
ISSN 1301-2134

**TAMAMEN
YENİLENDİ!**

Yeni tasarım ve yeni
bölümlerle daha eğlenceli
ve daha dolu bir **LEVEL!**

HOMEFRONT II

THE REVOLUTION

BU AY DERGİDE

* Elektrik faturanızı azaltmanın yolları,

* Çöken PC'nizinden önemli verileri
kurtarmanın yolları ve

* 2016 model Hacker saldırılarından kurtulmak için
bilmeniz gerekenler



**ŞUBAT SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Yepyeni bir LEVEL

Yıllar önce, dünya bir toz bulutuyken LEVEL bile yoktu, çok enteresan zamanlardı. Sonra dinazorlar geldi geçti, LEVEL'in da ilk adımları atıldı. (Yazı bulundu anlamında.)

Yıllar içinde LEVEL birçok kişinin kontrolüne geçti, adeta çok istenen bir ülke gibiydi. En son Fırat aldı sazı eline (Saz eşit değildir LEVEL.), bırakmak da bilmedi! Ve fakat sonunda olması gereken oldu, LEVEL tüm görkemiyle benim kontrolüme geçti.

Tarihte önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilen bu devir işleminin sonucunda da LEVEL'i yenilemek adına hızla harekete geçtik. Kürşat derginin bir köşesinden tuttu, Emre, "Ben tasarımı yaparım, çekilin!" dedi ve şu an ellerinizde tutmakta olduğunuz yeni, yenilenmiş LEVEL ortaya çıktı.

LEVEL'in son yıllarda yaşadığı en önemli problem biraz tek düze olmasıydı bana sorarsanız; eğri oturalım doğru konuşalım. Sayfalar boyu incelemeler akar gider, konu bir türlü değişmek bilmezdi.

Yeni LEVEL'da buna bir son verdik. Artık adını duymadığınız bağımsız oyunları tren vagonu gibi dizmeyecek ve onun yerine dergiyi yepyeni bölümlerle süsleyeceğiz -ki süsledik bile.

Yeni LEVEL'in **Mercek Altında** köşesinde her ay, merak ettiğiniz ve bizim de nereye koyacağımızı bir türlü bilemediğimiz bir konuyu işliyoruz. Keza **Sorgu & Sual** bölümünde de önemli sorular sorup, yanıtlarını sizinle paylaşıyoruz.

Tolga her ay spor konularını **LEVEL Spor Departmanı**'nda işliyor, Enes Online Oyunların nabzını tutuyor; hatta bu ayı **League of Legends**'a ayırdı bile. Online Oyunlar sabit **Counter-Strike: Global Offensive** ve **Hearthstone Türkiye**'nin katkılarıyla hazırlanan **Hearthstone** sayfalarıyla da iyice hayat buluyor.

Posta bölümüne ek olarak sizden gelecek olan incelemelere de artık dergide yer veriyoruz. Üstelik ayın en iyilerine **Aral İthalat**'ın katkılarıyla hediyelerimiz de var. Ve elbette Kültür & Sanat sayfaları... Artık yetenekli ellerden çıkan **Anime, Cosplay** ve **Paralel Evren, Alt Evren** tarafından hazırlanan çizgi-roman, süper-kahraman temalı sayfalar da Kültür & Sanat'ın birer parçası.

İşin en güzel tarafı da tüm bu sayfaları Emre'nin özene bezene hazırladığı yeni bir tasarımla sizlere sunuyoruz.

Son olarak bu ayın kapak konusu, **Homefront: The Revolution**'in bazı detaylarını belki de Türkiye'de ilk defa siz okuyacaksınız. Çok özel bir etkinlikle bildirilen özel bilgiler, sadece LEVEL'da!

Hepinizi **Hearthstone** ve **Heroes of the Storm**'a değiştirdiğimiz özel kitapçığımız ve yepyeni LEVEL'la baş başa bırakıyorum.

Yenilikler gelecek aylarda da devam edecek, her şey yeni başlıyor!

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr

Promo Kodu



Kod kullanım rehberi 14. sayfada. Kodlar, 31 Mart 2016'ya kadar geçerlidir.

LEVEL

Hiç uzatmadan, Warcraft'ın filmi beklentileri karşılayabilecek mi sizce?



Tuna Şentuna

Geçen ay Kültür & Sanat köşesinde belirttiğim üzere bu "ilk filmler" beni çok sarmıyor zira çok tanıtım tadında geçiyor. Ben direkt olarak Warcraft 2'yi bekliyorum.



Emre Öztınaz

Filmin arkasında Blizzard gibi ince eleyip sık dokuyan bir firma ve filmlerinin birçoğunu hayranlıkla izlediğim Legendary Pictures güçlerini birleştirdiğine göre cevabım kesin ve net olarak; Evet!



Kürşat Zaman

Duncan Jones ne eylese güzel eyler. Fragmanda gözümüze çarpan tek sıkıntı animasyon kalitesi ise bence film doğru yolda zira diğer detaylara verilen önem muazzam.



Cem Şancı

Trailer'ından gördüğüm kadarıyla Orc karakterler buram buram animasyon kokuyor. Bir yandan insan karakterleri canlandıran gerçek oyuncular seyredeceğiz, öte yanda Orc dünyası baştan başa çizgi film kıvamında animasyonla karşımıza çıkacak. Benim tadım kaçır.



Ertuğrul Süngü

Oyuncu kadrosu ve anlatılması planlanan hikaye hiç fena değil ama bu zamana kadar gösterilen "green-screen"ler gibi sahnelerle dolu görüntüler göreceksak, dilimden kurtulamaz. Mümkünse film de tıpkı orijinal WoW tadında olsun, Panda kıvamında olmasın.



Ertekin Bayındır

Başkalarının beklentilerini bilemem ama benim beklentilerimi karşılayacak gibi görünüyor şu ana kadar. For the Alliance!

LEVEL

#229 Şubat 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Ridvan Potur

Burçin Yılmaz

Cantuğ Şahiner

Ceyda Doğan Karas

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Kaan Kural

Merve Çay

Simay Ersözülü

Tolga Yüksel

Yekta Kurtcebe

Zafer Yılmaz

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habib

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlioğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Ambalaj San. A.Ş.

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

Tel: 444 44 03 Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com - www.doganburda.com

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



Auto SHOW

Şubat sayısı bayilerde

- Audi H-Tron • Hyundai İoniq • Mercedes E Serisi • Mercedes GLE Coupe • Ford Ecosport • Fiat 500
- RAM Rebel • Saffet Üçüncü röportajı • Dodge Charger SRT ile BMW 428i karşılaştırması
- Sarıkamış kış etkinliği • Cafe Sankofa • Dakar'ın yıldızı Peugeot ve fazlası

www.autoshow.com.tr

Otomobil dünyasının en güncel, anlık haberleri
ise sosyal medyada yine Auto SHOW'da



* [/AutoSHOWDergisi](https://www.facebook.com/AutoSHOWDergisi)



* [/AutoShowdergi](https://twitter.com/AutoShowdergi)



* [/autoshowdergi](https://www.instagram.com/autoshowdergi)

* Telefonunuza QR Code okuyucuları, Appstore (iOS) ve Play Store (Android) mağazalarından ücretsiz olarak indirebilirsiniz.





26



48



60



84

LEVEL #230

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Takvim
- 10 Soru & Cevap •
- 12 Haber •

- 22 Mercek Altında •

İLK BAKIŞ

- 26 Mirror's Edge: Catalyst (Analiz)
- 28 Call to Arms (Test)
- 29 Dark Souls III

30 Astronot

42 Role Playing Günlükleri

- 45 Mobil

DOSYA KONUSU

- 32 VR Dosyası
- 48 Homefront: The Revolution
- 78 League of Legends

İNCELEME

- 58 Homeworld: Deserts of Kharak
- 60 Assassin's Creed Chronicles: India
- 62 Darkest Dungeon
- 64 Blade & Soul
- 66 World of Tanks (PS4)
- 67 Divinity: Original Sin Enhanced Edition
- 68 INFRA
- 69 Dragon's Dogma: Dark Arisen (PC)
- 70 Tharsis
- 71 Resident Evil Zero HD
- 72 FIM Speedway Grand Prix 15
- 73 Punch Club
- 74 Amplitude
- 75 Underrail

76 Spor Departmanı •

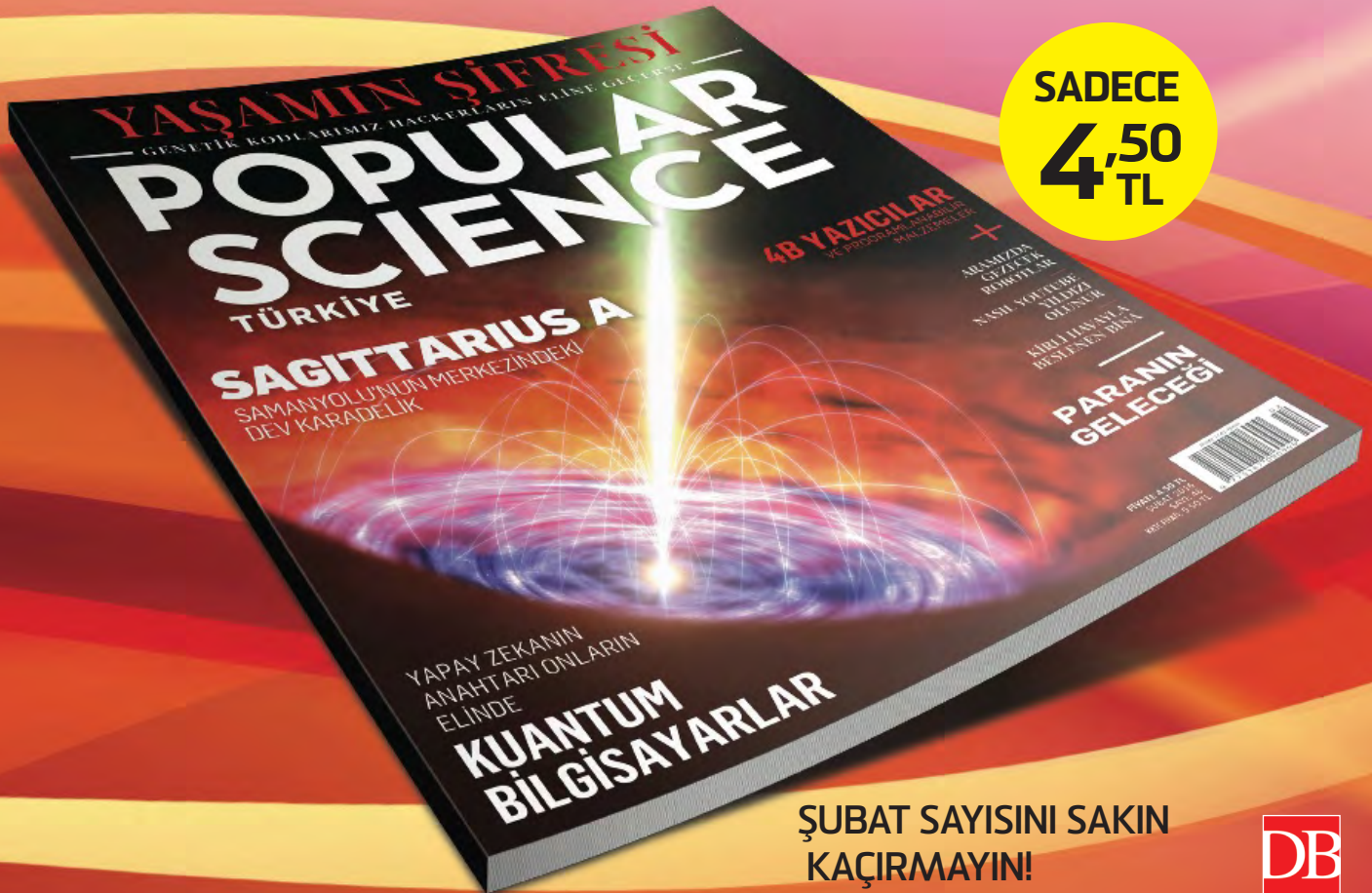
- 84 Hearthstone •
- 86 CS: GO •

- 89 Donanım
- 96 Market •
- 98 Kültür & Sanat •
- 100 Paralel Evren •
- 101 Alt Evren •
- 102 Otaku-chan! •
- 104 Cosplay Republic •
- 106 ESL**
- 108 Köşe Yazıları
- 110 Posta •
- 113 Okur İncelemesi •
- 114 LEVEL 230

GALAKSİMİZİN MERKEZİNDEKİ CANAVAR KARADELİK: SAGITTARIUS A.

- ▶ Paranın geleceği.
- ▶ DNA'nın şifresi çözülürken hackerların da eli boş durmayacak.
- ▶ 4B yazıcılar yeni malzemelerle harikalar yaratıyor.
- ▶ Kuantum bilgisayarlar sayesinde yapay zeka çağ atlayabilir.

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



SADECE
4,50
TL

ŞUBAT SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

TAKVİM ŞUBAT

9 Şubat

Assassin's Creed Chronicles: Russia

1 Şubat

Spellweaver (PC)
Tales of Symphonia (PC)

2 Şubat

Gravity Rush Remastered (PS4)
Albedo: Eyes from Outer Space (PS4)
Calendula (PC)
Cobalt (Xbox One, 360, PC)
Digimon Story: Cyber Sleuth (PS4, Vita)

3 Şubat

American Truck Simulator (PC, Mac, Linux)
Fortified (Xbox One, PC)

5 Şubat

XCOM 2 (PC MAC)
Dungelot: Shattered Lands (PC)

9 Şubat

Naruto Shippuden: UNS4
(PC PS4 XONE)
Unravel (Xbox One, PS4, PC)
Assassin's Creed Chronicles: Russia
(PC PS4 XONE)
Dying Light: The Following
(Xbox One, PS4, PC)
Firewatch (PS4, PC, Mac, Linux)
Lovers in a Dangerous Spacetime (PS4)

12 Şubat

Etrian Odyssey 2 (3DS)
Megadimension Neptunia VII (PS4)

15 Şubat

The Ship: Remasted (PC)

16 Şubat

Layers of Fear (PC MAC)
The Escapists The Walking Dead (PS4)
Pillars of Eternity -
The White March Part 2 (PC)
Street Fighter V (PS4, PC)
Project X-Zone 2 (3DS)

23 Şubat

Far Cry Primal (PC PS4 XONE)
Mega Man Legacy Collection (3DS)
Plants vs. Zombies Garden Warfare 2
(Xbox One, PS4, PC)
Toki Tori 2+ (PS4)

27 Şubat

Pokemon Blue, Red, Yellow (3DS)
Spacejacked (PC)

PCNET'İN ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

Tarama uygulamaları
Akıllı telefonunuzu cebinizdeki tarayıcıya dönüştürebilirsiniz

Scratch
Çocuklara özel bir programlama dili

Robot yardımcıları
Yapay zekâyla hayatımızı kolaylaştıracak ürünler



PCnet

NASIL YAPILIR?

9 YENİ PROJE
ADIM ADIM 22 SAYFA

- ✓ CHROME'U DAHA VERİMLİ KULLANIN
- ✓ TABLETTE EVİNİZİ BAŞTAN TASARLAYIN
- ✓ WORDPRESS'İN GÜVENLİĞİNİ ARTIRIN

DAHA HIZLI İNTERNET

Daha hızlı ve güvenli bir internet için en iyi DNS sunucularını keşfedin, mevcut sunucularınızı değiştirin

Teknolojiyi seviyoruz Şubat 2016 M119 Sayı 221 Fiyat 8,50 TL

WINDOWS'U YENİDEN KURUN

Bilgisayarınız yavaşlamaya veya sorun çıkarmaya mı başladı? Windows'u baştan kurarak temiz bir sayfa açın

DOSYA

YouTube REHBERİ

Videoları rahatça izlemenin, indirmenin ve kendi videolarınızı yayımlamanın inceliklerini öğrenin

DOSYA

90 VERİMLİLİK İPUCU

Windows 10'da verimliliğinizi artıracak onlarca püf noktası



DOSYA

AKILLI TELEFON SATIN ALMA REHBERİ

Yeni bir telefon alırken en çok sorulan 20 soruyu yanıtladık



DOSYA

En pahalı yazılım hataları

Bu "küçük" hatalar şirketlere milyonlarca dolara mal oldu

Özgür yazılımın 30 yılı



Özgür yazılım hareketinin kökenine inip Richard Stallman ile tanışın

DOSYA

DB

2016/02/112048

ISSN 10.50121



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

SORGU & SUAL

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

S: Oyun tarihinin "ilk bilgisayar oyunu" nedir?

C: Her şeyin bir ilki olmalı, değil mi? "İlk bilgisayar oyunu" denince insanların aklına ilk oynadığı bilgisayar oyunu gelir, doğal olarak... Ama hepinizin hatırladığı o "ilk" in de "ilk" i var. Hatta o kadar eski bir tarihe sahip ki, duyduğunuz zaman "Yok canım!" diyebilirsiniz. Aslına bakarsanız, bu soru çoğu iddiaya göre Pong olarak karşılık bulur. Hatta öyle bulanık bir geçmiş ki bu, hangi oyunun "ilk" olduğu çok da net değil. Tarih baz alındığındaaysa ilginç bir detay çıkıyor ortaya. Yıl 1958, yer Brookhaven Ulusal Laboratuvarı. Amerikalı fizikçi William Higinbotham, sıkılan laboratuvar çalışanlarının eğlenmeleri için bir proje geliştiriyor. Higinbotham, la-

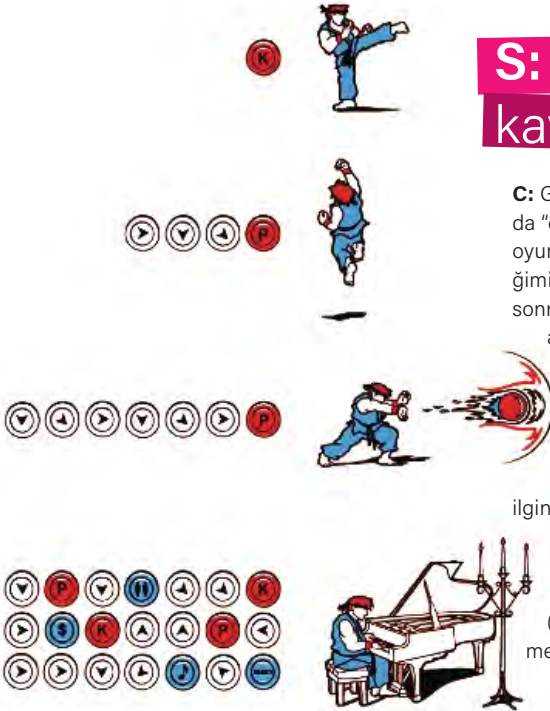
boratuvarda kullandıkları analog bilgisayarın balistik füzelerin yörüngelerini hesaplayabilme yeteneğinden istifade ederek bir oyun geliştiriyor ve oyuna da "Tennis for Two" adını veriyor. Laboratuvarın her yıl düzenlenen halka açık turlarına katılanların büyük ilgisini gören bu oyun, tarihin ilk "grafik tabanlı interaktif" oyunu olarak biliniyor. Bir tenis sahasını yan açıdan simüle eden görüntüde iki oyuncu, topu ortadaki fileye çarptırmadan karşı tarafa göndermeye çalışıyor ve bunun için topa vurmaya sağlayan bir buton ve topun yönünü değiştiren diğer bir kontrol aparatı kullanılıyor. Ne dersiniz, günümüzün birçok oyunundan daha eğlenceli görünmüyor mu?



S: Dövüş oyunlarına "Combo" kavramı nereden gelmiştir?

C: Günümüzde bir dövüş oyununda "combo" yoksa, ona bir dövüş oyunu diyemezsiniz. Combo dediğimiz şey, rakibinizin ilk darbeden sonra hiçbir karşılık vermediği, ardı arkasına yapılan hareketler zincirine karşılık gelir. Dövüş oyunlarının neredeyse temelini oluşturan bu kavramın nereden geldiği ise beyin yacacak derecede ilginç. Street Fighter II'nin yapım aşamasında, oyunun prodüktör koltuğunda oturan Noritaka Funamizu, ilginç bir hataya (glitch) tanık olmuş. Oyunun o meşhur, otomobil kırılan bonus

bölümünde, çok düşük ihtimalli bir zamanlamayla, bir hareketin arkasından başka bir hareketin yapılabildiğini tespit etmiş. Bu çok düşük ihtimalden dolayı bilerek düzeltilmeyen bu hata, oyunun yapım aşamasının ilerleyen safhalarında fonksiyonel olarak kullanılabilen bir hale getirilmiş. (Eskiler bilirler, o zamanlar biz onlara "combo" demezdik, "üçlü", "dörtlü" gibi isimleri vardı.) Yani diyebiliriz ki, modern dövüş oyunlarının -ve hatta birçok hack & slash tarzı oyunun- temelini oluşturan combo kavramı, bir hata sonucu ortaya çıkmış bir kavram. Daha neler duyacağız bakalım...



Bi' sorun mu var?

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



S: Neden "Final Fantasy"?

C: Eğri oturup doğru konuşalım... İlk Final Fantasy, eğer gerçekten "final" ise, sonrakilerin de birer Final Fantasy olması garip değil mi? Üstelik an itibariyle on beşinci oyununa demir atmış bir seriden bahsediyoruz. (İlk Final Fantasy'den sonrakileri "Öz Final Fantasy, Hakiki Final Fantasy" yapma fikri sadece bir Türk aklından çıkar... Tamam, sustum.) Olay sandığınız gibi değil. (Ne sandıysanız artık...) Oyunun yapıldığı yılda, yani 1987'de, yapımcı firmamız Square Enix kepenkleri indirmek üzeredir. Final Fantasy'nin

yapımcısı Hironobu Sakaguchi de – bu yüzden olsa gerek – oyun yapımcılığı kariyerine sonsuza dek son vermenin eşiğindedir. İşte sırf bu yüzden, yapacağı son oyuna, sona yakışır olması için Final Fantasy adını verir. Aslına bakarsanız, şahsen Final Fantasy ismini hep "fantezinin dibi" olarak yorumlardım, yani "yapılmış en son fantezi" olarak bir çağrışım yapmamıştı bana şimdiye kadar. Meğer durum farklıymış, hatta olayın dramatik bir hikayesi bile varmış. İnsan eşeledikçe nelerle karşılaşılıyor...

S: Oyun oynamak çocuk işi midir?

C: Özellikle ülkemizde, genellikle de ilk bakışta, oyun oynamak çocuk işi olarak görülür. "Eşek kadar oldun, hala oyun oynuyorsun!" tepkisiyle her an karşılaşabilirsiniz. Araştırmacılar, bu konunun derinlerine inmişler ve ortaya ilginç sonuçlar çıkmış ki bu sonuçlar, oyun oynayan yetişkinlerin diğerlerine göre daha üstün oldukları özellikleri ortaya çıkarmış. İlk olarak, oyun oynayan yetişkinlerin içlerindeki çocuk taraflarına daha bağlı oldukları, bu sayede hayattan daha fazla keyif aldıkları sonucuna ulaşılmış. Yine bu sonuca bağlı olarak normal yaşamlarındaki stres ortamlarından daha çabuk kaçabildikleri görülüyor. Oyun oynayan yetişkinlerin "yaratıcılık" ve "hayal gücü" tarafları da yine oyun oynamayanlara göre daha baskın. Buldukları ortamdaki tanımadıkları

insanlarla daha çabuk samimiyet kurabilmeleriyle ayrı bir olay. Yaşadıkları hayata daha dengeli bir perspektiften bakabilenler de yine oyun oynayan yetişkinler. Oyun oynamanın el – göz koordinasyonunu geliştirdiğini de artık sağır sultan bile duymuştur herhalde? Yeni bir oyunu veya bir oyun konsolunu beklemek gibi şeylerin oyun oynayan yetişkinlerin hayatlarında sürekli yeni bir beklentiye yelken açmasının ve böylece dışa dönük taraflarını geliştirmesinin de altını çizelim. Bunların tamamının bir sonucu olarak hayatlarının en sıkıcı detaylarını bile eğlenceli hale getirebilmeleri de yine oyun oynayan yetişkinleri bir basamak ileri taşıyor. Kısacası, size çocuk gözüyle bakanlara aldırma, oyun oynamak özünde iyi bir şeydir.

65 TLDeğerinde
Promo Kodu

www.gamesultan.com



Game Sultan

oyunu ciddiye alıyorsan

Bu ay tüm **LEVEL** okurlarına üç promo kodu birden hediye ediyoruz.

Legend Online, Kıyamet Savaşçıları ve **Zula**'da kullanabileceğiniz bu kodların tümü **Game Sultan** aracılığıyla sizlere sunuluyor. Şayet ki bu oyunları zaten oynamaktaysanız, verdiğimiz kodlar sizi ziyadesiyle memnun edecektir. Bu oyunları merak edip bir türlü başlayamamış olanlar içinse sunduğumuz kodlar iyi birer başlama sebebi olacaktır. Kodlarını verdiğimiz oyunlar ve nasıl kullanılacaklarının detayları ilerleyen sayfalarda sizi bekliyor. Herkese şimdiden iyi oyunlar!



OASIS GAMES


37GAMES
www.37.com




Yayıncı: **Oasis Games**

Web: oasgames.com/lp/lotr/lp.php

Legend Online indirmeye gerek kalmadan online olarak oynanabilen bir oyundur. Sadece tarayıcıyı kullanarak oyunu oynamaya başlayabilirsiniz. Oyuncular oyunda ordunun efendisi rolündedir, dünyadaki son savaşta yaşanan gerginliği durdurmak, insanlığı kurtarmak ve barışı sürdürmek için savaşılır. Oyun ekranında 3D görselliği ve 2D performansı güzel bir görsel oyun deneyimi olarak oyunculara sunulmaktadır. "Legend Online" ilk sürümünde önemli olan; şehir çevresinin gelişimi, ek sahneyi keşfetme ve ayrıca bir lort olarak da şehri genişletebilme ve askerleri işe alabilme özellikleridir. Ek sahneyi keşfeden oyuncular farklı yöntemler kullanabilirler; kovalamak, kaçmak, karşı saldırı ve son olarak da egemenliklerini yaratabilirler.

Görsel açıdan gerçek 3D ekran görüntüsü ile oyun sahnesinde animasyon görselliği sağlanmaktadır. Zaman tabanlı savaşlarla daha heyecan verici ve son derece eğlenceli savaş efektleri oyunculara sunulur. QTE savaş sistemi de oyuncuların savaşta mücadele gücünü arttırmaları için kullanılır.

Oyunda 7 çeşit askerin kendilerine özgü farklı güçleri vardır. Oyuncular askerlerin gücünü geliştirerek gittikçe artan mücadele ruhu ile savaşılır ve stratejik oyun kombinesi olarak oyuncular kendi yeteneklerini güçlendirmek için kendi şehirlerini inşa edebilirler.



Yayıncı: **37GAMES**

Web: www.37.com/ks

Kıyamet Savaşçıları ortaçağ temalı bir tarayıcı oyunu. Oyun, kalabalık şehirler, dondurulmuş yaylalar, gizemli ormanlar ve ürpertici mezarlar gibi sahnelerle yer çeşitliliği gösterir. Karakteriniz bu sahnelerde sayısız zorlu savaşlarla karşı karşıya kalacaktır. Oyun klasik ARPG oyun tarzından türemiştir. Nadir teçhizat elde etmek için canavarları öldürmek oyunun temel işlevidir. Fakat tarayıcı oyunu olarak bazı karışık zor oyun sistemleri oyundan çıkarılıp daha dost canlısı ve basit hale getirilmiştir. Kıyamet Savaşçıları size yeni dünyaya giden yolda rehberlik edecek uzun bir görev listesine sahiptir. Oyuncular oyunda farklı şehirler ve kamplar ziyaret edebilirler. Dünya ve Kıyamet Savaşçıları'nın sırlarını bir bir çözmek ana görevlerinizi oluşturur. Kıyamet Savaşçıları'nda Şeytan Çukuru, Ölüm Tapınağı, Kaos Toprakları, Zaman Diyarı ve Ejderha Diyarı gibi birçok zindan vardır. Bu zindanlarda tek başınıza veya bir parti içinde (örneğin, birlik üyeleri ile) savaşabilirsiniz. Zindanlar büyük bir birlik sistemi oluşturmada size yardımcı olabilirler. PvP modunu daha oynanabilir ve stratejik açıdan daha güçlü hale getirebilirler. Kıyamet Savaşçıları'nın tek zindan sistemi oyunculara birçok yaratıcı içerik sağlayabilir. Hatta bazı içerikler oyuncuların istedikleri biçimde düzenlenmiştir. Kıyamet Savaşçıları Adobe Flash tabanlı geliştirilmiş ve hem tarayıcı hem de Hızlı Giriş versiyonu desteklidir. Herhangi bir zamanda aynı sunucu üzerinde 20.000 oyuncu oynayabilir. Oyun içindeki tekrar etmesi sıkıcı olan yerler için oto-savaş özelliği vardır.

Klasik ARPG oyun sistemi, eşsiz özellikleri ve binlerce oyun içeriği ile Kıyamet Savaşçıları kesinlikle oynamaya değer bir oyun!





ZULA

Yayıncı: **Lokum Games** Web: www.zulaoyun.com

//Türkiye'nin ilk MMOFPS oyunu olma özelliği taşıyan Zula tecrübeli bir ekip tarafından geliştirilmeye devam ediyor. 2012 yılında MadByte Games ismiyle kurulan stüdyoda temelleri atılan oyunun en dikkat çekici özelliği ise haritalarında şehirlerimize yer verilmesi. Türkiye'nin yanı sıra global oyun pazarında da boy göstermeye hazırlanan Zula'da Üsküdar sokaklarında çatışmaya girebilir veya metroya sabotaj düzenlemek isteyen teröristleri etkisiz hale getirmek için mücadele edebilirsiniz. Gladyo ve Zula adında iki oluşumun yer aldığı oyunda Zula askeri ve istihbarat elemanlarından, Gladyo ise paralı askerlerden oluşuyor. Çok sayıda özgün karakter ve harita seçeneği

sunan oyunda tarafınızı seçerek aksiyon dolu çatışmalara katılabilirsiniz. Birbirinden farklı oyun modları ve haritalarda kendinizi aksiyona kaptırıp ilk Türk yapımı MMOFPS oyununun bir neferi olmaktan büyük heyecan duyacaksınız. Haritaları ve karakterleriyle coğrafyamızın özelliklerini taşıyan Zula'da kendinizi bu topraklarda, evinizde hissedeceksiniz. Yoğun bir geliştirme sürecine devam eden Zula ekibi, oyunculardan gelen geri bildirimler ışığında yeni içerikler eklemeye sürekli olarak devam ediyor. Geliştirme sürecinin yanı sıra, offline ve online etkinliklerle espor alanında da aktif olan Zula, binlerce TL değerinde ödül havuzu olan turnuvaları ile rekabetçi oyuncuların durağı olacak."

Game Sultan kodu nasıl kullanılır?

Üç oyunun da kodlarını aynı anda kullanacağınız bir sistem hazırladık. Yani Game Sultan üzerinden tek bir kod girerek, üç oyundaki bedava özelliklere kavuşacaksınız. Bunu yapmak için aşağıdaki adımları takip edin ve neler kazandığınızı da bir yandan öğrenin...

Game Sultan üyesiysen;

1. Üye girişi yap.
2. Ana sayfadaki "LEVEL Promo Kod" banner'ına tıkla.
3. Kodu gir.
4. "Hesap Geçmişim" sekmesinden "E-pin Alımlarım"ı seçerek kodları görüntüle.

Game Sultan üyesi değilsen,

1. www.gamesultan.com'a gir, üye ol.
2. Ana sayfadaki "LEVEL Promo Kod" banner'ına tıkla.
3. Kodu gir.
4. "Hesap Geçmişim" sekmesinden "E-pin Alımlarım"ı seçerek kodları görüntüle.

Kod içerikleri

Legend Online

10 Adet Büyük Altın Çantası,
1 Adet Extra EXP Kitabı, **1 Adet** Çift Şöhret Kitabı, **100 Adet** Şeytan Kristali,
80 Adet Şeytan Taşı lv 3, **5 Adet** Değerli Taş Kutusu lv 1-3, **1 Adet** Fashion Ruhı,
1 Adet Şans, **1 Adet** Labirent Anahtarı

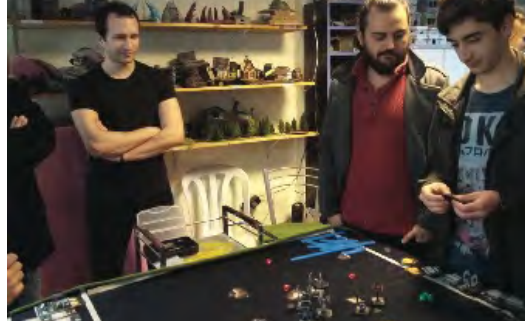
Kıyamet Savaşçıları

1 Adet 2.5X EXP İksiri
10 Adet Sv 1 İşleme Taşı
10 Adet Binek Hapı
5 Adet Dirilme Taşı
1 Adet CP İksiri

Zula

1. 3 Günlük MP5 Hafif Makinalı Tüfeği
2. 1 Günlük Magnum 357 SW. Tabanca (Markette yok)
3. 1 Günlük MB-Atmaca Bıçağı

Kodların son kullanma tarihi 31 Mart'tır.



Yeni yıla yeni başlangıçlar

TÜSOT ikinci döneme yeni gelişmelerle başladı!

TÜSOT'ta 1 Ocak itibarıyla 2015-16 sezonunun ikinci dönemi başladı. Yeni yılla birlikte de birçok yenilik yaşandı. Öncelikle, üyelerimiz tarafından İkinci Dünya Savaşı temalı minyatür savaş oyunu Flames of War için bir TÜSOT grubu kurulması talebi geldi. 15 kişinin talebiyle yapılan başvuru değerlendirilerek yeni grubun kurulması kararı alındı. Bu doğrultuda TÜSOT bünyesinde çalışmalara başladık. Çok yakında hazırlıklarımızı tamamlayarak üyelerimiz için Flames of War etkinlikleri de düzenlemeye başlayacağız. Ocak ayında yaşanan bir diğer sevindirici

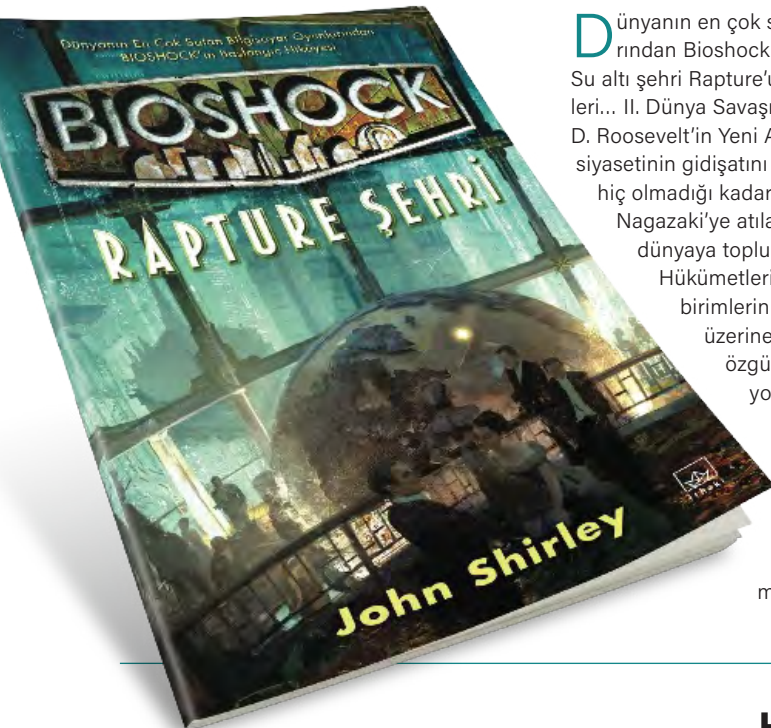
ci gelişme ise İzmir'de bu sezonun ilk Star Wars X-Wing turnuvasının düzenlenmesiydi... Hakemlerimizden Alper Baran Sözmen'in Kule Sakinleri'nde düzenlediği A tipi X-Wing turnuvası 6 oyuncunun katılımıyla gerçekleşti. Karanlık tarafın üstünlüğüyle sonuçlanan turnuvada, ilk 2 sırayı Imperial oyuncuları aldılar. Turnuvayı Imperial filosuyla Ahmet Gürsoy kazanırken, yine Imperial filosuyla Onur Özden ikinci ve Rebel filosuyla Işık Belül üçüncü sırada yer aldılar. Bültenimiz yayına hazırlanırken gerçekleşen ve hakemlerimizden Uğur Korfalı tarafından Aralık'ın son haftasında Goblin Cafe'de

düzenlenen X-Wing turnuvasının sonuçlarıysa şu şekildeydi: 12 oyuncunun katıldığı turnuvayı kazanan Scum filosuyla Ural Urganlı oldu. Imperial filolarıyla Çağrı Özer ikinci olurken, Işık Belül üçüncü sırayı aldı. Bu iki turnuvanın tamamlanması ile birlikte Star Wars X-Wing oyun grubu, daha sezonun ortasında ulusal turnuva için gerekli asgari sayıya ulaştı ve ELO listesi kriterini karşılamış oldu. Diğer oyun gruplarımızın da aynı başarıyı tekrarlamasını diliyoruz. ■



Bu kitap kaçmaz!

Bioshock: Rapture Şehri, İthaki farkıyla geliyor



Dünyanın en çok satan bilgisayar oyunlarından Bioshock'ın başlangıç hikâyesi... Su altı şehri Rapture'un bilinmeyen gerçekleri... II. Dünya Savaşı'nın sonuydu. Franklin D. Roosevelt'in Yeni Anlaşması, Amerika siyasetinin gidişatını değiştirmişti. Vergiler hiç olmadığı kadar yüksekti. Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombaları, tüm dünyaya toplu bir ölüm korkusu saldı. Hükümetlerin gizli ajanlıklarının ve birimlerinin yükselişi, dikkatleri üzerine çekiyordu. Amerika'nın özgürlük anlayışı yok oluyordu ve pek az insan özgürlüklerini almak için savaşıma hazır. Ancak bu insanlar arasındaki bir hayalperest, zorlu yollardan gelen bir mülteciyen dünyanın en

zengin ve en hayranlık uyandırıcı adamlarından birine dönüşmüştü. İşte o adam: Andrew Ryan! Ve kendisi, insanların hep daha iyisini hak ettiğine inanıyor. Bu yüzden dünya üzerinde bir Ütopya yaratıp imkânsız gerçekleştirmeye kararlı. Öyle bir Ütopya ki devletten, sansürden, bilim üzerindeki ahlaki sınırlamalardan uzak, emeklerinizin karşılığını aldığınız bir yer. İşte bu fikirle Rapture ortaya çıktı; denizin altındaki o parıltılı şehir... Ancak bu Ütopya büyük bir trajediyle yüzleşti. İşte her şey böyle başladı... her şey böyle son buldu. "Ben Andrew Ryan ve size bir soru sormak için buradayım: Bir insan kendi alın terinde hak sahibi olamaz mı? İnsana kendi alınının aklıyla kazanma yetkisini verilmiş midir?" John Shirley tarafından yazılan Bioshock: Rapture Şehri, tüm Bioshock müdavimleri için kaçırılmayacak bir eser. Şubat ayında İthaki Yayınları'nın takvimini takip edin... ■



Bir oyun fuarının anatomisi...

GameX 2015'e detaylı bir bakış

1 7-20 Aralık tarihleri arasında Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde onuncusu düzenlenen ve LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleşen GameX 2015 Uluslararası Dijital Oyun Fuarı büyük yankı uyandırdı. 100'ün üzerinde ulusal ve uluslararası markanın katılımı ile gerçekleşen GameX 2015, ziyaretçi rekoru kırdı. Sadece fuarın 3.günü 60.000'e yakın oyuncunun ziyaret ettiği GameX 2015, Türkiye'deki en fazla ziyaretçisi olan fuarlar arasında olduğunu tekrar gösterdi.

Sponsorlar ve Uluslararası Katılımcılar

Turkcell Superonline, gncrkl, Netmarble, Vestel, Teknosa gibi Türkiye'nin en büyük markaları da GameX 2015'in sponsorları arasındaydı. 37Games, Atelier 801, BallistiX, Bigpoint, Buzzmyvideos, Cherry, Corsair, FOX, Gameforge, Gigabyte, Gran Turismo Academy, IGG, LEVEL, MARVEL Future Fight, Mionix, MOL, MSI, Nissan, Nvidia, NZXT, PlayStation, Rampage, Samsung, Snopy, TP-Link, Varta gibi uluslararası firmalar birbirinden güzel standlarında sundukları içeriklerle GameX ziyaretçilerine oyun ve eğlenceyle dolu 4 gün yaşattı.

Ulusal Markalar ve Yerli Oyunlar

60.000!

Hayır fuar toplamı değil! Sadece Cumartesi günü GameX'i ziyarete gelen seyirci sayısını ifade eden bu rakam, önümüzdeki yılın çitasını hayli yukarı çekti.

Türkiye dijital oyun sektörünün önemli isimlerinden Adore, CONN, Game Sultan, Gamebootcamp, GPay, GTM, İninal, Joygame, Kebab Games, League Factory, Lokum Games, Melodika Game, Nusrat, Oyunfor, Perdigital, Phoenix, Plusonegame, Segment, Vidivodo, Zocco's renkli ve dolu dolu bir içerik ile GameX 2015'e renk kattı. Türk oyun yapımcıları tarafından geliştirilen onlarca oyun CONN, OYUNDER ve Gamebootcamp standlarında ilk kez oyun severlerle buluştu.

Konferanslar, Cosplay ve Airsoft

GameX 2015'de sadece dijital oyunlar yoktu. OYUNDER'in düzenlediği konferans, panel ve çeşitli etkinlikler ile profesyoneller ile oyun sektörüne girmeye hazırlanan girişimcileri ve gençleri bir araya getirdi. Cosplay Türkiye, GameX 2015'in cosplay etkinliklerini düzenledi. Yüzlerce cosplayer yaptıkları çalışmalar ile GameX'de fotoğraflar çekti, çeşitli etkinliklere katıldı ve cosplay yarışmasında boy gösterdi. Yarışmalarda cosplayerlar BallistiX, British House, Game Sultan, Gigabyte, Rampage, Samsung, Snopy, Segment, Teknosa, TP-Link, VESTEL, SteelSeries, ASUS, Logitech markalarının ürünlerinden oluşan ödül havuzundan çeşitli hediyeler

*Sadece fuarın 3.günü 60.000'e yakın oyuncunun ziyaret ettiği **GameX 2015**, Türkiye'deki en fazla ziyaretçisi olan fuarlar arasında olduğunu tekrar gösterdi*



ÜSTTE Daha Han Solo'nun yedisi çıkmamışken. SAĞDA GameX 2015 bir oyun fuarının gördüğü en büyük kalabalıklara ev sahipliği yaptı.



kazandılar. Geçen yıl da GameX'de boy gösteren ve fuara harika bir şekilde renk katan Airsoft markaları yine fuardaki yerini aldı. Anadolu Airsoft, İstanbul Airsoft ve Evo Sports oyunlarda sıkça karşılaştığımız silahların Airsoft versiyonları ile ziyaretçilere farklı deneyimler kazandırttı.

Mükemmel Oyun Bilgisayarları, Konsollar, Simülatörler, Oculus

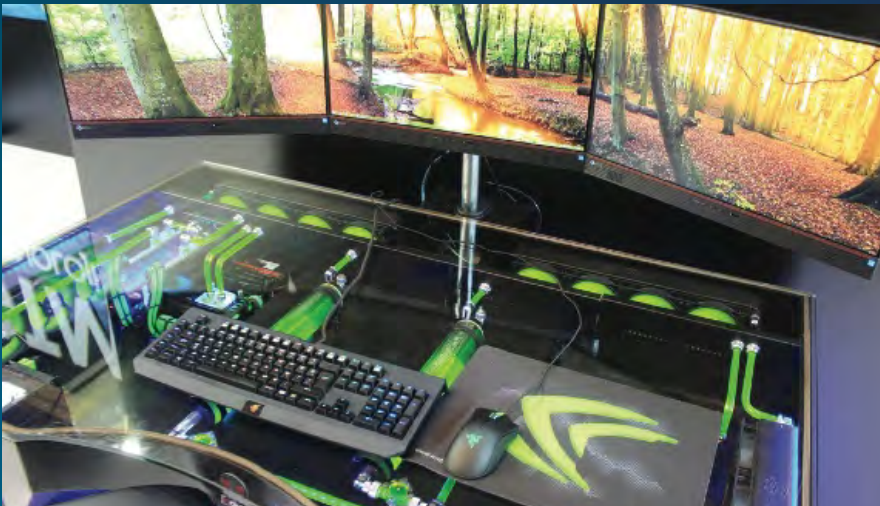
GameX 2014'te su soğutmalı dev masa bilgisayarını tanıtan CONN Bilgisayar, bu yıl da Duvar Bilgisayarını tanıttı. Duvarda 2 m²'ye yakın bir yer kaplayan ve sistem özellikleri ile "Oyun Canavarı" tanımını hak eden Duvar Bilgisayarına oyunseverlerin ilgisi çok yoğundu. Samsung yeni Curve Ultra WQHD monitörünü GameX 2015'de tanıttı. Mükemmel bir oyun bilgisayarına bağlanan monitörlerle oyuncular çeşitli oyunlarda Curve monitörleri test etti. MSI'in "Canavar Diz Üstü" bilgisayarları da GameX'de büyük ilgi gördü. 3 oyun monitörünün bağlandığı MSI bilgisayarında

ziyaretçiler bu canavarları test etme imkânı buldu. GameX 2015 ziyaretçileri; Nvidia GeForce GTX standında, dünyaca ünlü PC modifikasyon ustaları Peter Brands (L3p) ve Richard Keirsgier (MadeByKier) tarafından fuar süresi boyunca adım adım bir araya getirilen, hayallerinizin ve performansın sınırlarını zorlayacak bir bilgisayarın doğumuna şahit oldular. Phoenix Bilgisayar oluşturduğu en iyi oyun bilgisayarlarını sergiledi. GameX ziyaretçileri BallistiX, Nissan Gran Turismo Academy, OYUNDER, Vestel, Teknosa, TP-Link, GPay standlarında bulunan çeşitli oyun simülatörleri ve konsollarında farklı oyun deneyimleri yaşadı. Son zamanların en çok merak edilen ve oyunseverlerin denemek için fırsat kolladığı Oculus da GameX 2015'de oyuncular ile buluştu. Oyunseverler Oculus'ü çeşitli oyunlarda deneyimleme fırsatı buldu.

Fuar alanının her yerinde turnuvalar ve çeşitli yarışmalar düzenlendi. Playstore yaptığı yüzlerce turnuva ve yarışmada binlerce hediye dağıttı

Gncrckll - League of Legends

Fuarın gençlik sponsoru gncrckll, League of Legends içeriği ile ziyaretçilere eğlenceli anlar yaşattı. LOL karakterlerinin danslarını ve seslerini taklit eden ziyaretçiler, gncrckll'den çeşitli hediyeler kazandı. Ayrıca LOL'in 2015 Türkiye Şampiyonu Dark Passage da gncrckll standında hayranları ile buluştu. gncrckll, üyesi olan fuar ziyaretçilerine Teknosa, Segment, Zoccoshop, Phoenix, Pixelbags, TP-Link ürünlerinde ekstra indirimler sağladı. Hali hazırda GameX'e özel indirimler uygulayan markalardan ekstra gncrckll indirimini alan oyunseverler, kuşkusuz fuardan en karlı çıkanlar oldu.



Bu sanat eserinin yapımı esnasında oradaydık!





ÜSTTE Cosplayer'lar ve Cosplay tutkunları için dolu dolu bir fuar oldu!
SAĞDA Fotoğrafta Fırat'ı bulan bir adım öne çıkınsın!



Turnuvalar, Yarışmalar, Hediye...

Fuar alanının her yerinde turnuvalar ve çeşitli yarışmalar düzenlendi. Playstore yaptığı yüzlerce turnuva ve yarışmada binlerce hediye dağıttı. League Factory standında CS-GO, Hearthstone, LOL turnuvaları aralıksız devam etti. LF'nin düzenlediği turnuvalarında başarı elde edenler çeşitli ürünlerle hediyeleştirildi. Game Sultan'ın dev alanında HEX, Zula, Hounds ve Shards of War turnuva ve yarışmaları düzenlendi. Game Sultan fuar ziyaretçilerine yüzbinlerce liralık promosyon kodu hediye etti. Vestel standının dört bir yanında yarışmalar kesintisiz devam etti. Vestel standında farklı oyun deneyimleri ile eğlenen oyunseverler ayrıca birbirinden güzel ürünlerle ödüllendirildi. Fuarın en renkli katılımcılarından Transformice ise düzenlediği farklı ve çok eğlenceli yarışmalarla Türkiye'deki oyuncularının eğlenceli anlar yaşattı. Nvidia, MSI ve Phoenix de çeşitli turnuva ve yarışmalar düzenledi. Fuarın

*Oyun firmalarının
ünlü yüzleri,
e-Sporcular,
Youtuberlar ve
Streamerlar
GameX 2015'de hem
birbirileri ile hem de
takipçileri ile buluştu*

en renkli markalarından biri olan TP-Link t-shirt boyama etkinliği ile hem oyunseverlere t-shirt tasarlama deneyimi yaşattı, hem de bu t-shirtleri kendilerine hediye etti. TP-Link'in hediye ettiği maskelerle dolaşan fuar ziyaretçileri Star Wars rüzgârı estirdi. Biz de LEVEL olarak boş durmadık ve standımızda oyuncularla buluşup Fifa 16, Uncharted: The Nathan Drake Collection, Star Wars: Battlefront ve Forza Motorsport 6 oynadık, okurlarımızla tanıştık, iddialaşttık.

Mobil Oyunlar

Dünya'nın en büyük mobil oyun şirketi Netmarble, GameX 2015'e mobil ağırlıklı bir stand ile katıldı. Netmarble standını ziyaret edenleri ilk olarak MARVEL karakterlerine bürünen cosplayerlar karşıladı. Paramanya, MARVEL Future Fight gibi mobil oyunları fuar ziyaretçileri buluşturan Netmarble ziyaretçilerine mobil oyunlarında çok değerli oyun kuponları dağıttı. Fuarda VESTEL'de akıllı telefonu VENÜS'ü mobil oyunlar-

Rakamlarla GameX 2015



Oyun Makinesi Sayısı

317 Oyun Makinesinde
608.640 Dakika Oyun Oynandı



GameX 2015 Ödülleri

14 Kategoride 111 Adaya
66430 Kişi 220311 Oy Kullandı



Dağıtılan Promosyon Ürünler

216860 Adet Hediye Dağıtıldı



Youtube'da GameX 2015

- Ziyaretçiler tarafından Youtube'a **540'den fazla video** yüklendi
- Videolar **3.200.000**'ün üzerinde görüntülenme aldı
- Videoların tamamı **2882 dakika**



la tanıttı. Tamamen Türk yapımı olan ve Çanakkale Destanı'nı bize yeniden yaşatan NUSRAT mobil oyunu da fuardaki yerini aldı. Çanakkale temalı NUSRAT standı kuşkusuz en dikkat çeken standlardan biriydi.

Ünlü Oyuncular Hayranları İle GameX 2015'de Buluştu!

Oyun firmalarının ünlü yüzleri, e-Sporcular, Youtuberlar ve Streamerlar GameX 2015'de hem birbirileri ile hem de takipçileri ile buluştu. Ünlü oyuncular fuar alanındaki çeşitli standlarda hem kendi aralarında hem de takipçileri ile oyunlar oynadı. Ziyaretçiler ünlü oyunculardan fotoğraf ve imza almak için birbirileri yarıştı. Yüzbinlerce takipçisi olan ünlü youtuberlar kendi video kameraları ile yaptıkları çekimleri ile GameX maceralarını Vlog haline getirdi ve takipçileri paylaştı.

GameX 2016 Hakkında İpuçları

GameX fuarını düzenleyen ve fuarcılıkta 35. yılını dolduran Rönesans Fuarcılık yetkililerinden GameX 2016 ile ilgili bazı ipuçları aldık. Özellikle "2016'da 2 Kat GameX, 2 Kat Oyun, 2 Kat Eğlence" benzeri bir sloganı çok yakında görmeye başlayacağız gibi. Cumartesi ve Pazar günü yaşanan aşırı ilgi



nedeni ile ziyaretçilerinin sosyal medyadaki ve fuar alanındaki "GameX daha büyük alanda yapılınsın ve bu fuar artık ücretli olsun." yorumlarını takip ettiklerini belirten yetkililer; GameX 2016 için Lütfi Kırdar'ın A salonunu da açarak "2 Kat GameX" sloganı ile çalışmalarına başlamak istediklerini söylüyor.

GameX 2015'e bakıldığında, oyun sektöründeki firmalarının daha etkili katılımı ile GameX 2016'nın çok daha büyük ve daha fazla içerik ile karşımıza çıkacağına şüphe yok.

GameX 2016'yı sabırsızlıkla bekliyoruz! ■

GameX 2015'e bakıldığında, oyun sektöründeki firmalarının daha etkili katılımı ile **GameX 2016'nın** çok daha büyük ve daha fazla içerik ile karşımıza çıkacağına şüphe yok

Basında GameX 2015

- 15 Televizyon Haberi
- 39 Yazılı Basın Haberi
- 541 İnternet Haberi



Ayın Ürünleri Deadpool

Aşağıdaki ürünler Pop Culture Toys'un katkılarıyla hazırlandı; hepsi hakkında daha fazla bilgi [facebook.com/popculturetoys](https://www.facebook.com/popculturetoys) adresinde...

Marvel Select Deadpool Figür

Marvel Select imzalı 18 cm boyundaki Deadpool action figürü, çıkabilen standı ve aksesuarları ile sizlerle buluşuyor.

120 TL

Güzel bir sürpriz için **LEVEL**'i sosyal medyadan takip edin!



85 TL

Deadpool Bust Bank Kumbara

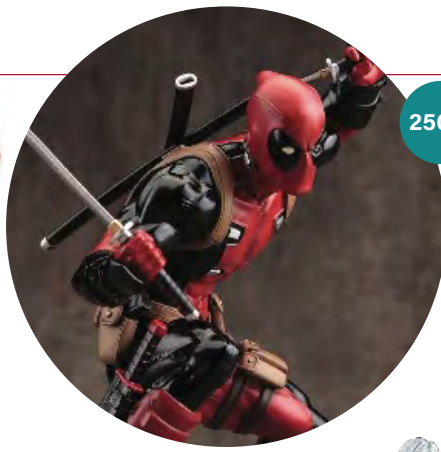
Büst olarak da kullanabileceğiniz 20 cm boyundaki bu kumbara ile paralarınızı rahatça biriktirebilirsiniz.



375 TL

Marvel Lady Deadpool Bishoujo Statue

Lady Deadpool Bishoujo Pvc Statue deęişebilen elleri ve kafası ile koleksiyonunuza katılmayı bekliyor.



250 TL

Marvel Comics: Deadpool Marvel Now! ArtFX+ Statue 1/10

Kotobukiya'nın bu Deadpool figürünü deęiştirilebilir elleri sayesinde kılıç ve kılıcsız şekillerde sergileyebilirsiniz. Deadpool ArtFX+ figürü yaklaşık 15 cm boyundadır. Ayaklarındaki mıknatıs sayesinde standında rahatça ayakta durabilir.



2899 TL

Marvel vs. Capcom: Dante vs. Deadpool 1:4 Scale Statue

Polystone malzemeden üretilmiş ve elle boyanmış olan bu heykel 51 cm olup, en ince ayrıntısına kadar detaylandırılmıştır. Dünya geneli üretim adedi 750 olup, aynı kutu içinden 50 cm'lik Dante heykeli de çıkmaktadır.



35 TL

Deadpool Logo Keychain Anahtarlık

Metalden yapılmış olan 5 cm boyundaki bu Deadpool ile hayatınıza renk katacaksınız.



25 TL

Deadpool Marvel Evreni'ni öldürüyor

Bir solukta okuyacağınız bu macerasında Deadpool, Marvel'in bilinen tüm karakterlerine meydan okuyacak, Thor, Hulk, Spiderman ve nice amansız rakipleri karşısına alacak.



25 TL

Deadpool Deadpool'u öldürüyor

Deadpool bu kez kendisine meydan okuyor. Çoklu evrendeki alternatif Deadpool'ları yok etmeye çalışan kahramanımız, gerçeklik algısına savaş açıyor.



Mercek Altında PS Now

Söze yeni LEVEL'dan merhaba diyerek başlamak istiyorum. Bu ay itibari ile "Konu Analiz" bölümünde, çeşitli merak edilen konularda kafalardaki soru işaretlerini silmeye çalışacağım. İlk olarak da son dönemde epeyce adını duyduğumuz Sony servisi PS Now'dan bahsedeceğim.

Cloud Gaming nedir?

Ps Now'a balıklama atlamak yerine, öncelikle Cloud Gaming olarak anılan sistemden bahsetmek istiyorum. Cloud Gaming, teknik ayrıntıları bir kenara koyarsak, uzaktaki başka bir sistem üzerinden oyun oynamamıza olanak sağlayan bir teknoloji. Yani, normal şartlarda bilgisayarımızdaki ekran kartının, işlemcinin ve diğer donanımların yaptığı işlemleri uzaktaki bir

bilgisayar yapıyor ve bize yalnızca görüntü yolluyor. Aldığımız görüntü kalitesinde de belirleyici unsurlar, monitör ve internet kalitesi oluyor. PS Now da aynen bu sistem üzerine kurulu olarak çalışıyor. Donanımsal anlamda çok da üstün standartlara ihtiyaç duymaması sayesinde yeni nesil televizyon ve blu-ray oynatıcılar üzerinden bile bu hizmeti almak mümkün.



Ps Now 101

Sony kesinlikle Cloud Gaming'e en büyük önemi veren ve en çok yatırım yapan firma olarak göze çarpıyor. Aslında PS Now sisteminin temelleri Gaikai isimli firma ve çalışmalarına dayanıyor. 2008 yılında kurulan Gaikai, o dönem Cloud Gaming'in artık mümkün olduğunu öne sürmüştü ve bu konuda çalışmaya başlamıştı. Hatta Flash Player üzerinden Call of Duty 4, World of Warcraft gibi oyunların oynanabilmesini de sağlamıştı. 2012 yılında da Samsung televizyonlara bu sistemin eklenmesi üzerine

anlaşma sağlanmıştı. Ne var ki, bundan yalnızca bir ay sonra firmayı 380 milyon Dolar karşılığında Sony satın aldı. Gaikai'nin çalışmalarına kaldığı yerden devam eden Sony sırasıyla Remote Play, PS Now ve Share Play'i hizmetlerini duyurdu. Gaikai'nin ardından, bu alanda ciddi çalışmalar yapan OnLive da geçtiğimiz yıl Sony bünyesine katıldı. Anlayacağınız, Gaikai ile Cloud Gaming piyasasına giren Sony, OnLive'i de satın alarak, bu alanda en güçlü firma olmak yolunda tün adımları atmış bulunuyor.



BU AY DERGİDE

* Elektrik faturanızı azaltmanın yolları,

* Çöken PC'nizinden önemli verileri
kurtarmanın yolları ve

* 2016 model Hacker saldırılarından kurtulmak için
bilmeniz gerekenler



ŞUBAT SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ

Mirror's Edge Catalyst

Mirror's Edge Catalyst

"Özgürlük kanunsuz hale getirilince sadece kanun kaçakları özgür olacak." Kristal bıraklığında bir şehirde, Faith'in ilham verici hikayesi devam ediyor.

Sayfa 26

Kırmızı!

Hatırlarsanız bir önceki oyunda tutunacak yerler kırmızı ile alenen belli edilirdi. Artık bu durum söz konusu değil ama Faith'in özel bir "hissetme" gücü var. Bunu çalıştırdığınızda tutunabileceğiniz yerler parlıyor ve siz de tutunmak için atlayınca düşmeyeceğinizden emin oluyorsunuz.



Yapım DICE Dağıtım EA Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Web www.mirrorsedge.com Çıkış Tarihi 24 Mayıs 2016

Mirror's Edge Catalyst

Bazı FPS'lerde bolca ateş ederiz. Bazılarında saklanmak, siper almak esastır. Kimisinde teknolojik aletler sunulur kullanımımıza, kimisinde geçmişe gider, fantastik bir dünya ile karşılaşırız. Mirror's Edge'de ise tek gerçek koşmak. Hızla ve düşünmeden...



1

Nasıl, şehri beğendiniz mi? Önceki oyundakine çok benziyor, değil mi? Yine gökdelenler, yine çatıdan çatıya atlamaca, yine camı çerçeveyi indirip binaların içine girmece... Hepsini tekrar yapacağız ama bu defa olaylar daha da kapsamlı ve sürükleyici.



2

Bu oyunun sanat yönetmenliğinde kimler varsa, hepsini şimdiden bir bir tebrik ediyorum. Mekanlar yine o kadar güzel ve teknolojik gözüküyor ki gerçek hayatta da böyle mekanların artmasını bekliyoruz adeta.



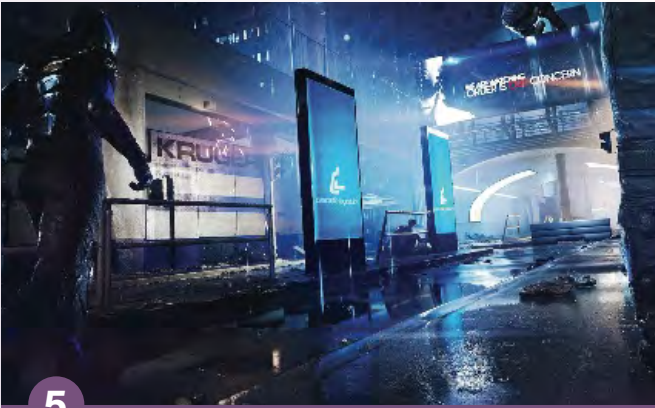
3

Faith artık ona özel güçler sağlayan bir eldiven kullanabiliyor ve bu eldiven ona uçuş gücü veriyor... Atıyorum, durun. Bu Faith'in standart eldiveni. Kendisi uçamıyor ama parkour olayında yine inanılmaz iyi hareketler sergiliyor.



4

Bu arkadaşın kim olduğunu henüz bilmiyoruz ama ortak bir düşmana karşı savaşıyoruz gibi bir izlenim var. Dolayısıyla dostumuz olabileceğinden şüphelenmekteyim. Üstelik kendisinin dövüş konusunda da bayağı kötü olduğunu biliyoruz.



5

Eğer görebiliyorsanız solda Kruger yazıyor. Bu ismin kime ait olduğunu birazdan öğreneceğiz ama şunu bilmelisiniz ki dev bir şirketin yine bir şehri himayesine aldığı gösteren bir konuyla baş başayız. Yaşasın polis devleti!



6

İşte karşınızda Gabriel Kruger. Elysium şirketinin sahibi olan bu arkadaşımız yanındaki korumalarından asla ayrılmıyor ve son derece tehlikeli bir iş adamı. Kareler önceki siyahlı arkadaşın düşürdüğü bir cihazı çaldığımız için bizim de düşmanımız oluyor. Ne güzel...



7

Acaba o siyahlar içindeki karakter bu muydu? Bu olsa bile o gözlük sayesinde yine kim olduğunu anlayamıyoruz. Diyeceksiniz ki gözlük olmasa tanıyacaksın sanki... Siz de haklısınız. Bizi ilgilendirmez, geçelim.



8

Tamamıyla özgür olacağımız oyunda hiçbir yüklemesinin olmayacağı söyleniyor. Dövüşlerde de silahımız olmayacak ama duvarlardan sekip düşmanlarımızı tek bir tekme veya yumrukla indirebileceğiz. Mirror's Edge Catalyst iyi bir oyun olacak, demedi demeyin...



Yapım **Digitalmindsoft** Dağıtım **Digitalmindsoft** Tür **RTS Platform PC** Web www.digitalmindsoft.eu/products/call-to-arms Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Call to Arms

RTS oyunlarının bilgisayarlarımıza yaptığı son akının üzerinden neredeyse 10 yıl geçti. Haliyle, bulabildiğimiz her strateji oyununa Pink Floyd birleşip konsere gelmiş gibi saldırıyoruz.

Call to Arms alışlageldik bakış açısıyla (İzometrik?) klasik bir RTS oyunu. Her ne kadar yapımcılar ısrarla Men of War 2'yi örnek veriyor olsalar da bana bir vakit heyecanla beklediğimiz, ama o beklentileri karşılamanın uzağında kalan Joint Task Force'u hatırlattı. Digitalmindsoft tarafından geliştirilen ve 31 TL fiyat etiketi ile Temmuz ayı sonundan beri Steam'de erken erişimde yer alan oyunun kodu bize ilk iletildiğinde testini yapmak istemiş ancak oyunun içeriğinin alpha'nın da alpha'sı olması sebebiyle dergi planından çıkartmıştık. Aradan neredeyse altı ay geçtikten sonra bakalım oyun ne durumda? İlk olarak göze hitap eden kısımdan başlayalım, oyunun grafikleri gayet başarılı. Oyun canavarı lafını duyunca utancından yüzü kızaran bilgisayarlarda bile gayet akıcı olarak çalışmakla beraber, bolca hatası sebebiyle masa üstüne atma simülatörü olarak da iş görebiliyor şu aşamada. Patlamalar, saklanma mekanikleri ve -oyunun erken erişimde olduğunu göz önüne alırsak- ünite çeşitliliği ve modelleme kalitesi hiç fena sayılmaz. Oyunda iki fraksiyon yer alıyor, biri elbette ABD ordusu, diğeri de insanlığın baş

düşmanı Global Devrim Hareketi (Yerseniz.). İleride yeni fraksiyonlar eklenip eklenmeyeceği belirsiz olsa da zamanla yeni üniteler, silahlar ve binlerce yeni upgrade eklenmesi bekleniyor. Modellemeler daha önce de söylediğimiz gibi hayli başarılı ve fütüristik modeller yerine günümüz ve yakın geçmişin, halen servise olan askeri araçlarına yer verilmiş. T90 veya M1A2 Abrams tankları gibi. Oyunu oynayabileceğiniz iki kamera var, bunların ilki klasik izometriğe yakın, 3D'nin nimetlerinden faydalanan ve ünitelerin bıyıklarına kadar zoom yapabileceğiniz Strateji kamerası. Diğeri ise üniteleri bizzat kontrol edebileceğiniz TPS modu. Şu aşamada ikincisi ancak kozmetik olarak iş görüyor ve savaşın gidişatına tamamen faydasız. Oyunun altı ay içinde bazı açılardan geriye gittiğini söylemek gerek. Öncelikle sıkça yapılan update'ler, oyunun en büyük avantajlarından biri olan Steamworks üzerinden dağıtılan modların sürekli olarak güncellenmesini gerektiriyor, bir süre sonra bu takip işi can sıkıcı raddeye ulaşıyor, ETS2 veya Assetto Corsa oynayanlar dediğimiz anlayacaktır. Şu an oyunda halen skirmish modları veya tek kişilik hikaye bulunmuyor. Tek yapabil-

diğiniz 5-6 farklı, klasik maç tipinden birini seçerek 2-16 kişi arasındaki savaşlara girmek. Genellikle server genelindeki oyuncu sayısı 50-100 arasında ve bu da kafanıza göre bir maç bulabilmek için biraz beklemenizi gerektirebiliyor. Eğer oyunlardan kick'lenip durursanız, Level'inizi yükseltene kadar botlara karşı savaşmanız da mümkün. Call to Arms, eğer bitmiş hali söz verilen içeriklere sahip olursa, oldukça keyifli bir RTS oyunu olacak gibi gözüküyor. Diğer taraftan şu anki içeriğin kısıtlı olması sebebiyle erken erişime katılıp katılmamayı iki kez düşünmeniz de fayda var. ■ **Kürşat Zaman**



BMP-3'e dikkat çekmek istemiştım aslında ama çoğunuzun bu fotoda ilk gördüğüşeyin Renault 12 olduğunun farkındayım.

Yeni eşyalar

Dark Souls'da bir yerlere gelmek için bolca eşyaya sahip olmamız gerekmektedir. Özellikle ikinci oyunda da bolca yeni eşya ile karşılaşmıştık ama Dark Souls III içerisinde barındıracağı iddia edilen 200 farklı eşya ile öncekilere büyük bir fark atacak gibi görünüyor.

Yapım FromSoftware, Inc. Dağıtım BANDAI NAMCO Tür Aksiyon / RPG Platform PC, Xbox One, PS4 Web www.darksouls3.com Çıkış Tarihi 24 Mart 2016

Dark Souls III

Aksiyon ve RPG türünü uzun süredir bir arada tutmayı başaran ender yapımlardan birisi olan Dark Souls serisi, yeni ve çok daha farklı bir şekilde karşımıza çıkmak için gün sayıyor. Peki, onun hakkında ne kadar bilgiye sahibiz?

FromSoftware ve Bandai Namco Games'in harika birlikteliğinin bir ürünü olan Dark Souls serisi, uzun süredir oyun camiasına kendisinden bahsettiren bir isim. Son olarak Dark Souls II: Scholar of the First Sin versiyonu ile kendisini gösteren seri, büyük beğeni toplamayı başarmıştı. Haliyle Nisan 2015'de üretilen yeni oyundan kısa süre sonra, E3 fuarında Dark Souls III'ün tanıtımını görmeyi hiç beklemiyorduk! Zorluk seviyesi, farklı düşmanları ve devasa haritaları ile oyuncuların gönlüne taht kurmayı başaran serinin yeni oyunu, Hidetaka Miyazaki ve Isamu Okano'nun yönetmenliğinde piyasaya çıkacak. Kamera yine alıştığımız TPS açısı olarak belirlenmiş. RPG öğelerinin dibine kadar kullanılacağını

ilk tanıtım videosundan bile anladığımız oyunda, yine karanlık bir tema hâkim olacak. Hatta yayınlanan videolara ve sızdırılan görüntülere bakacak olursak, önceki iki oyuna göre daha da karanlık bir atmosfer ile karşılaşacağımızı bile söyleyebiliriz. Tüm oyunlarında kullanıcıların yüzünü güldüren sınıf seçeneği, üçüncü yapımda da 10 farklı sınıf ile bizlere merhaba diyecek. Birbirinden farklı ve zorlu düşmanları ile oyuncularına her köşeyi dar eden düşman birimlerine de 45 tane yeni arkadaş katılacağı da kesinleşen bilgiler arasında... Silahlar her daim Dark Souls serisinin dikkat çeken noktalardan birisi olmuştur. Bu durumun farklılıkta olan yapımcı ekip, üşenmeden 100 tane yeni silah ürettiklerini

çoktan beyan etti bile! Tabii bu rakamın 100 ile sınırlı kalıp kalmayacağını bilmek bir hayli zor. Verilen rakamsal değerler arasında bir de zırh setleri bulunuyor. Bu zamana kadar öğrendiğimiz kadarı ile oyunda toplamda 40 adet yeni zırh seti olacağını sizlere aktarabiliriz. Ayrıca 15 tane yeni boss da oyuna eklenecek yenilikler arasında bulunuyor. İşin ilginç kısmı, sızan haberlere göre bu verilerin ikinci oyundaki boss, düşman, zırh ve silah setlerinden hariç olması. Yani bir anda devasa bir çeşitlilikle karşılaşmamız işten bile değil. Yenilikler arasında 12 tane farklı bölüm olacağı da netlik kazanan bilgilerden bir diğeri. Yayılan en ilginç bilgilerden bir tanesi şüphesiz boss'ların "Heat Up" isimli farklı bir özelliğe sahip olacak olması. Bu yeni özellik sayesinde karşılaştığımız boss'lar her an farklı bir "şey"e dönüşebilecekler. Diğer yenilikler arasındaysa karakterimize farklı stiller sunan "Sword Fighting Arts" ve de zarar alma pahasına rakibe saldırıp, devirebildiğimiz "Rush In" gibi yenilikler bulunuyor. Yani anlayacağınız Dark Souls III birçok yenilikle geliyor. Umuyoruz tüm bu bahsi geçen bilgiler doğru çıkar da şöyle tadından yenmeyen yeni bir Dark Souls oyunu deneyim edebiliriz.

■ Ertuğrul Süngü



Yeni oyunla birlikte görüntü kalitesinde önemli bir artış olacağı benziyor

Yayılan en ilginç bilgilerden bir tanesi şüphesiz boss'ların "Heat Up" isimli farklı bir özelliğe sahip olacak olması

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

LEVEL'da, Astronot köşesini açtığımızdan beri, sosyal medyada okurlardan sık sık benzer sorular alıyorum: Bilimkurgu türündeki hangi kitapları ve filmleri tavsiye edersiniz? Herkese tek tek cevap verme imkanım olmadığı için, cevap alamayan arkadaşlarımızdan özür diliyorum, buradan bu popüler soruya topluca cevap vermek istiyorum. Bilimkurgu türü, özellikle video efektlerinin kolayca üretilebildiği son yıllarda sinemada daha fazla görülmeye başlandı ancak her bilimkurgu filmi, hepimizi mutlu edecek diye bir kural yok. Filmlerin çoğunun maalesef, B-Movie (ikinci sınıf) kıvamında yapımlar olduğunu gözlüyorum, dolayısıyla beyazperdede bilim kurgu filmlerinin sayısı artsa da, izleyebildiğim filmlerin sayısında fazla bir artış yok. Ama öyle filmler var ki, her bilimkurgu severi

tatmin edecek bir kaliteye ve arka öyküye sahip, başarılı yapımlar olarak sinema tarihinde yer alıyor. Şimdi burada, efsane olmuş, herkesin bildiği, sinemada da gişe rekoru kıran Blade Runner gibi filmleri veya Battlestar Galactica gibi yapımları saymayacağım. Aksine, Türkiye'de fazla tanınmayan, dolayısıyla kolay kolay karşınıza çıkmayacak birkaç filmin/dizinin adını hatırlatmak isterim. Eğer daha önce seyretmediyseniz, mutlaka göz atmanızı tavsiye ederim.

Equilibrium (2002)

Christian Bale ve Sean Bean'ın başrolünde olduğu Equilibrium, Türkiye'de doğru düzgün vizyon yüzü görmedi, az sayıdaki bilimkurgu meraklıları dışında da kimsenin ilgisini çekmedi. Film toplumların tek tipleştirildiği bir gelecekte özgürlük arayan bir grup insanın sistemle çatış-

masını anlatıyor. Çatışma sahneleriyle Matrix'e benzetilen filmin en şanssız olduğu konu da bu sığ benzetmeler oldu. Film çok yüksek bütçeli, müthiş efektlere sahip, olağanüstü bir prodüksiyon sayılmaz ancak öyküsünün güçlü olduğunu itiraf etmek lazım.



Equilibrium



Serenity (2005 sinema filmi) ve Firefly (TV dizisi)

Aynı öyküyü anlatan, aynı oyuncularla çekilen film ve dizi, kısa sürede bilim kurgu dünyasında kült haline geldi. "Vahşi batı" temalı bir bilimkurgu dizisi olan Firefly, az sayıda insanın dikkatini çekince, ilk sezon sonunda yayından kaldırıldı ama TV yöneticileri diziyi yayından kaldırmaya alacakları tepkinin o kadar büyük olacağını tahmin etmiyordu. Ardından gelen yıllarda Firefly'dan esinlenen Defiance dizisi ortaya çıktı ancak Firefly kadar etkileyici bir öyküye sahip olmayan Defiance da uzun süre tutunamadı.

Stargate serisi (Film ve dizi)

Stargate serisi, bilimkrugu evreninde tam bir fenomendir. Dizinin aslında gerçekten yaşanan olayları anlatan bir tür gizli mesaj içerdiği inanan o kadar çok insan var ki, internette bu konudaki tartışmalara dalacak olursanız, artık neyin gerçek, neyin senaryo olduğunu bile karıştırmaya hale gelebilirsiniz. Üstelik dizi de film de, son derece güçlü bilimsel danışmanlar eşliğinde yazıldığından 10 yıl boyunca büyük bir ilgiyle takip edildi. İlk sezon biraz tırt olsa da 10 bölüm dayanabilirseniz, ardından gelen sezonlar da ortam tam anlamıyla "yıkı-



Stargate

lıyo!!" Stargate serisinin ayrıca Spinoff'u olarak ortaya çıkan Atlantis ve Universe dizilerini de kaçırmamalısınız.

Fringe (TV dizisi)

Türkiye'de de biraz popüler olan ve komplo teorileri üzerinden yola çıkan ancak bu teorilerin yavaş yavaş gerçeğe dönüştüğünü gösteren çok sürükleyici bir "gerilim/bilimkurgu/hatta polisiye" türü olan Fringe'da uzay gemileri, lazer silahları, intergalaktik savaşlar falan bulamayacaksınız ama öyküsü ile aklınızı başınızdan alacak.

Space: Above and Beyond (TV serisi)

1995'te başlayan bu dizi, 1996'da yayından kalktı ancak bilimkurgu severler üzerinde büyük etki bıraktı. Dönemin popüler bilimkurgularından olan Alien'deki uzay komandolarından esinlenmiş bir grup komandonun, dünyayı istila etmek isteyen uzaylılarla arasındaki çatışmaları izliyoruz. Bugün hala pek çok oyun, dizi ve filmde gördüğümüz "uzay komandoları" konseptinin en detaylıca işlendiği ve formatın belirlendiği yapımdır. Aslında hala Space: Above and Beyond'un esintilerini izliyoruz desek yalan olmaz.

Rama serisi (Kitap- Arthur C. Clarke)

İkinci Dünya Savaşı'nda radarların gelişmesi adına önemli çalışmalar yapan, sonrasında ise dünyanın çevresine uydu sistemi kurma mantığını geliştiren ve bugün telefonlarımızdan navigasyon uygulamalarına girip yönümüzü bulmamızı sağlayan uyduları daha

1945 yılında öngörüp tasarlayan önemli bir bilim insanı ve bilim kurgu yazarı olan Arthur C. Clarke'ın, uzaydaki farklı yaşam türlerine dair çok önemli bir eseri olan Rama kitapları, uzaya ve uzaylılara dair düşünce biçiminizde çok önemli bir etki bırakacaktır. Ayrıca, adamcağızın 45 sene önce yazdığı romandaki çoğu detayın bugün gerçek olduğunu fark ettiğinizde çok şaşırabilirsiniz. Ben 30 sene önce okuduğumda çok şaşırmıştım.

Dune serisi (Kitap- Frank Herbert)

Frank Herbert'in Dune'u çok sürükleyici, çok daha romantik, daha destansı bir öyküdür. Üstelik hadiseler bir çölde geçiyor gibi görünse de aslında intergalaktik bir savaşın öyküsü anlatılır. Hazır Homeworld: Deserts of Kharak oyunu da gündemdeyken bu kitabı okumanız, oyuna daha farklı gözle bakmanıza yardımcı olacaktır.

Hyperion (Kitap -Dan Simmons)

Etkileyici bir uzay operası olan Hyperion, aslında uzay gemilerinin birbirine ateş açtığı dev çatışmaların fonunda, insan ruhunun derinlerini sorgulayan çok ağır bir kitap. Eğer Star Wars'la Hyperion'u karşılaştıracak olursak, Star Wars çocuk öyküsü gibi kalacaktır. Kitabın 1990 yılında ödüle boğulduğunu da hatırlatayım.



Bilimkurgu türü, özellikle video efektlerinin kolayca üretilebildiği son yıllarda sinemada daha fazla görülmeye başlandı ancak her bilimkurgu filmi, hepimizi mutlu edecek diye bir kural yok



Aşk ile bir daha
90'larda çok azımızın bazı seçkin oyun salonlarında deneyim edebildiği VR, bu defa eğlenmeyi kanepenize taşımayı hedefliyor.

SANAL GERÇEKLİK

“İnsanoğlunun yapacakları, hayal ettikleri ile sınırlıdır.”

Arthur C. Clarke'ın da dediği gibi yapacakları sadece hayal ettikleriyle sınırlı olan insanoğlu, binlerce yıldır kendi hayallerinin peşinden koşan insanlar sayesinde gelişimine devam ediyor. Öyle ki, bu hayalleri bundan binlerce yıl öncesinde yontulan ilk taşlarda, işlenen ilk madenlerde ya da inşa edilen ilk yapılarda dahi görebiliyoruz. İnsanoğlunun yonttuğu ilk taşlardan ürettiği ilk vakumlu tüplere kadar geçen sürede yaptıkları, yaşantısının büyük ölçüde değişmesine neden oldu. Artık, güne dinazorlarla dolu bir dünyada hayatta kalmaya çalışarak başlayabilir, sonrasında güney kutbunda kaybolan bir keşif ekibinin peşine düşebilir ve uykudan önce parçalanmış bir uzay istasyonunda hayatta kalan tek astronot olarak bu facianın sebebinin ne olduğunu bulmaya çalışabiliriz. Bir güne bu kadar çok tecrübeyi sığdırmak için yapmamız tek gereken şeyse sanal gerçekliğe bir şans vermek. Deneyimlenmek istenen tecrübe ne kadar mantıksız, tehlikeli ya da maliyetli olursa olsun, sanal gerçeklik cihazları bu tecrübeyi evimizin sıcaklığında tehlikesiz ve daha az bir maliyetle bizlere sunmayı hedefliyor.

Peki, nedir bu sanal gerçeklik? Sanal gerçekliğin tanımı doğal olarak “sanal” ve “gerçeklik” kelimelerinden gelir. Sanal, gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan olarak tanımlanırken; gerçeklik, gerçek olan şeylerin tümü olarak tanımlanır. Kısacası, sanal gerçekliği bilgisayar ortamında tasarlanan ve yine bilgisayar ortamında kullanıcıya simüle edilen gerçeklik olarak tanımlayabiliriz. Simüle edilen bu gerçeklik deneyiminin iyileştirilmesi için kasklar, kontrolcüler ve çok yönlü yürüme bantları da kullanılıyor. Bütün bu donanımlar duyuları kontrollü bir şekilde uyurarak, kullanıcının beynini ikna etmeyi ve deneyimlerine gerçek gözüyle bakmasını sağlamayı amaçlar. Sonuçta gerçek, Matrix'in o ünlü sahnesinde Morpheus'un da Neo'ya dediği gibi, basitçe beyine iletilen elektronik sinyallerdir. Beyni bu sinyallerle ikna ettikten sonra, beyin sanal ile gerçek arasındaki farkı ayırt etmesi neredeyse imkânsız bir hale gelir. Ancak, bu ikna süreci söylendiği kadar basit bir işlem değildir. Duyu organlarımız ve beyinlerimiz bizlere hassas bir şekilde senkronize edilmiş tecrübeler sağlamak için evrimleşmiştir. Bu



DevKit

Elbette VR cihazları son kullanıcıya gelinceye dek defalarca elden geçiyor. Geliştirici Kit'leri ise sınırlı sayıda üretilmeleri, yüksek bedelleri ve bebeklik hastalıkları sebebiyle sadece geliştiriciler için uygun.

yüzden sanal bir ortam kullanıcı çevresini keşfederken ve etkileşime girerken, duruma uygun gerçek zamanlı tepkiler vermelidir. İkna sürecindeki en büyük problem de bu tepkilerin zamanlamasından kaynaklanır. Kullanıcının hareketleri ile sanal ortamın bu hareketlere tepkisi arasında yaşanan gecikmeler, beynin sanal olanla gerçek olan arasındaki farkı kolayca ayırt etmesine ve kendini sağlıklı tutmak adına bu farklılıklara cevap vermesine neden olur. Sanal gerçeklik hastalığı (virtual reality sickness) olarak da adlandırılan bu cevap baş ağrısına, mide bulantısına, kusmaya ve terlemeye varan bir takım belirtiler gösterir. Sanal gerçeklik cihazlarının artan popülaritesi düşünüldüğünde, bu sorunun donanımsal ya da yazılımsal olarak kısa bir sürede çözüleceği tahmin edilmektedir. Artık sanal gerçekliğin

2012 yılında Oculus VR'in Kickstarter projesi olarak ortaya çıkan Oculus Rift, yoğun ilgiyle karşılanmış ve hedeflenen bağış miktarı olan 250.000 dolara çok kısa sürede ulaşmayı başarmıştı

ne olduğunu konusunda fikir edindiğimize göre bizleri bekleyen sanal dosya konumuza hazırız demektir. Bu dosya konusunda sanal geleceğin mimarları olacak sanal gerçeklik kaskları Oculus Rift, HTC Vive, PlayStation VR ve Microsoft HoloLens artlarına, eksilerine ve bizlere sunacakları deneyimlere göz atacağız.

Oculus Rift

2012 yılında Oculus VR'ın Kickstarter projesi olarak ortaya çıkan Oculus Rift, yoğun ilgiyle karşılanmış ve hedeflenen bağış miktarı olan 250.000 dolara çok kısa sürede ulaşmayı başarmıştı. Bu yoğun ilginin devam etmesiyle birlikte, firma kampanya sonunda hayalleri gerçeğe dönüştürmek için yaklaşık olarak 2.500.000 dolarlık bir kaynağa sahip olmuştu. 2012 yılından günümüze kadar Oculus Rift için iki farklı geliştirici sürümü ve üç farklı prototip hazırlayan Oculus VR, bu süreçte sansasyonel bir rakama, 2.000.000.000 (yazıyla iki milyar) dolara, Facebook tarafından satın alınmıştı. Bu satış sürecinin ardından Oculus VR, projeye Kickstarter zamanında bağış yapan bir grup destekçinin ve sanal gerçekliğin Facebook isminin altına girmesini istemeyen bir grup oyuncunun ağır eleştirilerinin odak noktası haline gelmişti. Bu sürecin ardından ufukta görünen kullanıcı sürümü eleştirileri dindirdiği kadar merakları körüklemesini de bildi. Sanal gerçeklik kaskı olarak tanımlayabileceğimiz Oculus Rift'e genişliği 1080

piksel yüksekliği 1200 piksel olan, toplamda 2160x1200 piksellik görüntü sunan ve 110 derecelik görüş alanına sahip iki OLED ekran hayat veriyor. 90 Hz yenileme hızına sahip olan bu ekranlar Oculus Rift'in geliştirme sürecindeki sürümlerine oranla daha akıcı bir tecrübe sunmayı hedefliyor. Günümüzde en çok tercih edilen çözünürlüklerden biri olan 1920x1080 pikselde 60 Hz yenileme hızıyla bir görüntüyü oluşturmak için saniyede 124 milyon piksel işlemek gerekirken, Oculus Rift'in teknik detaylarında bir görüntüyü oluşturmak için saniyede yaklaşık 400 milyon piksel işlemek gerekiyor. Aradaki bu 3 katın üstündeki fark, Oculus Rift'in birçoğumuzun kasasında bulunan ekran kartıyla yetinmeyeceğinin habercisi oluyor diğer taraftan. Resmi olarak yayınlanan sistem gereksinimlerine bakacak olursak, Oculus Rift'in ekran kartı için NVIDIA tarafında GTX 970'i, AMD tarafındaysa R9 290'ı gözüne kestirdiğini görüyoruz. Sistem gereksinimlerinin devamında işlemci için Intel'den 4. nesil Core i5 4590'ı, bellek olarak minimum 8 GB'ı ve bolca USB portu ihtiyacını görüyoruz. Başlangıçta Microsoft Windows, OS X ve Linux için duyurulan Oculus Rift, işletim sistemi olarak Windows 7 veya daha güncel bir Windows sürümü istiyor. Yapılan açıklamalara göre, yapımcılarının donanıma bağlı kalmadan daha kaliteli bir sanal gerçeklik deneyimi sunmak istemesinin ardından, cihazın OS X ve Linux için geliştirme süreci şimdilik durdurulmuş bulunuyor. Ortalama

Merakla beklediğimiz 5 sanal gerçeklik oyunu!



ADR1FT

Birinci şahıs kamera açısından oynanan ADR1FT, tehlikedeki bir astronotun sürükleyici hikâyesini anlatıyor. Hafızasını kaybeden ve hasar görmüş EVA giysisindeki oksijen sızıntısıyla, parçalanmış bir uzay istasyonunda hayatta kalan tek astronot olarak bu felakete neyin neden olduğunu bulmamız gerekiyor. Dahası oyuncuların bu süreçte hayatta kalmak için giysilerini tamir etmeleri ve dünyaya dönmenin bir yolunu bulmaları gerekiyor.



Edge of Nowhere

Üçüncü şahıs kamera açısından oynanan Edge of Nowhere'de, kayıp bir keşif ekibinin peşinden Antarktika dağlarının en uzak noktalarına yolculuk ediyoruz. Bu kurtarma yolculuğu derin bir bilinmeyen adım atmamızla ve akıl sağlığımızı test edecek gerçek üstü bir dünyayı keşfetmemizle sonuçlanıyor. Edge of Nowhere'da hiçbir şeyin görüldüğü gibi olmadığını ve bilinmeyen her tarafta gizlendiğine şahit olacağız.



Eagle Flight

İnsanların yeryüzünden kayboluşunun 50 yıl sonrasında doğa nefes kesen bir oyun alanı yaratarak Paris kentinde hüküm sürmeye başlıyor. Bir kartal olacağımız Eagle Flight'ta geçmişin simgesel yapılarının üzerinde uçacak, dar sokaklara dalış yapacak ve bölgemizi rakiplerimizden korumaya çalışacağız.



Eve: Valkyrie

Galaksiler arası it dalaşına gireceğimiz oyunda lazer silahlarının, tahrip gücü yüksek patlayıcıların ve uzay boşluğunun tadına bakmamızı sağlıyor. Sanal gerçeklik kasklarının çıkışını süslemeyi planlayan Eve: Valkyrie, görselliği ile aklımızı başımızdan alacağı benziyor.

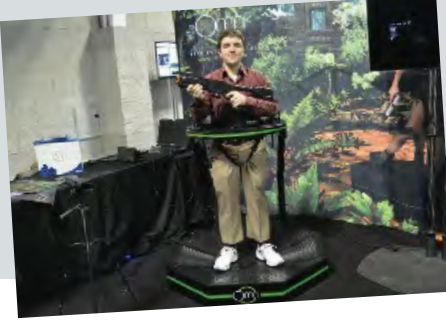


Robinson: The Journey

Crytek imzalı birinci şahıs kamera açısından oynanan Robinson: The Journey, bizleri sınırların ötesine götürüyor. CryENGINE'nin gücünü arkasına alan yapım bilinmeyen bir gezegene zorunlu iniş yapan gencin başından geçenleri anlatıyor. Dinosaurlarla bezeli zengin bir ekosistemde hayatta kalmaya çalışacağımız oyunda özgürce bu gezegeni keşfederek geriye dönüş yolunuzu arayacağız.

Virtuix Omni

Kendi türünün ilk örneği olan Virtuix Omni'yi yapıcıları aktif sanal gerçeklik hareket platformu olarak tanımlıyor. Aktif sanal gerçeklikte hareketlerimiz sanal dünyaya birebir aktarılacak benzersiz bir gerçeklik hissi yaratılıyor. Çok yönlü bir yürüme bandı olan Virtuix Omni üzerinde biz yürüdükçe, koştukça, eğildikçe ve zıpladıkça sanal dün-



adaki karakterimiz de hareketlerimizi birebir sanal dünyaya aktarıyor. Koltukta oturarak oyun oynamak yerine bizleri favori oyunlarımızı ilk elden tecrübe etmeye davet eden Virtuix Omni için 699 dolarlık bir fiyat etiketi var ve buna kargo ve gümrük masrafları dâhil edilmemiş, ülkemizden de ön sipariş verebildiğimizi belirtelim.

bir oyun bilgisayarının üstündeki bu sistem gereksinimleri elbette biraz göz korkutuyor. Yine de Oculus Rift bu sistem gereksinimlerinde (sanal gerçeklik hastalığına neden olmadan) akıcı bir deneyim sunmayı başardığında birçok oyuncu tarafından kabul görecektir. Bu sistem gereksinimlerinin Oculus Rift'in yaşam döngüsü boyunca sabit kalacak olması ve zamanla eşdeğer performans veren donanım parçalarının daha ucuz fiyatlara satışa sunulmasıyla birlikte, Oculus Rift'in daha da ulaşılabilir olacağı söyleniyor. Ancak Oculus Rift'i ulaşılmaz kılan bir diğer noktaysa ön siparişe açılmasıyla birlikte gün yüzüne çıktı. Aralarında Amerika, Kanada, Japonya, Tayvan ve Avrupa Birliği üyesi ülkelerin bulunduğu 20 farklı ülke için ön siparişe sunulan Oculus Rift'in fiyatı ülkelere göre \$599, £499 ve 699€ olarak belirlen-

miş. Ön siparişlerin 28 Mart'tan itibaren gönderilmeye başlanacağı da gelen bilgiler arasında bulunuyor. İkinci parti ülkelerde 2017 sonrasında satışa çıkacağı söylenen Oculus Rift'in, en iyi ihtimalle ülkemizde de bu tarihte çıkacağını düşünebiliriz. Ön sipariş içeriğinde, birer adet dâhili kulaklığa ve mikrofona sahip Oculus Rift sanal gerçeklik kaskı, mikrofona görünümü sensör, Xbox One kontrolcüsü ve Oculus Remote isimli basit bir kontrolcü bulunuyor. Cihazın sahip olduğu dâhili kulaklıklar oldukça ergonomik bir tasarıma ve incelemelere bakılırsa başarılı bir performansla sahip olmasına rağmen, kullanıcının isteği doğrultusunda başka bir kulaklıkla değiştirilebiliyor. Mikrofon görünümü sensör, sanal gerçeklik kaskının üzerinde bulunan konstellasyon izleme sensörlerini takip ederek kullanıcıyı baş

hareketlerini sanal dünyaya aktarmaya yardımcı oluyor. Oculus VR'ın ve Microsoft'un anlaşması sonrası kutuda kendine yer bulan Xbox One gamepad'i ise, Oculus'un kendi kontrolcüsü Oculus Touch çıkana kadar tek seçenek diyebiliriz. Oculus Remote isimli kontrolcü ise sanal gerçeği deneyimlemek isteyen ancak oyuncu kökenli olmayan kullanıcılara yönelik tasarlanmış. Bu kontrolcü sayesinde Oculus Store'da gezilebilir, Oculus Video'da keşfe çıkabilir ya da oyun oynamayı deneyebiliriz. Oculus Rift için verilen ön siparişler bu yılın ikinci çeyreğinde satışa sunulacak Oculus Touch ve Şubat ayında satışa sunulacak Oculus Ready logolu bilgisayarların ön siparişi için sıraya girmemize ve belli bir miktarda indirim kazanmamıza olanak sağlıyor. Oculus Ready logolu bilgisayar ve Oculus Rift içeren paketlerin 1499 dolarlık fiyat etiketine sahip olacakları söyleniyor. Bütün Oculus Rift ön siparişleri EVE: Valkyrie ve Lucky's Tale oyunlarının ücretsiz birer kopyasını da beraberinde getirecek. 2016 sonuna kadar yüzden fazla oyuna ev sahipliği yapması beklenen Oculus Rift'in bayrak taşıyan oyunları Rockband VR, Edge of Nowhere, The Climb ve Minecraft olacak. Bağımsız yapımcılara toplamda 10.000.000 dolarlık bir yardımda bulunacak Oculus VR, bu sayede Oculus Rift'in oyun yelpazesini kısa zamanda genişletmeyi planlıyor.



Adrift'i böyle deneyim etmek ister miydiniz?

cileri Konferansı'nda SteamVR'ı tanıtacağını duyurmasının ardından artan heyecan, bu konferanstan bir gün önce Mobil Dünya Kongresi'nin açılışında HTC'nin resmi olarak bir sanal gerçeklik kaskını tanıtmasıyla doruk noktasına ulaştı. HTC Vive adındaki bu kaskın geliştirilmesinde akıllı telefon pazarında önemli bir yere sahip HTC ile bilgisayar oyunculuğunun önemli kalelerinden biri olan Valve ortaklığı gitmişti. Oculus Rift'in aksine hemen bir yıl sonrasına kullanıcı sürümüne için tarih veren iki firma, geçtiğimiz günlerde HTC Vive'in 29 Şubat tarihinde ön siparişe açılacağını duyurdu. Bu ön sipariş etkinliğinin hangi ülkeleri kapsayacağı henüz bilinmezken, ilk ön siparişlerin Nisan ayında kullanıcılara gönderileceği açıklandı. HTC Vive'in sistem gereksinimlerinin de ön sipariş etkinliği başlamadan duyurulması bekleniyor. Şimdilik ön sipariş içeriğinde bir adet HTC Vive sanal gerçeklik kaskı, bir çift Lighthouse istasyonu ve bir çift de HTC VR kontrolcüsü bulunuyor. Ön siparişe birlikte

Oculus Rift'te olduğu gibi ücretsiz oyunların pakete dâhil olup olmayacağı bilinmiyor. HTC Vive'a genişliği 1080 piksel yüksekliği 1200 piksel olan, toplamda 2160x1200 piksellik görüntü sunan ve 110 dereceden yüksek görüş alanına sahip iki OLED ekran hayat veriyor. 90 Hz yenileme hızına sahip bu ekranlara üreticileri o kadar güveniyor ki, Valve'ın önemli isimlerinden biri olan Chet Faliszek kendilerinin donanımsal olarak sanal gerçeklik hastalığı sorununu çözdüklerini ve artık işin oyun geliştiricilerine kaldığını söylüyor. Dahası Faliszek "Onlar sizi hasta etmemeliler. Bu artık donanımın hatası değil. Geliştiricilerin yaptığı seçimler sizi hasta ediyor. Onlara bunu istemediğinizi söyleyin." demeyi de ihmal etmiyor. Duyurusuyla birlikte Oculus Rift'in o anki sürümü Developer Kit 2'den kâğıt üstünde daha iyi teknik özellikler vadeden HTC Vive, Oculus Rift'in kullanıcı sürümündeki teknik özelliklerin belirlenmesine katkıda bulunmuş olabilir. Dâhili herhangi bir kulaklık ve mikrofon bulunmayan sanal

Geçtiğimiz günlerde HTC Vive'in 29 Şubat tarihinde ön siparişe açılacağını duyurdu

gerçeklik kaskının yan tarafında, kullanıcıların kendi kulaklıklarını takabilmeleri için bir adet giriş bulunuyor. 37 tanesi sanal gerçeklik kaskında olmak üzere toplamda 70 adetten fazla sensörün kullanıldığı HTC Vive'da jiroskop, ivmeölçer ve lazer pozisyon sensörü de bulunuyor. Lazer pozisyon sensörleri Lighthouse istasyonu ile birlikte 4.5x4.5 metrelik bir izleme alanında çalışabiliyor. İzleme alanının iki köşesine yerleştirilen bu istasyonlar, basit fotosensörlerden ve iki adet lazer ışını kaynağından oluşuyor. İstasyonlardaki kaynaktan çıkan lazer ışınları sanal gerçeklik kaskının ve kontrolcünün üstündeki fotosensörlerle kesiştiğinde kullanıcının yeri tam olarak tespit ediliyor. Bu sayede

HTC Vive yetenekleriyle tüm VR cihazları içinde en fazla etkilendiğimiz ürün oldu.



TRON?

Sony'nin PlayStation VR Çözümü sadece oyun desteği bakımından değil, tasarım açısından da tepeye oynuyor.



sanal gerçeklik oturduğumuz koltukla değil de baştan sona keşfedebileceğimiz bir oda büyüklüğünde alanla sınırlandırılmış oluyor. Bu alanın sınırları biz yaklaştıkça mavi sanal duvarlar olarak bize aktarılan görüntüde yer alıyor. Sanal gerçeklik kaskının ön tarafında yer alan dâhili kamera ve "Chaperone" adlandırılan yazılım sayesinde gerçek dünyada etrafımızda ne olduğunun ana hatlarını kontrolcülerin "Home" tuşuna basarak görebiliyoruz. HTC VR kontrolcülerini ya da SteamVR kontrolcülerini olarak adlandırılan ve oldukça farklı bir tasarıma sahip olan kontrolcüler, birer adet çift kademeli tetik tuşuna, ikişer adet fiziksel tuşa ve son olarak birer adet dokunmatik yüzeye sahip. Force Feedback özellikli olan bu şarj edilebilir kontrolcüler, tam şarjla 4 saatlik bir oyun keyfi sunuyor. Cihaz için herhangi bir fiyat bilgisi bulunmamasına rağmen HTC tarafından gelen açıklamalarda, cihazın ayrıcalıklı bir tecrübe sunmak adına biraz daha yüksek bir fiyata sahip olacağı söyleniyor. HTC Vive'in neye göre biraz daha yüksek bir fiyata sahip olacağı belirtilmediği için elimizden Oculus

Rift'e göre olmadığını ummaktan başka bir şey gelmiyor. Şimdiden Valve'in dijital dağıtım platformu Steam'de 60'ın üzerinde sanal gerçeklik destekli oyunun bulunuyor olması da HTC Vive'in çıkışında oyun eksikliği yaşamayacağını gösteriyor. Valve deyince akıllara gelen ilk şey olan Half-Life 3'ün de SteamVR'in en büyük kozlarından biri olacağı konusunda söylentiler de internette dolaşiyor. Bu söylentilerin en büyük dayanak noktası olarak Half-Life 2'nin Steam ile birlikte gelmesi gösteriliyor. Valve'in 3'e kadar saymayı bilmediğini düşünmeye başlasak da bu söylentilerin doğru çıktığını görmeyi istiyoruz.

PlayStation VR

NVIDIA tarafından yapılan bir açıklamaya göre dünya üzerindeki bilgisayarların sadece %1'i yani 13 milyonunu Oculus Rift ve HTC Vive benzeri sanal gerçeklik kasklarını çalıştıracak güçteymiş. Bu yüzden PlayS-

tation 4'ün satış rakamlarının 36 milyona dayanmasının ardından Sony'nin gelecek vadeden sanal gerçeklik dünyasına adım atması bizler için şaşkınlıktan çok heyecan yaratmayı başarmıştı. 2015 yılında Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda Sony tarafından duyurulan PlayStation VR ya da daha önceden bilinen adıyla Project Morpheus, tam PlayStation 4 uyumuyla ve oyuncular için etiketle dikkatleri üzerine çekiyor. Oldukça değişik bir tasarıma sahip olan PlayStation VR sanal gerçeklik kaskı, şapka siperi ile gözlüğün kombinasyonu olarak tarif ediliyor. Kaba bir kask giymiş görüntüsü sunmak yerine bu fütüristik tasarımıyla PlayStation VR'in oldukça güzel görüldüğünü söyleyebiliriz. Sanal gerçeklik kaskının etrafında yer alan LED'ler, tıpkı DualShock 4 kontrolcüsünün ön tarafındaki LED gibi çalışarak, PlayStation VR'in PlayStation Camera tarafından takip edilebilmesini sağlıyor. PlayStation VR'a genişliği 1920 piksel yüksekliği 1080 piksel olan ve 100 derecelik görüş açısına sahip tek bir OLED ekran hayat veriyor. Ekran boyutunun diğer sanal gerçeklik kasklarının ekranlarına göre bir miktar küçük olduğu ve PlayStation VR kullanırken aşağı

PlayStation VR ya da daha önceden bilinen adıyla **Project Morpheus**, tam PlayStation 4 uyumuyla ve oyuncular için etiketle dikkatleri üzerine çekiyor





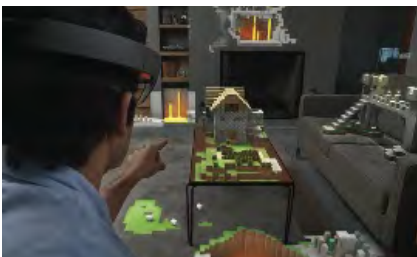
bakarak ayaklarımızı ya da göbeğimizi görebildiğimiz söyleniyor. 120 Hz yenileme hızına sahip olan ekran bu özelliğiyle diğer sanal gerçeklik kasklarının bir adım önünde yer alıyor. Görüntüleri PlayStation VR ile birlikte gelen bir siyah kutunun yardımıyla PlayStation 4 tarafından işlenerek PlayStation VR'a aktarılıyor. Teknik özellikleri bilinmeyen bu siyah kutunun PlayStation 4'e ekstrasından işlem gücü sağladığı söyleniyor. PlayStation 4 çıkışını gerçekleştirmiş oyunlarda henüz saniyede 60 kare oranını yakalamadığı düşünülürken, ekstrasından işlem gücü sunan bu siyah kutuya ihtiyaç duyulması haliyle kulağa şaşırtıcı gelmiyor. Ayrıca, bu siyah kutuda sanal gerçeklik kaskının ekranındaki görüntüyü diğer bir ekrana aktarmak için bir adet de HDMI çıkışı bulunuyor. PlayStation VR'ın hâlihazırda var olan bir ekosistemin parçası olacak olması onun en büyük artısı elbette. LED'leri takip edebilen PlayStation Camera ve LED'e sahip olan DualShock 4 ve PlayStation Move bu ekosistemin elemanları olarak dikkat çekiyor. Oyuncular rekabet-

çi oyunlarda PlayStation VR ile birlikte DualShock 4 kullanırken, eğlence odaklı oyunlarla PlayStation Move kullanabilecekler. PlayStation Camera'nın sanal gerçeklik kaskını, kontrolcülerini sayesinde saniyede 1000 kere tarayarak hareketlerimizi sanal dünyaya olabildiğince akıcı bir şekilde aktaracağı da Sony'den gelen bilgiler arasında yer alıyor ve kullanıcının hareketleri ile sanal ortamın bu hareketlere tepkisi arasındaki gecikmenin 18 milisaniyenin altında olduğu söyleniyor. Ortalama bir insan gözünün 20 milisaniyenin altındaki hareket değişimlerini algılayamadığını düşündüğümüzde 18 milisaniye oldukça iyi değer diyebiliriz. Yine de diğer sanal gerçeklik kasklarının bizlerle kendi değerlerini paylaşmadıklarını göz önüne aldığımızda kesin bir yargıya varmıyoruz. 360 derecelik dâhili ses sistemine sahip olacak sanal gerçeklik kaskı, kullanıcıların istedikleri kulaklıkları takmalarına da olanak sağlıyor. Şu an için herhangi bir fiyat bilgisine sahip olmadığımız PlayStation VR için Amazon'dan 800 dolarlık korkutu-

cu bir listeleme gelmiş, bu fiyat sonradan kaldırılmış ve Sony tarafından yalanlanmıştı. Sony'nin sonraki açıklamalarına göre, PlayStation VR'ın yeni bir oyun platformu olarak fiyatlandırılacak olması 800 dolar olmasa da PlayStation VR için de yüklü bir miktarı gözden çıkarmamız gerekebileceğini gözler önüne seriyor. Çıkış zamanlarında PlayStation 3'ün 600 dolardan ve PlayStation 4'ün 400 dolardan satışa sunulması PlayStation VR için de az çok tahminde bulunmamıza yardımcı oluyor. Henüz tam çıkış tarihi açıklanmayan PlayStation VR'ın geliştirilmesinin tamamlanmış ve oyun kataloğunun kalabalıklaşmasıyla birlikte bu yıl içinde satışa sunulacağını haberleri geliyor.

Microsoft HoloLens

Microsoft HoloLens kablosuz, kendi kendine yeten ve Windows 10 işletim sistemine sahip bir artırılmış gerçeklik bilgisayarı olarak tanımlanıyor. Arttırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik ile gerçek hayatın birer karışımı olarak tarif ediliyor. Geliştiriciler gerçek dünya içerikleriyle karışabilen uygulamalar içinde görüntüleri yaratabildiği için artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik ile gerçek hayatın harmanlanmış hali bir diğer





E3 2015
HoloLens'in ilk büyük şovunu gerçekleştirdiği E3 fuarındaki Minecraft sunumu hala akıllarda...

deyişle. Arttırılmış gerçeklikle birlikte, kullanıcılar gerçek dünyadaki sanal içerikler ile etkileşimde bulunabiliyor ve ikisini birbirinden ayırt edebiliyor.2015 yılında duyurulan HoloLens, Microsoft'tan gelen bilgilere göre yaklaşık olarak beş yıldır geliştirilme aşamasında olan bir teknoloji. PlayStation VR gibi oldukça yenilikçi bir tasarıma sahip olan HoloLens, aşağı doğru bakan bir şapka siperliğini andırıyor. Sanal gerçeklik kasklarının aksine HoloLens'in kullanıcının başının arkasına doğru uzanan kısımları da sert bir malzemeden imal edilmiş. Bu malzemenin ayarlanabilir olduğu ve iç tarafının da yumuşak bir malzemeyle kaplandığını görüyoruz.

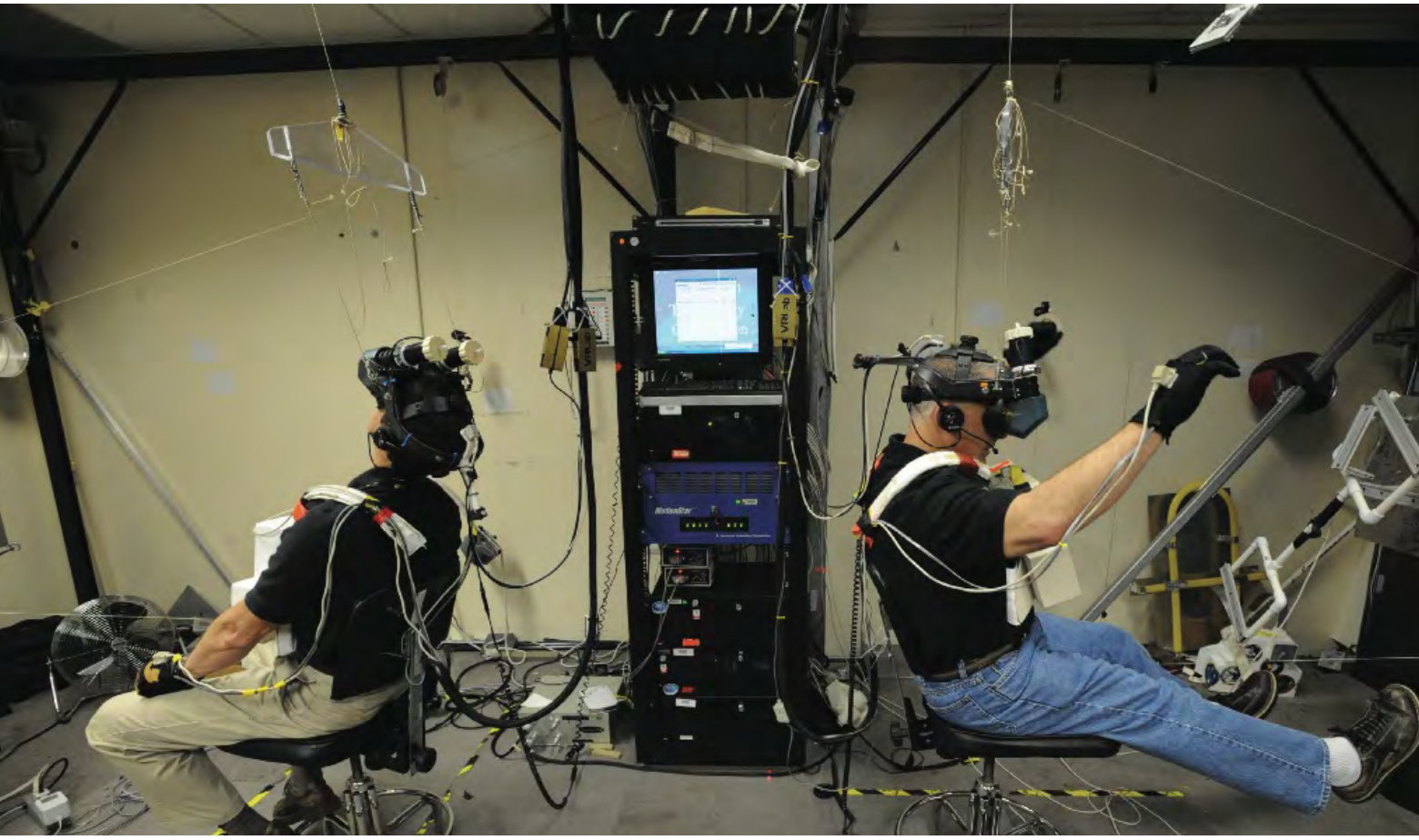
İleri düzey sensörler, yüksek çözünürlüklü stereoskopik 3D ekrana sahip ekran ve mekânsal ses teknolojisi HoloLens'i diğer kasklardan ayıran özellikler olarak öne çıkıyor. Doğal bir kullanıcı ara yüzüne sahip olan HoloLens kullanıcının göz hareketlerine, sesine ve el hareketlerine duyarlı bir kontrol şemasına sahip. HoloLens klasik bilgisayarların sahip olduğu merkezi işlem ve grafik işlem birimlerinin yanı sıra holografik işlem birimi olarak adlandırılan Microsoft tarafından tasarlanmış özel bir işlemci de barındırıyor. Sadece sensörlerden gelen verileri işleyip birleştiren bu özel işlemci, mekânsal haritalama, el hareketi tanıma ve ses tanıma gibi

görevleri kolaylıkla yerine getirebiliyor. Microsoft tarafından yapılan bir açıklamaya göre bu özel işlemci aynı zamanda sensörlerden gelen terabaytlarca bilgiyi gerçek zamanlı olarak işleyebilmekte. HoloLens'in her iki tarafında kırmızı renkli birer stereo hoparlör bulunuyor. Kulaklıkların aksine bu hoparlörler dış seslere engel olmayarak, kullanıcıların sanal seslerle beraber bu sesleri duymasına da izin veriyor. Eğitim, eğlence ve sağlık gibi oldukça farklı kategorilerde uygulamalar içermesi planlanan HoloLens için kesinleşen birçok uygulama bulunuyor. Bu uygulamalardan ilki olan HoloStudio 3D yazıcılar için çıktı üreten bir 3D modelleme uygulaması

Yeni başlayanlar için sanal gerçeklik!

Google Cardboard akıllı telefonlar için katlanmış karton çerçevesi ile kullanılmak üzere Google tarafından geliştirilmiş bir sanal gerçeklik platformu olarak göze çarpıyor. Sanal gerçeklik uygulamalarında ilgiye ve geliştirmeye teşvik etmek niyetiyle yapılan düşük maliyetli bir sistemdir. Kaskın özellikleri Google tarafından tasarlanmış olmakla birlikte bu kask için herhangi bir resmi üretici veya satıcı bulunmuyor. Bunun yerine, insanların Google Cardboard'ı ellerindeki mevcut parçaları kullanarak kendilerinin yapmasına imkân sağlamak için Google parçaların listesini, şematiklerini ve montaj talimatlarını bit.ly/1Mqh9dX adresinde ücretsiz olarak sunmuş. Bu talimatları kullanarak kendi sanal gerçeklik kaskınızı yapabilir, ve sanal gerçekliğe ilk adımınızı atabiliriz!





olarak göze çarpıyor. 3D modelleri gerçek çevrede görerek boyutlarını etrafımızdaki herhangi bir şeyi referans olarak modellemek oldukça ilginç olacağına benziyor. Case Western Reserve Üniversitesi ve Cleveland Clinic tarafından geliştirilmekte olan interaktif bir dijital insan anatomisi uygulaması da bulunmakta örneğin. Bu uygulama sayesinde insan anatomisi kendisini yakından tanımak isteyen kullanıcıların parmaklarının ucuna geliyor. En ilgi çekici uygulamaların başında gelen OnSight ve Sidekick, NASA ve Microsoft arasındaki işbirliği ile geliştirilen artırılmış gerçeklik uygulamalarının uzay keşfindeki yerini arayan iki yazılım projesi olarak öne çıkıyor. NASA'nın Jet İtiş Laboratuvarı'nın işbirliği ile geliştirilen OnSight, Curiosity adlı rover'dan gelen verileri, bilim adamları tarafından görüntülenebilen, etkileşime girilebilen ve HoloLens cihazları ile birlikte işbirliği yapabilen Mars çevresinin 3D simülasyonu ile bütünleştiriyor. OnSight, kullanıcıların gezici aktivitelerini simülasyondaki hedefe bakarak yapabilmesi ve yukarı çekme hareketleri ile menü komutlarını sağlayarak görev planlaması için kullanılabilir. Jet İtiş Laboratuvarı, Curiosity görev işlemlerinde, gezici aktivitelerini kontrol etmekte kullanmak için OnSight'ı görevlendirdi-

mevi planlıyor. Sidekick, astronotlar için iki operasyon modu olan bir sanal yardım aracı olarak tanımlanıyor. Uzaktan Uzman Modu, zemin operatörünün ve mürettebat üyesinin astronotun gördüğü görüntü üzerinden doğrudan işbirliği yaparak, yüzey operatörünün mürettebat üyesinin görüşünü 3D görmesini sağlayan, interaktif rehberlik sağlamasına ve mürettebat üyesinin çevresine notlar çizmesine imkan vermek için Holographic Skype uygulamasının sesli ve görüntülü konuşma, gerçek zamanlı sanal not alma işlevselliğini kullanıyor. Prosedür Modu'nda, mürettebat üyesi objelerin üzerinde etkileşime geçtikçe canlandırılmış sanal çizimler görüntülenir.

OnSight ve Sidekick, NASA ve Microsoft arasındaki işbirliği ile geliştirilen artırılmış gerçeklik uygulamalarının uzay keşfindeki yerini arayan iki yazılım projesi olarak öne çıkıyor

Bu mod yalnız kalma senaryolarında rehberlik ve eğitim amacıyla kullanılabilir. 9 Aralık 2015'teki ticari tedarik görevinde teslim edilen HoloLens ile Sidekick, Ulusal Uzay İstasyonu üzerinde kullanılmaya başlanmış. Bu uygulamaların dışında Proje X-Ray kod isimli bir artırılmış gerçeklik oyunu, Minecraft'ın artırılmış gerçeklik için özel bir sürümü ve Xbox One entegrasyonu da HoloLens ile birlikte kullanıcılarla buluşacak. Geliştirici sürümü 2016 yılının ilk çeyreğinde gönderilmeye başlanacak olan HoloLens 3000 dolarlık fiyatıyla cep yakacak gibi görünüyor. Kullanıcı sürümüne kadar değişiklik gösterecek bu fiyatın çok fazla azalmayacağını tahmin edebiliriz. HoloLens'in kullanıcı sürümünün çıkış tarihi hakkında herhangi bir bilgi bulunmazken, cihazın Windows 10'un yaşam süresinin içinde yani genel desteğin biteceği 2020 yılından önce çıkacağını söyleyebiliriz. Gelecek aydan itibaren dergimizde yer alacak köşemizde sanal geleceğin mimarları olacak sanal gerçeklik cihazlarına göz atmaya devam edeceğiz. Ayrıca, zaman zaman bizleri heyecandıran sanal gerçeklik oyunlarını ve farklı tecrübeleri de bu köşemizde sizlerle paylaşacağız. Sanal gerçekliğe dair güncel bilgiler için sizleri de köşemize bekliyoruz.

■ Ahmet Rıdvan Potur



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

İnsanlar herkese selam. Ülke olarak korkunç bir kış geçiriyoruz ama daha beteri her an gelebilir! O yüzden gardı bırakmak lazım. Bu soğuk kış günlerinde sizler evlerinizde otururken, ben sokak sokak dolaştım; acaba alt kültür camiasında neler oluyor diye. Sonra birden karşıma Pop Culture isimli sınırsız bir mağaza çıktı. Aslında öyle çok da rastlantısal olmadı, kendileri iki ay önce faal hale gelmişti ama uğramak bir türlü nasip olmamıştı. Kendilerine jargonda "Figürçü" diyebileceğimiz Pop Culture Toys and Collectibles, birkaç inçlik figürlerden, "life size" dediğimiz gerçek boyuttaki bire bir heykellere kadar uzanan geniş bir ürün yelpazesine sahip ender İstanbul mağazalarından bir tanesi. Ben de hem bu güzel yeri sizlere tanıtmak, hem de en doğru bilgiyi almak için dükkânın ortaklarından Orçun Özişi ile harika bir röportaj yaptım. Buyrun,

karşınızda İstanbul'un yeni alt kültür noktalarından Pop Culture Toys.

Ertuğrul Süngü: Orçun selam. RPG sayfalarına hoş geldin. Önce her röportajda klasik olan kısımdan başlayalım. Seni kısaca tanıyabilir miyiz?

Orçun Özişi: O zaman klasik bir cevap ile başlayalım. 1987 doğumluyum. Okul hayatımın ilköğretim kısmını Işık Lisesi ve Şişli Terakki Vakfı'nda; lise kısmını ise Ataköy Cumhuriyet Lisesi ve Beykent Koleji'nde geçirdim.

2007 yılında özel yetenek sınavıyla Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü'ne girdim ve 2012 yılında bu bölümden mezun oldum. Bunun dışında, dört yaşında ailemin isteği üzerine başladığım yüzme sporuna 22 yaşına kadar, profesyonel kulvarda devam ettim, hatta Türkiye üçüncülüğüm bile

vardır. Üniversiteden mezun olduktan sonra, ünlü grafik tasarımcı Didem Ateş Mendi'nin yanında asistan olarak başladım. Kendi dalında güzel işler yapan firmalarda çalıştıktan sonra hem aynı kulvarda devam edebileceğim, hem de işletme olarak kısmen sorumluluğumda bulunan baba mesleğim kuyumculuk ile meşgul olmaya başladım. Hala da devam etmekteyim.

E.S: Ne oldu da kendini Pop Culture Toys & Collectibles mağazasını açarken buldun? Önceden konu hakkında bir planın var mıydı?

O.Ö: Bu da biraz klasik bir cevap olacak sanırım. Küçük yaşlardan beri süper kahramanların hayranı olduğumdan, oyuncaklarının peşinde koşarak büyüdüm. Tabii büyüyüp alım gücü de oluşunca, oyuncak kategorisinden "collectibles" kategorisine



terfi ettim. Şu an ortağım olan arkadaşım ise, ilgili bir koleksiyonerdi. Mesleği icabı sık sık yurtdışı seyahatleri de yapmak durumunda olduğundan, konuya dair fazlaca hevesi mevcuttu. Türkiye'de kolayca ulaşılamayan veya yanlış ellerden geçip yüksek fiyatlara ikinci el olarak satılan ürünlerin mevcut olmasını can sıkıcı bulmakla ilgili konuşurken ve tartışırken, kendimizi mağazacılığa girmiş bulduk. An itibarıyla bu mağazayı açmaktaki en büyük amacımız, konu ile ilgili arkadaşlara daha çok çeşidi daha hızlı sunabilmek, ilgili olmayanların da dikkatini çekebilmek. Sonuçta kız ya da erkek fark etmez, her çocuğun geçmişinde bir süper kahraman sevdası yattığına inanıyoruz. İnsanın sevdiği şeylerle uğraşması ve bunu "iş" adı altında yapabilmesi çok güzel bir şey, herkese de şiddetle tavsiye ederim.

E.S: Pekî, birazcık mağazanızdan bahsedelim. Nerededir? Ne gibi ürünler bulunur? Kimlere hitap eder?

O.Ö: İstanbul, Beyoğlu-Galata'da, Serdar-ı Ekrem Caddesi üzerinde bulunuyoruz. Film, dizi, müzik ve çizgi roman karakterlerine ait oldukça geniş bir skalada çalışıyoruz. Sizin de kısaca bahsettiğiniz gibi; mutlak eşyalarından masa oyunlarına, iki inç figürlerden life-size olarak adlandırdığımız birebir ebatta heykellere ve replika'lara varan çeşitlerimiz mevcut. Kısa periyodlarla yeni çeşitler eklemeye devam ediyoruz. Son zamanlarda çizgi roman kısmında da hizmet

vermeye başladık.

DC, Marvel, Disney gibi popüler lisansların yanı sıra, aklınıza gelen ama karşınıza kolay kolay çıkmayan farklı lisanslara ait ürünler de mevcut. Dizilerden Game of Thrones, Breaking Bad, The Walking Dead, Doctor Who, Sin City, The Big Bang Theory, The Simpsons; filmlerden Yüzüklerin Efendisi, Aliens, Rocky, Star Wars, Chucky, Harry Potter, Saw, E.T., Nighmare on Elm Street, The Godfather; video oyunlarından ise Assassin's Creed, Resident Evil, Half-Life, Bioshock, Halo, Team Fortress, Left4Dead gibi lisanslı ürünler öne çıkanlar arasındalar. Tabii gezinirken Tim Burton serilerinden Pin Cushion Queen statüsü, Family Guy'dan Peter'in designer toys özel serisi figürü ya da Metal Gear Solid'in shot bardağı seti ile de karşılaşmanız da mümkün. Bu tarz ürünlerin yanı sıra, aynı zamanda "replika" ürünlerimiz de mevcut. Film ve dizilerde kullanılan miğfer, kalkan gibi ürünlerin paslanmaz çelik veya benzeri malzemelerle üretilmiş birebir versiyonları, farklı koleksiyonerlerin beğenisine sunuluyor. Tüm bu farklı lisanslarla, konu ile ilgili ve bilgi sahibi olan 'koleksiyoner'lerin yanı sıra süper kahramanlarla profesyonel bilgi düzeyinde haşır neşir olmayan, ama duygusal bağı bulunan herkese hitap ediyoruz. Fiyat aralıklarımızda da çeşitlilik bulunduğundan, hediye arayan çaresiz kalmış arkadaşlar için de oldukça çeşitli ve eğlenceli ürünlerimiz mevcut.

E.S: Mağazanızda bulunan ürünlerin en büyük özelliği nedir? Genel geçer oyuncakla figür arasındaki farkı ne oluşturuyor?

O.Ö: Genel geçer oyuncaklar öncelikle kalite açısından, farklı bir segmentte kalıyorlar. Çoğunlukla daha çok küçük yaş gruplarına hitap ettiklerinden, kullanım amaçları farklı, vadeleri ise kısa kalmakta. Pop Culture Toys and Collectibles mağazasında sunduğumuz ürünler ise biraz daha "Toys For Big Boys" diye adlandırabileceğimiz kategoriye giriyor ve ziyade büyüklere de hitap ediyorlar. Action figürlerin kalite ve detayları çok daha yüksek. Çoğunluğunun koleksiyon fikrine sadık kalarak tasarlandıklarından, stand gibi yan aksesuarları mevcut. Bunun dışında, "limited edition" olarak adlandırılan ve tüm dünyaya sayılı dağıtılan statüler ise özel üretim olduğundan, çok daha özel bir kalite-

Ne Okudum

Dragonships of Vindras
Kendilerini Ejderha Mırzağı ve Ejder Kanadı serileri ile tanıdığımız Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından yazılan bu güzide serinin son kitabı olan Doom of the Dragon 5 Ocak 2016'da raflardaki ve aynı zamanda kütüphanemdeki yerini aldı.

Ne Dinledim

Folkstone
Folk metal yapan bu güzide ekip, Lorenzo, Ferro ve Forese isimli üç İtalyan'ın eski melodileri yeniden canlandırmak ve işin içine biraz da metal müzik eklemek istemesinden dolayı ortaya çıkıyor. Ekipte her ne kadar metal müziğe bir eğilim olsa da temelde fazlasıyla folk müzik üzerinde durduklarını söyleyemeyim.

Ne İzledim

Ada: Zombilerin Düğünü
Konu zombi teması üzerinden gidiyor ve karanlık bir ambiyansa sahip olsa da içinde fazlasıyla mizah öğesi barındırmakta. Büyükada'da yapılan bir düğüne giden arkadaş grubu, bir anda mekânı basan zombilerin arasında kalırlar. Olaylara buradan sonra başlar zira kimse zombi'nin ne olduğunu bilmez.

deler. Tüm ürünlerimiz lisanslı olduğundan, belirli bir kalite ve aynı zamanda tasarım anlayışına sahipler. Kupa bardaklar, ışıklı defterler, kumbaralar ve daha nice ürün, sıradan olmanın ötesinde, başka yerlerde karşınıza kolay kolay çıkmayacak şekilde tasarlanmıştır.

E.S: Mağaza olarak hedefleriniz nedir? Sadece bir figür dükkânı olarak kalmayı mı düşünüyorsunuz yoksa gelecekte yapmayı hedeflediğiniz farklı girişimler de bulunuyor mu?

O.Ö: İlk hedeflerimiz arasında, yeni başladığımız çizgi roman ağıımızı genişletmek var. Ürün yelpazemiz zaten sürekli olarak genişlemekte. Bu kahramanları daha çok insana sevdirmek ise her zaman en büyük hedef. Onun dışında, önümüzdeki zamanlar için farklı sürprizlerimiz de mevcut, ama bunun için takipte kalmamız gerekiyor.

Genel geçer oyuncaklar öncelikle kalite açısından, farklı bir segmentte kalıyorlar. Çoğunlukla daha çok küçük yaş gruplarına hitap ettiklerinden, kullanım amaçları farklı, vadeleri ise kısa kalmakta

Hediye Defter

SEÇ BİRİNİ!

50 STICKER 22 POSTER +

SUBAT 2016 • FİYATI 7.6.00 • NO: 02

heygiri



JUSTIN - HAILEY
MASAL BU YIL OLDU YA!

BELLA - GREGG
HAVADA AŞK KOKUSU VAR!

TAYLOR - CALVIN
ONLAR ERDİ MURADINA...

ID AÇILDI
kartlar sacıldı

KAP GEL
Cameron - Hailey

TEST

- Riri'yi tanıyor musun?
- Dikkatini nasıl çekersin?
- Neden serinle çıkmıyor?
- Hangi film çiftisiniz?
- Dedikoduyla sever misin?

22
POSTER

50
Sticker



BigBang bombalıyor MODAYI ZNE1 DARADAN KAPTIKI KARDESLER GÖZ KAMASTIR!

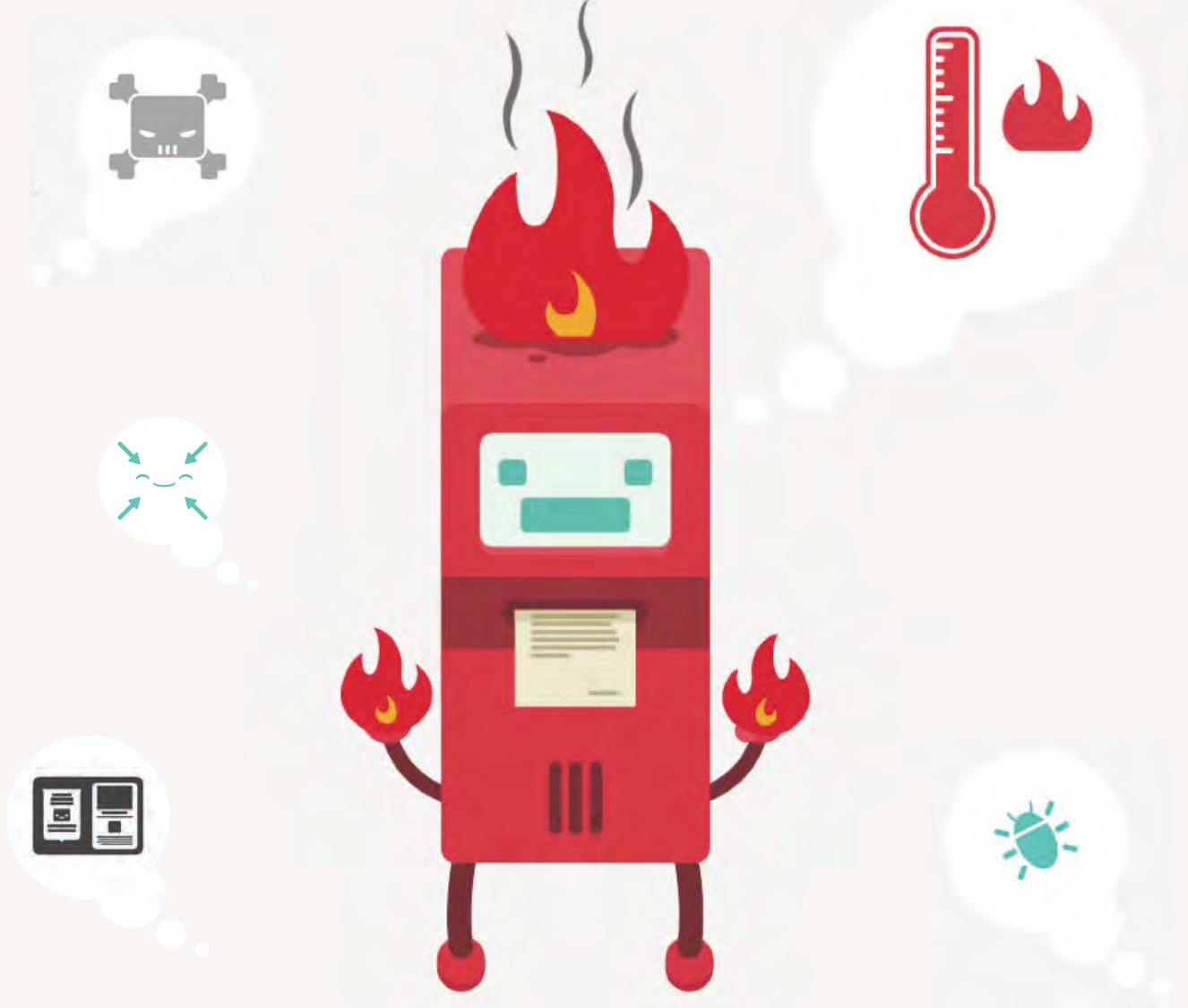
ŞUBAT

SAYISINI KAÇIRMA

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



MOBİL



Little Broken Robots

Little Broken Robots

Bakın daha bu ay donanım sayfalarında işledik, düşünebilen çipler kapıda. Elbette robotların size trip atacağı zamanların da eli kulağında.

Sayfa 46



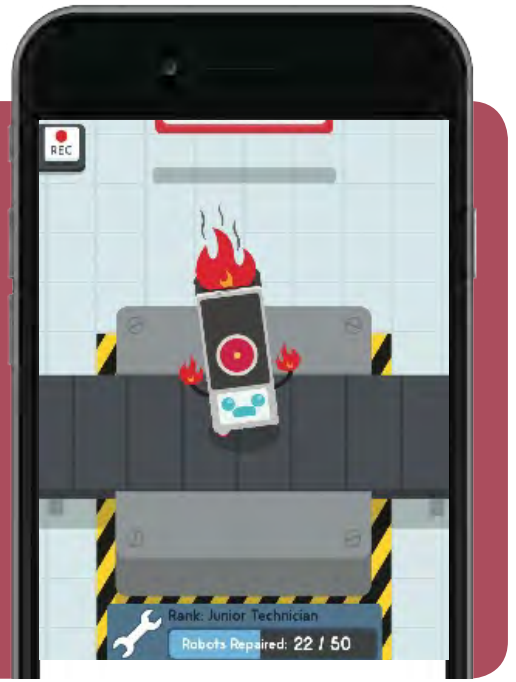
Tür Puzzle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Little Broken Robots

Küçük robotları onarmaya ne dersiniz? ★

Robotların bu hızdaki ilerleyişleri devam ederse, yakında onlarla duygusal bağ bile kurabileceğimiz söyleniyor. Bunun sonucu olarak da bir insanın en yakın arkadaşına bağlandığı gibi robotlara bağlanması işten bile değil. Fakat robotlar birer elektronik cihaz ve bozulabiliyorlar. Onları çok seven sahiplerinin ise bizim yardımımıza ihtiyacı var. Little Broken Robots'da da bu bozuk robotları biraz farklı bir şekilde onarma-

ya çalışıyoruz. Bize verilen masada belirli sayıda boşluk ve üstünde rakamlar yazan kaynaklar oluyor. Bu kaynakları bir yılan gibi uzatarak tüm boşlukları doldurmaya çalışıyoruz. Başta bu işi yapmak çok kolayken; zamanla iyice zorlaşmaya başlıyor. Beyin jimnastiği için kesinlikle çok etkili olan Little Broken Robots'ı elinizden bırakmanız gerçekten zor olacak. ■ Puan: 7



Tür Puzzle Platform iOS Fiyat Ücretsiz

Kelimegen ★

Kelime dağarcığınıza güveniyor musunuz?

Geçenlerde bir haber vardı, ülkemizde kişi başına yıllık basılan kitap sayısında artış varmış. Peki bu artıştan gerçekten nasibimizi aldık mı? Yoksa kitaplar sadece basıldı ve kütüphanelerimizin tozlu raflarına terk mi edildi? Bunu öğrenmek, kelime dağarcığınızı ve dikkatinizi ölçmek için buyurun size yeni bir fırsat: Kelimegen.

Kelimegen, karışık şekilde verilen harfler ile istenilen kelimeyi oluşturmaya çabaladığımız bir yapım. Başlarda dört harfi kullanarak basit kelimeler oluştururken, ilerleyen bölümlerde kafayı yiyorsunuz. Hatta o kadar ki, eşten dosttan yardım istiyorsunuz. Sonunda onlar da yanıtı bulamıyor, beraber çıldırıyor. Şaka bir yana, Kelimegen gerçekten dikkatinizi ve zihninizi zorlayan, üstüne bir de bağımlılık yapan bir oyun, es geçmeyin derim.

■ Puan: 8



Tür İşletme Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

World Chef ★

Yakın fırınları!

Son dönemde işletmecilik oyunları ne kadar da popülerleşmeye başladı. Kapılarını ilk kez açan bir işletmeye gelen müşterileri memnun etmeye, para kazanmaya ve işletmeyi büyütmeye çalıştığımız oyunların en genç üyelerinden biri de World Chef. World Chef'de kendinizi kapılarını yeni açan bir restoranın yönetici koltuğunda bulacak ve gelen müşterilerin çeşitli isteklerini karşılamaya çalışacaksınız. Bu isteklerin hazırlanması da genelde uzun sürecek. Neyse ki, müşteriler saatler süren hazırlık sürelerine pek aldırmıyor. Haliyle, uzun bekleme sürelerinin sizi rahatsız etmesi ise muhtemel, bundan kurtulmanın tek yoluysa mikro ödemeler. Yani öde ya da bekle düzeni. Bu paragöz ayrımı dışında, World Chef oldukça eğlenceli bir yapım. ■ Puan: 8





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Traffic Rider
2. Pou
3. Swing
4. Score! Hero
5. Candy Crush Jelly Saga

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Bridge Constructor Stunts
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Recontact: İstanbul
4. Plague Inc.
5. Construction Simulator 2014

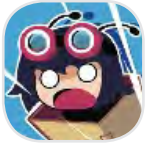


En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Traffic Rider
2. Subway Surfers
3. Piano Tiles 2
4. Okey
5. Candy Crush Saga

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Need for Speed: Most Wanted
2. Xenowerk
3. Minecraft: Pocket Edition
4. League of Stickman
5. Construction Simulator 2014



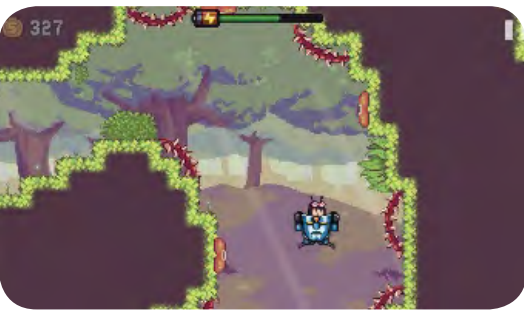
Tür **İşletme** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Sky Chasers

Gözü yükseklerde olanlara!

Eskiye özlemimiz bir türlü bitmiyor. Hele ki o 8-bit oyunlar... Steam'de nerede öyle bir oyun görsen kendimi tutamayıp en kötü ihtimalle bir göz atıyorum. Bu göz atmanın sonu da genelde kütüphaneye "+1" olarak geri dönüyor. Sky Chasers da o pixel grafikleriyle hemen gönlümü çaldı. Sky Chasers uçmaya karar veren bir grup çocuğun öyküsünü konu alıyor. Çizgi roman benzeri bir şekilde anlatılan hikâye oldukça

sade. Kendilerine basit, jetpack benzeri araçlar yapan çocukların odalarından başlayan hikâye, türlü zorluklar arasında devam ediyor. Çeşitli bitkiler, örümcekler derken bir de bakıyorsunuz bitiveriyor. Açıkçası Sky Chasers tadı damağımda kalan bir yapım. Yapımcılar yeni bölümler geleceğini söylüyor ancak bu konuda yapımcılara güvenmek pek de mümkün değil. Oyunda, artık hemen her oyunun kullandığı öde ya da reklam izle sistemini kullanıyor. Oyundaki bu sistemden ziyade beni rahatsız eden şey ise hatalar. Kimi zaman hiçbir düşmana çarpmasanız da azalan enerjiniz, kimi zaman ise aracınızın altında taşıdığınız bir eşyanın haritanın dışına bir anda uçuvermesi gibi şekillerde karşınıza çıkan, sonucunda ise önceki checkpoint'e dönmenize sebep olan bu hatalar hayli can sıkıcı olabiliyor. Bu sorunların yakın zamanda düzeltilmesi ve yeni bölümlerin eklenmesini umarak, Sky Chasers'ı şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Puan: 8**



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

Ultimate Tennis

Kapın raketleri, gidiyoruz!

Siz bu yazıyı okurken muhtemelen bitmiş olacak olan Avustralya Açık Tenis Turnuvası sağ olsun, son günlerde geceleri doğru düzgün uyuyamıyorum bile. Bu kadar çok tenis karşılaşması izleyince, haliyle insan güzel bir oyun da oynamak istiyor. Artık çağın gerisinde kalan Top Spin ve Virtua Tennis dışında konsollarda seçenek olmayınca da çareyi telefonumda aradım ve karşıma Ultimate Tennis çıktı. Ultimate Tennis, sıfırdan başlayıp, zirveye çıkmaya çabaladığımız bir yapım. Ancak burada zirveye çıkarken tek sporcuyla kullanmıyoruz. Aldığımız çeşitli paketler ve ticaret yoluyla edinebileceğimiz oyuncularla bir takım kuruyor ve bu takımı yönetiyoruz. Her maça da istediğimiz oyuncumuzla çıkıp, korttan mutlu ayrılmaya çalışıyoruz. Ultimate Tennis'de her maç, tek oyun üzerinden oynanıyor. Bilgisayara karşı oynarken başlarda bolca "love game" ile karşılaşmanız mümkün. Zamanla tersine dönüyor ve "love" olan taraf bir anda biz oluveriyoruz. Ultimate Tennis'i yapay zekaya karşı oynamaktansa, online

olarak başka oyunculara karşı oynamak çok daha eğlenceli. Sonuçta tenis rekabetçi ruha sahip bir spor değil mi? Oyun kağıt üzerinde ve anlattıklarına bakınca çok keyifli gözükse de, vasat kontrolleri, kısa oyunları ve pek çok hatasıyla insanı çileden çıkartabiliyor. Bu sorunlara rağmen, tenis oyunları açısından çok kısır geçen bu dönemde denenebilecek bir yapım. ■ **Puan: 6**



■ **Tolga Yüksel**

DOSYA KONUSU

Yapım **Dambuster Studios**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web www.homefront-game.com
Çıkış Tarihi **20 Mayıs 2016**

CryEngine

Tamamıyla açık dünya konseptinde hazırlanan oyunda birçok bölge yaşamla dolu. İnsanlar kendi işlerini yapıyor, KPA gözünüzün önünde sivillere güç uyguluyor, yaşam mücadelesi aynen gözler önüne seriliyor. Bunların tümü de CryEngine oyun motoruyla sağlanmakta.

HOMEFRONT

THE REVOLUTION

Başarı için devrim!

Nasılsınız arkadaşlar? Oyunsuz günleriniz nasıl geçiyor? Bu ay iyi ki dergiyi yeniledik, yoksa yine 1200 tane, adını muhtemelen hiç duymadığınız bağımsız oyunun incelemesini okuyacaktınız. Şubat ayında da pek bir numara yok, şimdiden belirteyim. Ancak ay sonuna doğru Far Cry Primal aramızda olacak, dahası da çok büyük yapımlar değil.

Biz de yenilenmiş LEVEL'a, resmen elden ele dolaşmış olan ama bir o kadar da merak uyandıran bir oyunla giriş yapalım istedik.

Homefront 2 adıyla bilinen ikinci Homefront oyunu, ilk oyunun yapımcı koltuğunda oturan Kaos Studios tarafından yapılacak ve ardından da THQ tarafından yayımlanacaktı. Ne var ki THQ Kaos Studios'u kapattı ve oyunun yapımını da THQ Montreal stüdyolarına verdi. Bundan kısa bir süre sonra ise oyun dünyasının



yaşadığı en üzücü olaylardan biri oldu, THQ iflas ettiğini açıkladı. Sahip olduğu bir çok oyun ucuz rakamlara dağıtılmaya başlandı, Deep Silver Crytek ile birleşerek Homefront'un yayın haklarını satın aldı. (Yaklaşık 550.000\$'a; eğer merak ediyorsanız.)

2014 yılı gelip çattığında Crytek de işler iyi gitmeye başladı. Oysaki Homefront'un onların elinde olduğunu bilmek, Crysis'teki uzmanlıklarını oyuna yansıtacakları düşüncesini de beraberinde getirip büyük bir sevinç yaratmıştı. Maalesef Crytek de finansal zorluklarla uğraşmaya başladı, Homefront yapım ekibinin başındaki isim de ayrılınca Crytek Homefront'u devretme kararı aldı. İyice istenmeyen köpek yavrusu kıvamına gelen Homefront: The Revolution, finalde yayıncı Deep Silver tarafından Dambuster Studios'un ellerine bırakıldı. (Arada bir yerde projenin iptal edilmemesi de bana sorarsanız bir mucize.)

O zaman gelin bu yaşam mücadelesi veren oyunda kim, niye devrim yapmak istiyor, kötü adamlar kim, Amerikalılar yine neyin peşinde, hepsini öğrenelim. Devrimin ayak sesleri çok yakında!

Gerilla taktiği
Önceki oyunun aksine, **The Revolution çizgisel bir oyun değil. Dolayısıyla bir görevi yapmak için farklı biçimlerde stratejiler izleyebileceksiniz. Burada da gerilla taktikleri iş görecek; tuzak kurma, baskın, gizlice içeri sızma ve vur-kaç taktiği ile GKR'yı evine yollayacaksınız!**

İyice istenmeyen köpek yavrusu kıvamına gelen Homefront: The Revolution, finalde yayıncı Deep Silver tarafından Dambuster Studios'un ellerine bırakıldı

Philadelphia 2029

İlk oyunu kimler oynadı? Oynamadıysanız halen bu oyun çıkana kadar vaktiniz var, bence deneyin. Oynayanlar da bilecektir, Homefront'ta Amerika, Greater Korean Republic (GKR), yani Büyük Kore Federasyonu ("Daha da büyük" Kore Federasyonu aslı da öyle isim olmaz!) tarafından işgal edilmişti. GKR resmen Amerika'ya kendi diktatörlük sistemini getirmiş, Nazilerin Wolfenstein macerasındaki tutumunu sergilemişti. The Revolution da 2029 yılında, Homefront'ta olan olaylardan iki yıl sonrasında geçiyor. Amerika'nın GKR tarafından işgalinin dördüncü yılında GKR batı kıyılarındaki hakimiyetini kaybetmiş, Hawaii ve Alaska'da da kontrolü Amerika'ya kaptırmış. San Francisco Meydan Muharebesi olarak adlandırabileceğimiz bu savaşların ardından batı kıyıları kurtulmuş olsa da doğu eyaletler halen GKR'nın elinde. Philadelphia da GKR'nın merkez üssü olarak belirlenmiş. Her ne kadar GKR, Nazilerin Yahudilere yaptığı gibi aleni bir soykırım gerçekleştirmemiş olsa da kendi topraklarında yaşayan Amerikalılara büyük bir baskı uygulamakta. Philadelphia'nın birçok bölgesi GKR'nın yoğun polis gücünün kontrolünde ve en



ÜSTTE Her oyunda bir silah satıcısı bulunur...

SAĞDA Devrim için bir patlama yetmez; tüm işgalcileri rahatsız etmek lazım.

ufak yanlış hareketinizde içeri alınıyor ve bir daha da normal hayatınıza geri dönemiyorsunuz.

Tabii bu kadar baskı sonunda ayaklanmayı da beraberinde getirir. En fazla baskı uygulanan şehir olmasından ötürü Philadelphia'da da öncü bir isyan gücü oluşmakta. Bu isyan birliğinin başında da Dana adında bir kahraman bulunuyor. İsyanın en yeni ve genç üyesi Ethan "Birdy" Brady, Dana ile birlikte çalışarak Philadelphia'yı tekrar asıl sahibine bırakmaya çalışacak. Ve elbette Ethan'ın kontrolü de bizde... (Nerede zor iş var, koyun oyuncuyu oraya. GKR'nın başı olsaydık ne olurdu?)

Nereye gitsen çekik gözlü...

Bildiğiniz gibi açık dünya konseptindeki oyunlar halen zirvede, bir türlü popülerlikleri azalmadı. (Son örnek olarak Just Cause 3.) Bana sorsanız da Bioshock gibi bir atmosfere sahip olduktan sonra bir oyun kesinlikle çizgisel olsun, çok daha fazla zevk alırız. Ne var ki Homefront'un teması pek de orijinal olmadığından (Adamların suçu yok; Red

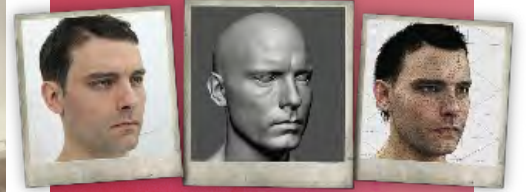


Alert'ten sonra bu konu çöküşe gitti.) Deep Silver oyunun açık dünya temasında olmasına karar vermiş, bence iyi de etmiş. Burada şöyle ufak bir problem var, o da Far Cry 3 ve 4'ün de bir çeşit "FPS açık dünya teması" belirlemiş olması. Üs ele geçirme ve haritayı parça parça kendi saflarınıza taşıma konsepti o kadar akıllara yer etti ki artık bu temada bir oyun gördüğümüzde otomatik olarak aklımıza Far Cry'a kayıyor. Yeni Homefront da maşallah Ubisoft'un oyununa o kadar çok benziyor ki...

Açıklanan bilgilere göre Philadelphia'nın tüm bölgeleri KPA, yani Korean People's Army adındaki polis gücünün kontrolünde. Bu da demek oluyor ki hiçbir zaman rahat değil; aynı Far Cry'daki gibi askerler bizi görmekten hiç de memnun değil. Bu sayfalarındaki bir kutuda belirttiğimiz üzere, hangi bölgede bulunduğunuza göre askerle-

Kendimi gördüm sanki...

Tabii iş işten geçti artık ama 2015 içerisinde Dambuster ve Deep Silver çok değişik bir çalışmaya imza attı. Bir çeşit yarışma başlatan yapımcılar, oyundaki NPC'lere çeşitlilik katmak adına biz oyuncuların yardımını istedi. Başlattıkları kampanya ile oyuncuların fotoğrafları istendi, seçilenler daha sonra firmanın Nottingham, İngiltere'deki ofisine davet edildi. Burada yarım saatlik bir yüz mimikleri yakalama işlemi gerçekleştirildi, oyuncuların çeşitli duyguları suratlarında göstermeleri talep edildi. Bu işlemi de başarıyla tamamlayan oyuncular hem oyundaki NPC'lerden biri olma şansını yakaladı, hem de 50\$ gibi sembolik bir ücret aldı. Bu işe biz kalkışsak ve seçilsen bile İngiltere'ye kalkıp gitmemiz zor olacaktı diye düşünmekteyim. Üstelik yeşil pasaporta bile vize zorunluluğu var, hiç hoş değil!



Bildiğiniz gibi açık dünya konseptindeki oyunlar halen zirvede, bir türlü popülerlikleri azalmadı



Üç bölge, üç farklı hayat

Philadelphia büyük bir şehir ve farklı bölgeleri, farklı biçimlerdeki yaşam şekillerine ev sahipliği yapıyor. Bakın bunlar nasıl görünüyor...

Yeşil Bölge

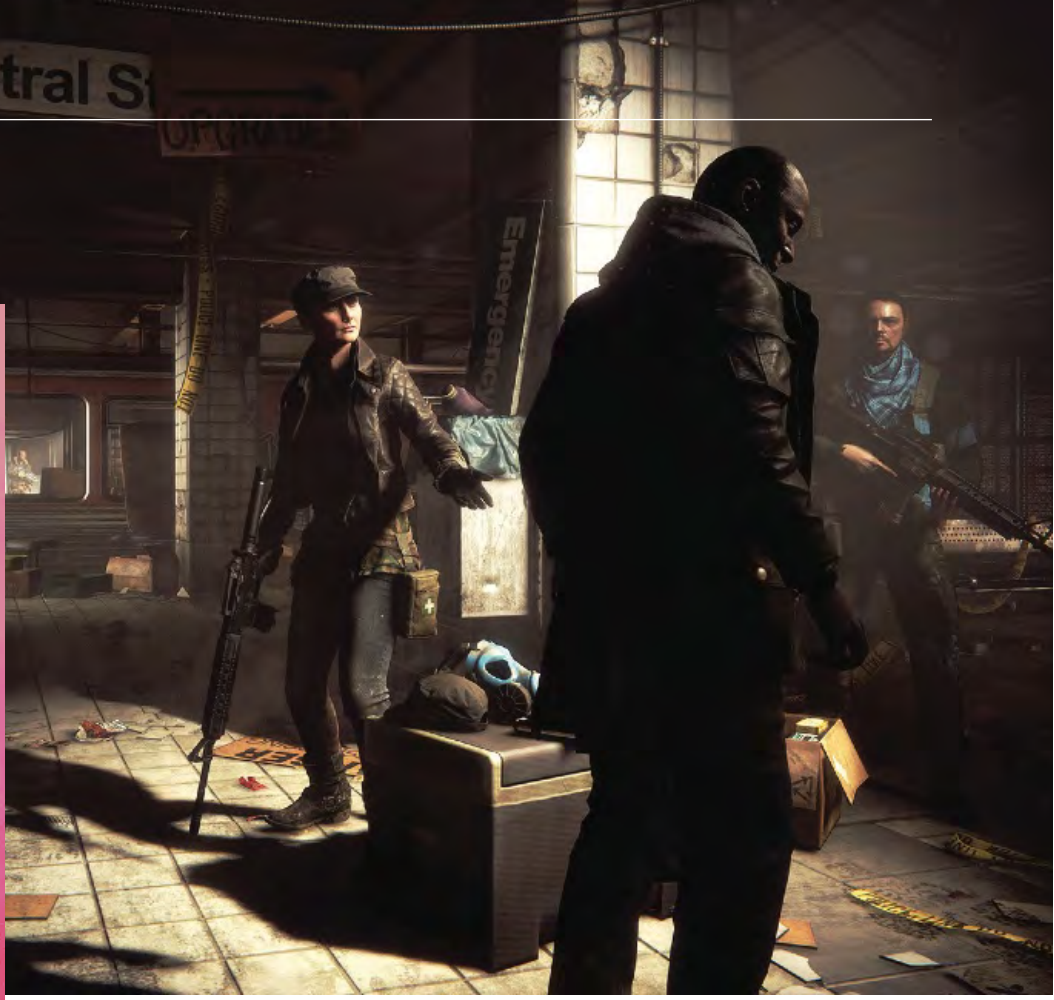
KPA adındaki polis gücünün en güçlü olduğu bölgeye Yeşil Bölge (Yeşil Vadi!) adı verilmiş. GKR'nın en rahat olduğu bu bölgede yaşam işgalciler için çok iyi. Musluklardan suları da akıyor, elektrik telleri yerli yerinde, onları dış dünyadan ayıran bariyerleri de var... Büyük terbiyesizlik.

Sarı Bölge

Bu bölgede Kore halkının yaşayıp yaşamadığından emin değiliz fakat Amerikan halkının büyük bir bölümü burada yaşam mücadelesi veriyor. Nüfusun fazla olmasından ötürü insanlar gecekondularda yaşamak zorunda, su, elektrik gibi olanlar da çok kısıtlı ölçüde bulunuyor. Kalabalık sokaklar sürekli KPA'nın kontrolünde, drone'lar sürekli tehlikeye karşı tetikte, güvenlik kameralarının sayısı neredeyse insanlardan fazla...

Kırmızı Bölge

GKR'nın yerle bir ettiği bir alan Kırmızı Bölge... Burada taş taş üstünde kalmamış, Suriye'nin iç savaş sonrası halini andıran görüntüler var. İsyançılar bir çeşit gerilla muharebesi içinde olduklarından da en güçlü oldukları bölge burası. Saklanacak yer çok, tuzak kurmaya elverişli ortam yoğunluğu bayağı iyi düzeyde. Elbette her yer yok olduğu için mühimmat veya başka bir şey bulmak da zor. KPA'nın yasak bölge olarak ilan ettiği Kırmızı Bölge sürekli gözlem altında. Bu da demek oluyor ki bu bölgeye girdiğiniz an bir suçlusunuz ve KPA gözünüzün yaşına bakmadan size ateş açıyor. Kaçmaya çalışmak da daha fazla KPA askerinin bölgeye çağırılmasına sebep oluyor.



rin tavrı değişiyor fakat her türlü olasılıkta, silahınızdan bir mermi çıktığı an düşman belleniyorsunuz.

Philadelphia'yı KPA kontrolünden çıkartmak için yapabileceğimiz bir takım şeyler var. Bunlardan bir tanesi elbette çeşitli noktaları ele geçirmeye çalışmak. Far Cry'daki kontrol kulelerine benzeyen, Strike Point adındaki bu noktaları temizlediğinizde çevredeki görev olanakları ortaya çıkıyor. Sürekli benzetiyorsun diyeceksiniz ama, bu görev yerlerinin ekrana geliş şekli bile Far Cry'a benziyor, üzgünüm...

Bu arada Strike Point'leri ele geçirirken, etraftaki herkesi temizledikten sonra ufak bir "hack" işlemi gerçekleştirmeniz gerekiyor. Bunu yaparken de mini bir hack oyunu oynuyorsunuz ve tahminimce oyunun ilerleyen kısımlarındaki hack noktalarını kırmak, daha da zorlu mini oyunlar gerektirecek. Strike Point'i aldıktan sonra ortaya çıkan olanaklar arasında Weapons Cache bir seçenek olarak sunuluyor. Burayı ele geçirdiğinizde de tahminime göre yeni silahlara konacağız. (Ya da KPA'nın silah deposunu imha edip onlara darbe vuracağız?)

KPA Stronghold adındaki bölge de yine KPA'ya darbe vermek için ele geçirilmesi gereken bir nokta olarak beliriyor. Burası da zorlu bir mücadeleye yol açacak gibi durmakta. Büyük ihtimalle bu üssü ele

geçirirken farklı noktalardan giriş yapıp, farklı stratejiler izleyeceğiz.

Başka görevlerde ise, Wolfenstein'daki gibi önemli bir KPA komutanını öldürmeye çalışacak, bir başkasında KPA Drone'larını çalıp GKR'ye teknolojik bir darbe indirmeye uğraşacağız.

İşin açıkçası oyunda uygulanan formül fazlasıyla tanıdık lakin bir diktatörlük tarafından ele geçirilmiş bir medeniyetteki isyancı birliği fikri bende enteresan bir biçimde heyecan yaratıyor. Durumdaki karanlık, oyunun karanlık atmosferine tam uyum sağlamış. O yüzden, her ne kadar Far Cry'a benzese de oyundaki görevleri yapmak Far Cry'dan daha fazla anlam taşıyacak gibi geliyor. Düşünsenize, dördüncü Far Cry oyununda pembe ceketli bir delinin estirdiği terörün önüne geçmek için dağ taş dolanıyorduk. Üstelik bu pembe ceketliyi oyun boyunca da göremiyorduk. En azından şimdi ortada gerçekten büyük bir federasyon var ve gerçek anlamda insanlığa bir zulüm söz konusu. Sırf şu kurgu uğruna bile bir şeyler başarmaya çalışıyor olmak çok daha anlamlı geliyor...

Motorumu getirin!

Philadelphia kocaman bir şehir ve elbette tüm şehir oyuna entegre edilmemiş. Yine de büyükçe bir bölgeden bahsediyoruz

İsyancı birliği

Koskoca GKR'yı tek başınıza alt etmek mümkün değil. Bu yüzden oyun boyunca desteğe ihtiyaç duyacaksınız. Üsler kuracak, güvenli evleri ele geçirip buraları üssünüz bir parçası haline getireceksiniz. Arkadaşlarınızı yanınızda getirmek de serbest.

(Sanırım oyunun, oyun alanı olarak büyük olma gibi bir iddiası yok bu arada.) ve burada sürekli yayan dolaşmak da bir noktaya kadar anlamlı. Yapımcı firmamız da oyuna bir takım araçlar eklemiş ve bunlardan bir tanesinin motosiklet olduğunu öğrenmiş bulunuyoruz. Motosiklet bir noktadan, diğer noktaya hızla ulaşmak adına başarılı fakat dikkat çekmeme adına bayağı sefil durumda; motorun üzerindeyken herkes tarafından fark ediliyor ve hızla giden bir hedef haline geliyorsunuz.

Gördüğümüz görüntüler vesilesiyle de bazı görevlerin motoru zorunlu olarak kullanacağını ve bununla birlikte bir patika takip etmemiz gerektiğini de öğrenmiş bulunuyoruz. Rampalar, köprüler, atlayışlar... Motorla bir akrobasi çalışması yapmadığımız kalmış, öyle diyeyim.

Şarjörden fazlası...

Oyun boyunca birilerini vurup görev yapmanın ötesinde, çevreyi araştırmamız da gerekecek. Dolapların içinde, kutularda, cesetlerin üzerinde bolca ekipman parçası bizi bekliyor. Bu parçalarla kendimize yeni bombalar, yeni silah aksesuarları ve başka ekipmanlar oluşturabilecek gibi gözüküyoruz.

Silah ve ekipman seçimi de yine Far Cry'a benziyor. Bir tuşla seçeneklerle dolu ekipman dairesini ekrana getiriyoruz, ardından

Bir tuşla seçeneklerle dolu ekipman dairesini ekrana getiriyoruz, ardından silahımızı, bombamızı veya başka bir ekipmanı direkt olarak elimize bırakıyoruz



silahımızı, bombamızı veya başka bir ekipmanı direkt olarak elimize bırakıyoruz. Silah seçeneklerini bir bir anlatacak değilim zira sahip olacağımız silahları daha önce birçok FPS'de onlarca kez kullandık. Yalnız burada şöyle bir durum var, KPA'nın o teknolojik silahları sadece Kore askerlerine parmak iziyle uyumlu olduğu için onlardan düşen silahları kullanamayacağız. Bu yüzden de kendi silahımızı yaratmak, silahlarımızı modifiye etmek daha da büyük bir önem taşıyor oyunda.

Hangi oyunda bunu yaptık hatırlamıyorum (Crysis miydi?) fakat The Revolution'da hoş bir özellik var: Silahımızı, herhangi bir tamir masasına ihtiyaç duymadan farklı parçalarla donatabiliyoruz. Mesela bir noktada pusuya yatmış bekliyoruz, bir baktık ağır zırhlı birkaç KPA askeri yürüyor. Bunları kafadan vurmak daha iyi olacak ama silahımızın

zum yeteneği o kadar da iyi değil. Hemen silah menüsünü açıp, silahımıza dürbünü takıyoruz. Bu tabii en basit örneklerden biri oldu; silaha eklenebilecek birçok farklı parça olacak oyunda ve bunları anında değiştirebilmek stratejimizi kurma adına iyi bir tercih sağlayacak.

Bu bir ekip işi!

Aslında bir tarafta KPA askerlerinin, bir tarafta da isyancı birliğinin kahramanlarının bulunduğu bir karşılıklı mücadele serisi de bu oyuna çok iyi gidermiş lakin Deep Silver, bu kısmı bir kenara bırakıp oyuna online bir co-op mücadelesi eklemiş. Evet, oyunu internet üzerinden oynayarak arkadaşlarınızla birlikte bir ekip olmanıza fırsat tanıyor ve dünya ile aynı anda duyacağınız bu bilgileri bizzat yayımcı firmadan, özel olarak aldık ve şu anda da sizinle



Infiltration senaryosunda, görevin adından da anlaşılacağı gibi KPA kontrolündeki bir üsse sızmaya çalışıyoruz



Patlayan RC

Bir CoD değil elbette Homefront; karakteriniz ne bionik bir savaşçı, ne de çeşit çeşit teknolojik oyuncakla savaşıyor. Ne var ki burada ufak, uzaktan kumandalı bir arabayı kontrol etme şansımız var ve bu aracı bir noktaya sürüp patlatmak da bizim elimizde. Özellikle zırhlı araçlar ve yanındaki arkadaşları ortadan kaldırmak için birebir!



paylaşmaktan gurur duyuyoruz. (Yaşasın girişimci gazetecilik!)

Resistance Mode adındaki anlaşmalı oyun özelliği, dört oyuncunun birleşerek çeşitli görevlere çıkmasını konu alıyor. Resistance modunun tek kişilik senaryoyla da hiçbir ilgisi yok; iki konu birbirinden tamamıyla bağımsız.

Bu moda giriş yaparken öncelikle bir karakter yaratmanız isteniyor. Bu karakterin isyancı olmadan önceki mesleğini belirleyerek işe başlıyorsunuz. Bir tamirci, web sitesi tasarımcısı veya bir oyun dergisi editörü bile olmanıza izin veriliyor. Bu meslek seçimi de başlangıçtaki yeteneklerinizi belirliyor. Ardından da cinsiyetinizi ve yüz şeklinizi, saçınızın rengini vb. özellikleri belirliyorsunuz. Artık oyun için hazır sayılırsınız!

İşin bundan sonrasında bir Resistance Cell oluşturarak partinizi kurma imkanına kavuşuyorsunuz. Tavsiyem şimdiden bu oyuna ilgi duyan üç arkadaşınızı ayarmanız ve oyun çıktığında direkt grubunuzu kurmanız. Eğer böyle bir imkanınız yoksa da Matchmaking kısmına girerek rastgele üç kişiyle eşleştirilebileceksiniz.

Partiyi kuran kişi veya kısaca oyunun sunucu görevini gören arkadaş, görev senaryosunu seçiyor bu aşamadan sonra. Geçtiğimiz ay kısıtlı bir basın kitlesine gösterilen bu senaryo görevleri de sırasıyla Infiltration, A Las Barricadas ve Enemy at the Gates.

Infiltration senaryosunda, görevin adından da anlaşılacağı gibi KPA kontrolündeki bir üsse sızmaya çalışıyoruz. Öğreniyoruz ki bu üsten birkaç gün içerisinde birkaç tane mühimmat ve envanter dolu tır kalkıp bir başka üsse doğru yol alacak. Tırlardaki

değerli maddeleri ele geçirmek de isyancı birliğinin morallerini yerine getirecektir. Bu yüzden de üsse sızıp herkesi etkisiz hale getiriyor ve tırları ele geçirip randevu noktasına götürmeye çalışıyoruz. Yol üzerinde KPA ile çatışacağımızı da tahmin etmişsinizdir..

Sakin ve güvenli bir isyancı bölgesinin şüphe çekmesi üzerine buraya KPA askerlerinin yollanmasını konu eden senaryonun ismiyse A Las Barricadas ve neden İspanyolca konuşuyoruz bilmiyorum. Bu görevde pek çatışmaya girmeyeceğiz zira birimleriniz KPA askerlerinin hareketlerini izlemekle görevli. Gizlilik son derece önemli, eğer kim olduğumuz KPA askerleri tarafından keşfedilirse her şey sona erebilir.

Kırmızı Bölge'de işler karışıyor ve biz de burada devreye giriyoruz. Evet, Enemy at the Gates'in senaryosu bizi Kırmızı Bölge'deki KPA askerlerini bölgeden sürmeye itiyor. Holloway'deki varlığımızı sürdürmek için öncelikle KPA'nın iletişim noktalarını ele geçiriyor ve KPA'nın merkez üssünü buluyoruz. Tabii bunu yaparken fark edilmemiz de işten bile değil; KPA ilk hack işleminden sonra yerimizi keşfediyor, büyük bir çatışma meydana geliyor.

Tüm görevler Philadelphia'nın, tek kişilik senaryosunda dolandığınız yerlerde geçiyor lakin co-op görevleri, oyunun bittiği zaman diliminin sonrasını konu aldığı için bazı farklılıklar da yok değil.

Her görevi üç farklı zorluk derecesinde deneyimleyebiliyor ve her görevin sonunda da 1-5 yıldız arası bir puanlama ile uğurlanıyoruz. Ne kadar başarılı olduğunuzun ölçütü de nişancılık yeteneğiniz, öldürme başarılarınız, kaç kere öldüğünüz vb. faktörlerle belirleniyor.



Philadelphia'nın durumu gerçekten iç karartıcı ama bu şehri eski haline döndürmek sizin elinizde!

Her görevi tamamladıktan sonra hem tecrübe puanı hem de para kazanıyorsunuz ve bunlar da yine kurduğunuz Cell'in performansına göre şekilleniyor. Tecrübe ile karakterinizin seviyesini artırıyor, yeni yeteneklere kavuşuyorsunuz. Para ile de içerisinden rastgele eşyalar çıkan kutular satın alabiliyorsunuz. Bu kutuların içinden silah şablonları çıkabiliyor; yeni silahlar üretebiliyorsunuz. Silahlarınız için yeni ek aksesuarlar da yine bu kutuların içinde. Elbette ki bitmedi, Guerilla Tool Kit (GTK)

şablonları, Molotoflar, patlayıcı ufak arabalar, karakterinizin görüntüsünü değiştirmenize yarayan birçok yeni eşya, bir sonraki görevde kullanabileceğiniz, Pharma adındaki tek kullanımlık perk'ler ve çeşitli GTK eşyaları da kutulardan çıkacak olan birçok öge. Anlayacağınız ne kadar çok co-op oyun, ne kadar iyi oyun performansı, o kadar çok kutu açma şansı! İşin özünde Resistance modu yaklaşık 12 senaryo ile gelecek ve kutuların içi de tıka basa eşyayla dolu olacak. Olayın daha güzel

tarafıysa yapımcıların bir yıl boyunca bu modu yeni senaryolar ve yeni eşyalarla destekleyecek olması. Hem de bedava! (Bayağı şunları yazarken heyecanlandım şu yaşımda, iyi mi...) Size özet geçeyim, benim anladığım şu: Tek kişilik senaryoyu hızla bitirip bu moda dalacak ve uzunca bir süre de burada oyalanacağız. Gözümüzü kara çıkartma yapımca firma!

Devrime üç kala

Finalde bolca aksiyon, bolca eğlence ve şahane bir online co-op modu vaat ediyor Homefront: The Revolution ve daha fazlasına da karışmam diyor. Ne Call of Duty gibi sahneler boyu kurgulanmış görevler koyuyor önünüze, ne Far Cry gibi meşe ağaçlarının arasında hayvan avlamayı... Size diyor ki gel, şu güzel Amerikan şehri Kore işgalinden kurtar, bunu yaparken de gerilla taktiklerini kullan, arkadaşlarını da yanına alıp Resistance'ın bir parçası ol. Bil ki diyor, çok az olmamız felaket değil, milyonlar bizimle olacak...

■ Tuna Şentuna



SAYI ŞUBAT 2014
12868
FİYAT 75
KİTAP FİYATI 9.50

NETEKİM'DEN
HERİLD
YANI'YE
80'Lİ
YILLARIN
İLHAM VE
İBRET VEREN
HİKAYESİ

BLUE JEAN

SEKSENLER

80'li yıllar...

RÖPORTAJ
PİNHANI
İHTİYAÇ
MOLASI

ALPER BAHÇEKAPILI | ASU EMRE ATEŞ İLYAS BAŞSOY | BARBAROS DEVECİOĞLU | BARIŞ EFENDİOĞLU
CEYLAN ERTEM | ÇETİN CEM YILMAZ | DOĞAN DURU | DOĞU YÜCEL | ERAY AYTİMUR | ESRA KOÇAK | GÜVEN ERKİN ERKAL
HAKAN TAMAR | İPEK ATCAN | KANAT ATKAYA | KORCAN EVİN | METE ATATÜRE | MURAT SARAÇOĞLU | MÜJDE UZMAN
NEJAT İŞLER | ÖZGE FİŞKİN | ÖZLEM KAYA | SELİN DAMAR | TOLGA AKYILDIZ | YAVUZ HAKAN TOK

BLUE jean DEĞİŞTİ!

ARTIK DAHA BÜYÜK, DAHA OLGUN, DAHA DOLU...

ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE



bluejean.com.tr



bluejeanmagazine



bluejeandergi



bluejeanmagazine

İNCELEME

Assassin's Creed Chronicles India

Assassin's Creed Chronicles: India

İlk bölümü çok beğenilen bir oyunu alıp, üç tane kibrit çöpünün yerini değiştirerek ne kadar berbat edebilirsiniz? Ubisoft söz konusu ise her şey mümkün.

Sayfa 60

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



Yapım **Blackbird Interactive** Dağıtım **Gearbox Software** Tür **RTS** Platform **PC** Web **www.desertsofkharak.com**

Homeworld: Deserts of Kharak

1999'da başlayan Homeworld serisinin yıllardır beklediğimiz üçüncü bölümü, bizi ilk oyunun öncesindeki olaylara götürüyor.

Homeworld, RTS oyunlarını gerçek anlamda 3D haritalara uyarlayan ilk oyun olarak 1999'da karşımıza çıktı. Ardından gelen Homeworld II de ilki kadar büyük ilgi çekti ancak Homeworld serinin devamı gelmedi. Oyunun sahibi olan şirket iflas edince, Homeworld de iflas etmiş sayıldı. Homeworld markasını satın alan Gearbox sayesinde 2016 yılında üçüncü oyuna kavuşabildik ancak Homeworld: Deserts of Kharak'ı oynadığınızda göreceksiniz ki, uzayda geçen 3D RTS serisi olarak bildiğimiz Homeworld, Dune serisinden esintilerle karşımızda duruyor.

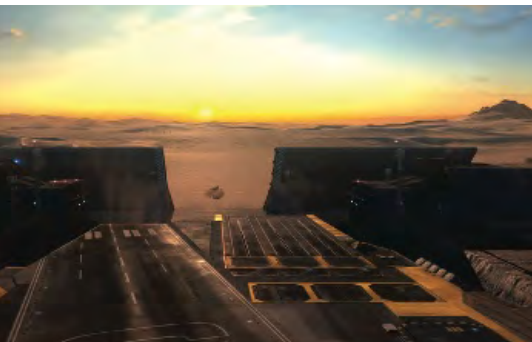
Öyküsüyle öne çıkan oyun

Homeworld serisi, gezegenlerinde sakince yaşarken, buldukları bir uzay gemisiyle yıldızlar arası uzay yolculuğunu keşfeden

insanların öyküsünü anlatıyor. İlk Homeworld oyununda, Kushan halkı, 4000 yıldır yaşadıkları Kharak gezegeninde buldukları uzay gemisindeki haritayı izleyerek atalarının geldiğine inandıkları ana gezegeni bulmak için yola çıkarlar. Ancak olaylar çok dramatik şekilde gelişir. Buldukları enkazdan edindikleri teknolojilerle ürettikleri dev uzay gemisine, gezegende seçilmiş 600 bin insanı yüklerler ve uykuya yatırılırlar. Yolculuğa çıkmak üzereyken, son bir test yapmak için ana gemiyle güneş sisteminin dışına çıkıp, sonra tekrar gezegene geri dönerler ancak o da ne? Bu saftirik arkadaşlar gezegene döndüklerinde, uzaylıların gelip de gezegenin üzerine aseton döküp yaktıklarını görürler. Gezegende yaşayan kimse kalmamıştır ve üstelik saldırganlar şimdi de inşaa ettikleri o uzay gemisine doğru saldırmak üzeredir. Ana

gemi ve içineki 600 bin seçilmiş arkadaş, gaza basıp oradan hemen topuklarlar ancak peşlerinde uzaylılar da onları takibe başlar. 4 bin yıl önce geldikleri gezegene geri dönmek üzere yolculuğa çıkan Kushan'lar peşlerindeki düşmanla çatışa çatışa kaçmaya devam ederler. Bu sırada anlaşılır ki, bu Kushan'lar aslında 4000 yıldan uzun zaman önce, The Taiidan İmparatorluğu denilen uzaylı bir ırkla barış anlaşması imzalamışlar ve Taiidan'lı kardeşlerimiz de bunların Kharak denilen çöl gezegeninde yaşamaları ve bir daha asla uzaya çıkmamaları karşılığında barış yapmayı kabul etmiştir. Fakat, Kushan'ların yazılı tarihi sadece 4000 yıl öncesine kadar gitmektedir ve Kushan halkı bu eski barış anlaşmasını çoktan unutmuştur.

Şimdi karşımıza yeni çıkan oyun, işte bu öykünün öncesini anlatıyor. Yani Kushan'lar hala Kharak gezegeninin kutuplarında yaşayan barış dolu bir halk iken, uydu fotoğraflarında gezegenin çöllerinde acayip bir şey bulduklarını fark ederler. Sonra da o acayip şeyi gidip incelemek için dev bir bilimsel/askeri gezi düzenlerler. Tabi bu arada, binlerce yıldır çöldeki o "acayip" şeyleri bilen ve kimsenin onlara ulaşmaması için nöbetçilik yapan muhafızlarla başları belaya girer. O muhafız arkadaşlar da bir şekilde o eski barış anlaşmasını hatırlamaktadır ve insanların çöle gömülmüş olan o eski uzay gemilerini bulup, yeniden uzay gemisi yaparak uzaya çıkmaları halinde bütün



ÜSTTE Kharak'ın çölleri, gezegenin en büyük sırrını saklıyor.

SOLDA Kapisi kariyeri, video oyun dünyasındaki en etkileyici gemilerden biri.



Detaylar
Oyun içindeki birimlerin görsel olarak detaylandırılmış olması oyuncuları etkiliyor. Her birimin üzerindeki en ince çizgiye kadar özen gösterildiğini fark edebilirsiniz.

gezegenin yok edileceğini düşünmektedirler, ancak bu inanış gezegenin diğer bölgelerinde "batıl bir dini inanç" olarak görüldüğünden kimse ciddiye almaz, sonunda da kutuplarda yaşayan o çok bilmiş, ukala, modern insancıklar gidip çöldeki gemileri keşfedip uzay gemisi yaparlar ve Taiidan İmparatorluğu da gelip bütün gezegeni patlatır.

Kılavuzu karga olanın...

Öykü kısaca bu. Elimize yeni gelen Homeworld: Deserts of Kharak oyununda da bu öykünün, çöldeki keşif operasyonu kısmını oynuyoruz. Oyunun kapağındaki saçları rüzgarda salınan, kararlı şekilde ufka bakan kız ki ismi Rachel oluyor, bir bilim insanı olarak, aman da efendim süper bir buluş yaptık, vay efendim bu buluş insanlarımızı bin yıl öteye götüreceksin diye diye herkesi gaza getirip yola çıkartıyor. Biz de onun peşinden giden salakları oynayarak, Kapisi isimli o dev taşıyıcı gemi ile beraber tanklar, uçaklar vs yapıp, çölün ortasında muhafızlarla savaşa savaşa çöle gömülmüş uzay gemilerini

keşfedip, teknolojilerini çalıp oyunun sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Teknik kısma bakacak olursak, çok etkileyici bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu itiraf etmeliyim. Oyun aslında, ilk iki Homeworld oyununun formülünü çöle uyarlıyor. Yani bu sefer elimizde dev bir uzay gemisi yerine, çölde paletlerle ilerleyen Kapisi isimli dev bir "uçak gemisi" var. Bu ana gemi içinde de fabrikalar bulunuyor. Tanklar, toplar, uçaklar, destek araçları üretiyoruz. Bu sırada etraftaki kaynakları topluyoruz ve düşmanla çatışa çatışa çölün ortasına doğru ilerliyoruz.

15 yıl önceki oyunları oynamış oyuncular olarak biliyoruz ki, o uzay gemilerini bulduğumuzda aslında bütün gezegeni ve içinde yaşayanları yok edeceğiz.

Ancak çöle dağılmış olan uzay gemisi parçalarından edindiğimiz teknolojilerle, elimizdeki birimleri, tankları, uçakları, silahları geliştirebiliyoruz. Tam anlamıyla bir RTS olan Deserts of Kharak, aslında türe büyük bir yenilik getiriyor. Önceki Homeworld'lerde olduğu gibi, üs kurmuyoruz ama üs niyetine ana gemimizi kullanıyoruz. Ürettiğimiz birimlerle de düşmanı yenmeye çalışıyoruz ve diğer göreve geçiyoruz. Ancak oyunu çok etkileyici yapan asıl detay, öyküsü. Yani oyun boyunca takip ettiğimiz senaryo, oyuncuyu alıp götürüyor. Oyun içi videolar da son derece etkileyici. Yıllardır özlediğimiz, sürüklenecek oynayacağımız kaliteli RTS oyunu için aradığımız aday budur. Deserts of Kharak'ı aslında önemli ölçüde Dune oyunlarına benzettiğim de altını çizmeliyim. Dune ve Homeworld tamamen ayrı markalar olsa da, yeni Homeworld oyunu Dune'un öyküsünden ve oyunlarından büyük esintiler taşıyor. Fakat şimdi benim aklıma asıl meşgul eden soru şu: Star Wars filmlerinin hangi sırayla seyredileceği tartışmalarından sonra artık Homeworld serisinin de hangi sırayla oynanması gerektiği tartışmalarına hazır mıyız? Homeworld oyunlarını üç, bir, iki sırasıyla mı oynamalıyız, yoksa bir, iki, üç sırasıyla mı? ■ Cem Şancı

KARAR

ARTI Öyküsü, detaylı grafikleri, patlamalar, çatışmalar, toz bulutları
EKSİ Daha fazla birim ve teknoloji olsaymış hayır demezdik



Oyun, yönetmen David Lynch'in ünlü filmi Dune'dan esintiler taşıyor.



Yapım **Climax Studios** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Platform / Macera** Platform **PC, PS4, PS Vita, Xbox One** Web **assassinscreed.ubi.com**

Assassin's Creed Chronicles: India

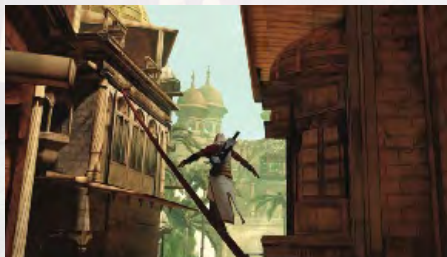
"Nothing is true, everything is permitted... (Hiçbir şey gerçek değildir, her şey mümkündür.) İnsanın aklını karıştıran, tetikleyen bir aforizma... Bu sözün peşinden gidiyoruz yıllardır ve her seferinde ayrı bir Assassin'in inancına tanık oluyoruz. Bu sefer, söz Abraaz Mir'in..."

Assassin's Creed serisini o kadar çok seviyorum ki... İnsan bir şeyi bu kadar çok sevince, gidişat kötüye doğru olsa bile umudunu kaybetmiyor. Aslında durum bundan biraz daha farklı. Tam gidişat kötü derken, bir de bakıyorsunuz serinin son oyunu enfes olmuş. Sonra bir haber daha geliyor, bir sonraki oyunun aceleye gelmeyeceği, üzerinde titizlikle durulacağı söyleniyor. İnsan böyle bir sürecin içinde kararsız ve tatminsiz kalıyor tabii ki. İnsanız işte, n'apalım... Yazıya neden bu kadar karamsar ve kararsız başladığıma gelecek olursak... Geçen hafta bir anda gaza gelip -iyi bir indirim de yakalayınca- almaktan sürekli çekindiğim Assassin's Creed Unity'i almış bulundum. İlk bir haftanın sonunda da oyundan öyle bir soğudum ki Ubisoft'a ettiğim küfürlerden sonra orada kulağı çınlamayan tek bir çalışan kalmamıştır herhalde. Siz siz olun, hala tuzağına düşmediyseniz Assassin's Creed Unity'i aklınızdan çıkarın. Öyle bir oyun yok, YOK!

Neyse, biz konumuza dönelim... Assassin's Creed serisine paralel, başka bir seri daha yumurtladı Ubisoft, hatırlarsınız. Assassin's Creed Chronicles adı verilen bu seri, 2.5D formatında (İllaki bir artistlik uydurmak zorundalarımı gibi...)

Adından da anlaşılacağı gibi oyunumuz Hindistan'da geçiyor. Hatta şöyle bir detay daha verelim, Hindistan'ın sömürge olduğu zamanda geçiyor.

Bu tarz geçiş sahneleri gerçekten çok başarılı.



bir platform oyunu olarak karşımıza çıktı. Bir üçleme olarak planlanan serinin ilk oyunu olan ACC: China'nın yakaladığı başarı, serinin diğer oyunları için de umut ışığı olmuştu. Ama Ubisoft rahat durur mu? Elindeki sağlam temeli bozmadan edebilir mi? Hayır! Chronicles serisine ait yeni oyunumuz, ACC: India. Adından da anlaşılacağı gibi oyunumuz Hindistan'da geçiyor. Hatta şöyle bir detay daha verelim, Hindistan'ın sömürge olduğu zamanda geçiyor. Kahramanımızın adı Abraaz Mir. (Nasıl okunur, hiçbir fikrim yok.) Assassin's Creed oyunlarında görmeye alışık olduğumuz o tarih dersi kıvamındaki ağır hikaye, burada yerini daha yüzeysel bir hikayeye bırakıyor. Yine Animus Database'indeki detaylara gömülüp ömrünüzü kısaltabilirsiniz tabii ki ama Abraaz Mir'in aşk hayatı ve tesadüfen içine düştüğü tehlikeli yolculuk arasındaki gidiş gelişlerle muhattap olacaksınız.



nız genel olarak. Oynanışa bakacak olursak... İlk oyunun, Yani ACC: China'nın oynanış sistemi aynen korunmuş ve onun üzerine yeni birkaç şey daha eklenmiş. Oyunun "gizlilik" tarafı ana mekanik haline gelmiş durumda. Hatta öyle bir hal almış ki dövüş sistemi iyice geri planda bırakılmış desem yeridir. Kısacası, oyun sizi gizli saklı ilerlemeniz için neredeyse zorluyor, sürüklüyor... Bazen durum öyle bir hal alıyor ki dövmüşmek zorunda kaldığınız zaman birkaç saniye içerisinde nalları dikiyorsunuz. Hani bir kişi önünüzde, diğeri arkanızda sizi deşmeye hazırken, bir üçüncüsü de uzaktan silahını size doğrultmuş diye düşünün. Bütün saldırılardan kaçma ve karşınıza çıkan herkesi öldürme şansınız da var ama bunun için haddinden fazla sağlam reflekslere sahip olmanız lazım. Ubisoft'un sağlam temeli bozma konusundaki ustalığına değinmişim az önce ya... O olay bu oyunda da geçerli maalesef. İlk oyunun oturuşu, bu oyunda maalesef yok. Ubisoft yine herşeyi bir araya atıp bulamaç haline getirmeyi başarmış. Gizlilik olayı iyice abartılmış ve "dene - yanıl - öl - baştan başla - bir daha öl - derin bir nefes al - baştan başla - yine öl" formatına çekilmiş. Bazen hakikaten sabrımın sınırdığını hissettim ve oyunu kapatmamak için kendimi zor tuttum. Hoş, o sabır bir yerde tükendi yine de ama oyunun ana fikrini yakalayacak kadar başında durabildim neyse ki. Bu arada, ilk oyunun kaçış sahneleri bu oyunda da var ve yine lezzetli bir kıvamda sunuluyor önümüze. Zaten giderek azalan hevesinizi bir nebze de olsa yükseltecek sahneler sadece bunlar olacaktır, eminim.

ACC: India'nın görsel tarafı, ilk oyundaki gibi yine muazzam. Zaten Ubisoft'un elleri öpülesi bir tarafı var, o da "Sanat" tarafı... Rengarenk Hindistan sokaklarında, çatılarında, bacalarında gezerken etrafı seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Her detay, bir nevi yağlı boya

tablosu gibi. Müzikler ve sesler de yine ilk oyundaki kadar başarılı. Karakter animasyonlarına da da diyecek hiçbir şey yok... Yani tüm bu detaylar birleşince, atmosfer bakımından ayağı yere basan bir oyun olarak karşımızda duruyor ACC: India.

Yavaş yavaş sona doğru yaklaşırken ve oyunun genelini şöyle bir aklımdan geçirdiğim zaman, çok da üzerinde durulacak bir oyun göremiyorum maalesef. Zevk açısından çok başarılı bir performans sergileyemiyor ACC: India. İşin aslı, ilk oyunu birkaç adım öteye taşımaya çalışırken, aksine geriye doğru düşürmüş Ubisoft. Daha önce de söylediğim gibi, yıllanmış tecrübelerimize dayanarak söyleyebilirim ki bu konuda çok başarılı bir firma. İlk oyunu beğendiyseniz ve kaldığınız yerden devam etmek istiyorsanız, bir deneyin derim. Bu seriye hiç bulaşmadıysanız, ilk oyunu oynayın, bu oyuna pek bulaşmayın zira hayal kırıklığı yaşarsınız. Bu arada, ne zaman piyasaya çıkar bilemiyorum ama serinin üçüncüsü olacak bir oyun daha var ufukta: ACC: Russia. Eğer o oyun da bunun gibi olursa... Neyse, atıp tutmanın alemi yok şimdi. Görüşmek üzere! ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Görsel kalite ve müzikler çok iyi, oyunun üzerine eklenen yenilikler
EKSİ Yavan ve sönük hikaye, gizlilik ve dövüşme tercihleri arasındaki dengesizlik

60



Yağlı boya tablosu derken...

Yapım **Red Hook Studios** Dağıtım **Red Hook Studios** Tür **RPG** Platform **PC, Mac** Web **www.darkestdungeon.com**

Darkest Dungeon ★

Indie oyunların zirve yaptığından hep bahsediyoruz. Fakat bazı oyuncuların gözü halen AAA yapımlardan başka bir şey görmüyor. Size bir defa daha sesleniyorum ey oyuncu bünyeler; işte indie yapımlar Darkest Dungeon gibi oyunlar üretiyor!

Kendisiyle aylar önce karşınıza çıkmıştım. Beta sürecinden beri belirli dönemlerle deneyim ettiğim Darkest Dungeon nihayet piyasaya çıkmayı başardı. Açıkçası oyunun beta hali bile bir hayli kaliteliydi. O yüzden tam sürümünde de herhangi bir problem olacağını düşünmüyordum ki bir noktaya kadar düşüncelerimde haklı da çıktım. İki yapımcının gaza gelmesi ile başlayan yapım süreci, kısa süre sonra Kickstarter projesine dönüşmüştü hatırlanacağı gibi. Hedefledikleri paranın kat ve katına ulaşmayı başaran ekip, Red Hook isimli firma adı altında oyunlarını piyasaya çıkarmış bulunuyor.

Darkest Dungeon kelimenin tam anlamıyla karanlık bir oyun. Hatta karanlık teması bu oyunun her yerine yayılmış durumda. Tabii bu durum sadece şekil olsun diye değil, oyunun dinamiklerini de etkilesin diye yaratılmış. Oyuncu olarak yapmamız gerekense karşımıza çıkan zindanları bir bir tamamlamak. Böyle söyleyince her şey çok kolay ve basitmiş gibi duruyor ama inanın durum hiç de böyle değil.

Öncelikle Darkest Dungeon'ın temel mekaniklerinden bir giriş yapayım. Kontrolümüzde bir ile dört kişi arasında değişen bir ekip

Ölenle ölünmez
Kahramanlarımızın canı sıfıra geldiği zaman, anında ölmüyorlar; sadece "ölümün eşliğine" geliyorlar. Bu esnada kendilerine bir şekilde can basabilirsek, hayatta kalmaya devam ediyorlar ve bu durum sürekli devam edebiliyor. Yani ikinci defa canı sıfıra gelen karakter tek seferde ölmüyor.

oluyor. Bu ekipteki her karakterin kendisine has bir özelliği mevcut. Side-scrolling olarak isimlendirilen türe ait olan oyunda, arka arkaya dizilmiş karakterlerimiz, tek seferde, topluca ileri ya da geriye doğru ilerliyor. Zaten oyun iki boyutlu, o yüzden farklı bir açığa gitmelerini beklemek biraz abes olacaktır. İçine girdiğimiz her zindanın büyüklüğü değişken ve içerisinde birbirinden farklı odalar barındırıyor. Her odada farklı bir hazine ya da düşman olması işten bile değil.

Bu noktada içerisine girdiğimiz zindanda yapmamız gereken görevin modeli, esas belirleyici noktayı teşkil ediyor. Yani misal, bir görev zindanın yüzde 90'unu tamamlamıyorsa, zindan pra-

İçerisine dalacağımız zindanlar zaten gerektirdikleri seviyeyi beyan ediyor. Bu sebepten büyük sürprizlerle karşılaşmak pek olası değil





ÜSTTE Etkileşme geçilebilen objeleri kaçırmamakta fayda var.

SAĞDA Bu kadar hardcore görüntüye bir puanlık hasar vermek gerçekten harika!

tik olarak bu noktada tamamlanmış oluyor. Ara birimin sol üstünde çıkan işaret aracılığı ile anında kasabaya geri dönebiliyoruz. Fakat karakterlerimiz oyuna devam edebilecek gibiyse, daha fazla hazine bulmak umuduyla arta kalan odaları teker teker gezebiliyoruz. Her oda farklı bir sürpriz demek ama her sürpriz de yüzümüzü güldüren cinsten değil. Bazen herhangi bir sandıktan kullanılabilir eşya ile karşılaşabiliyoruz ama bazen de harika bir zehre temas etmiş olabiliyoruz. Oyundaki kanama ve zehir gibi karakterimizi tüketen şeyler için pek tabii farklı iksir ve bandaj opsiyonları bulunuyor. Yine de karakterlerimiz için zindanlarda yatan en büyük tehlike, şüphesiz karanlık! Darkest Dungeon'da herhangi bir zindana girdiğimiz andan itibaren, aydınlık seviyesi belirli bir süre devam edebiliyor. Eğer yanımızda herhangi bir meşale yoksa, etraf tamamen karanlık hale geliyor. Karanlığın bir avantajı, bir de dezavantajı bulunuyor. Eğer her yer karanlığa bürünürse, düşmanlarımız normalden çok daha zorlayıcı hale geliyor ama aynı zamanda daha fazla eşya düşürüyorlar. Oyunda bulunan eşyalar belirli sınıflar tarafından kullanılabilir gibi, bazı tip eşyalar da kasabadaki binalarımızı upgrade ederken kullanılan materyalleri oluşturuyor. Bust, Portrait, Deed ve Crest olarak sıralanan dört farklı kaynak sayesinde, Stagecoach, Blacksmith, Guild, Survivalist, Tavern, Abbey, Sanitarium ve de Nomad's Wagon isimli bi-



nelarımızı upgrade ediyoruz. Tüm bu binalar arasında ilk olarak upgrade edilmesi gereken şüphesiz Stagecoach oluyor. Bu bina sayesinde daha fazla yeni kahraman kasabamızı ziyaret ediyor.

Kahramanlarımız çok hızlı şekilde ölebildikleri için kasabaya ne kadar çok kiralanabilir karakter gelirse işimiz o kadar kolay oluyor. Akabinde dikkat edilmesi gereken durumsa kahramanlarımızın stres seviyeleri. Uzun süre karanlıkta kalmak kendilerinin stres seviyelerini artırırken, düzenli olarak düşman öldürmek ya da aktif olarak savaşta kalmak da streslerini büyük oranda artırıyor. Stres kimi zaman kendilerine geçici Affliction'lar sağlıyor; misal "fearful" olmak gibi. Yine de stres barı ikinci defa baştan sona dolan kahramanlar ne yazık ki oyuna devam etmiyorlar. Psikolojileri oyun boyunca bertaraf

olan kahramanlarımızı, Tavern, Abbey ve Sanitarium gibi yerlerde dinlendirerek, stres seviyelerini azaltıyoruz. Blacksmith ile daha iyi silahlar sağlıyor ve en önemlisi Guild aracılığı ile yeteneklerini daha da iyi hale getirebiliyoruz.

İçerisine dalaçağımız zindanlar zaten gerektirdikleri seviyeyi beyan ediyor. Bu sebepten büyük sürprizlerle karşılaşmak pek olası değil. Esas sorun, sıra tabanlı strateji şeklinde cereyan eden savaş mekaniklerini iyi anlamak ve doğru düşman birimine, doğru şekilde saldırmak. Ardı ardına sıralanan dört kişilik ekiplerde, yakın mesafe saldırısı yapan karakterler, en fazla ilk iki sıraya saldırıda bulunabildiği için oyunun savaş kısmında bambaşka bir mekanik bulunuyor. Stun, poison, bleed ve de stres ile gelen debuff'larsa hemen her şeyi baştan sonra etkiliyor. Darkest Dungeon gerçekten eğlenceli ve oyuncunun tüm dikkatini isteyen yapımlardan ama bir o kadar da zorlayıcı ve yeri geldiği zaman sinir bozucu olduğunu unutmamak lazım. ■ Ertuğrul Süngü

Eşyalar

Darkest Dungeon'da karakterlerimizi korumanın en iyi yollarından birisi de eşya kullanımından geçiyor. Hem oyun içinde bulduğumuz giyilebilirler, hem de her zindana başlamadan önce satın alabileceğimiz tüketilebilirler ile içine daldığımız harita boyunca rahat şekilde hareket edebiliyoruz.

KARAR

ARTI Harika oyun mekanikleri, bol sınıf ve karakter çeşidi, zorlayıcı oyun yapısı
EKSİ Fazlasıyla iç karartması, tekrarlayan savaşlar, daha iyi müzikler olabilirdi



İşte bir karakterim durum ciddiyetini fark etti ve farklı bir bakış açısı geliştirdi.





Yapım **NCSOFT** Dağıtım **NCSOFT** Tür **MMORPG** Platform **PC** Web **www.bladeandsoul.com**

Blade & Soul ★

MMORPG oyunlarını sevenler için Ocak ayında oldukça sevinecekleri bir olay gerçekleşti. Oldukça uzun süredir batı pazarına gelmesi beklenen Blade & Soul nihayet yayınlandı ve ben de soluksuz içine daldım. Bakalım neler buldum!

Blade & Soul ile ilk karşılaşmam bundan birkaç sene önceydi ve oyunun batı pazarı için ilk kez duyurulduğu ana denk geliyordu. Oyunu ilk görüşümde gerçekten de oldukça heyecanlıydım ancak oyunun içeriğine dair pek fazla bir şey bilmiyordum. Uzakdoğu'da ilk çıkışını 2012'de Kore'de yapan ve o günden bugüne sırasıyla Çin, Japonya, Tayvan ve Rusya'ya kadar açığı genişleten Blade & Soul, kısa sürede Avrupa ve Kuzey Amerika da da geniş bir hayran

Yenilmez Destroyer!
PvP savaşlarında oluşan bir dengesizlikten bahsedeceğim. Tamamen eşit yetenekte iki farklı oyuncu karşılaşıyorsa taraflardan biri destroyerse bahislerinizi hemen bu sınıfa yatırabilirsiniz. Zira Destroyer özellikle PvP maçlarında diğer sınıflara büyük bir üstünlük kurmuş durumda.

kitlesine ulaştı. Oyun daha bu bölgelere gelmemesine rağmen, çeşitli yollar ile Uzakdoğu sunucularında oynayan Avrupalı ve Amerikalı oyuncuların sayısı azımsanmayacak derecede çoktu. Ben oyunun resmi olarak Avrupa çıkışını bekledim ve 19 Ocak itibarıyla Blade & Soul Avrupa'ya geldi. Öncelikle bu konuda bir beklentinizin oluşmaması için haber vereyim. Blade & Soul bir açık dünya MMORPG oyunu değil. Genel oynanış, çeşitli görevleri yap ve harita harita ilerle şeklinde geçiyor. Antik Çin atmosferinde geçen senaryo üzerinden ilerlerken, aynı zamanda pek çok yan görev de ediniyorsunuz. Oyun içerisinde şu an itibarıyla Lyn, Yun, Jin ve Gon olmak üzere dört farklı ırk bulunuyor. Gon sınıfı Destroyer, Kung-fu Master, Force Master sınıflarını seçebilirken; sevimli, kısa boylu Lyn ırkı da Summoner, Force Master veya Blade Dancer olabilir. Diğer bir ırk olan Jin, Assassin, Blade Master ve Kung-fu Master sınıflarını seçebilir. Sadece bayan karakter seçeneği olan Yun ırkı ise Force

Master, Blade Master ve Kung-fu Master sınıflarıyla kısıtlı durumda. İrkimizi ve sınıfımızı belirledikten sonra karakter oluşturma menüsü bizi karşılıyor. Bu anlamda Blade & Soul'un son derece geniş bir karakter oluşturma seçeneği sunduğunu göz ardı edemeyiz. Karakterinizin hemen hemen her detayını değiştirebildiğiniz gibi, her bir menüde geniş bir çeşitliliğin olduğunu söylemem gerekiyor. Oyuna başladığınızda ilk 12-13 seviye eğitimle geçiyor ve bu sırada beş dakikada bir senaryo videolarıyla karşılaşıyorsunuz. Biraz fazla uzatıldığını düşündüğüm bu sahneleri bitirdiğinizde de gerçek dünya sizi bekliyor. İlk 15 seviyeye kadar, yukarıda belirttiğim gibi haritadaki görevleri bitir ve bir sonraki haritaya geç şeklinde ilerliyor olsak da, bu noktaya kadar pek çok detay öğrenmiş oluyorsunuz. Bir kere oyunda eşya çeşitliliğinin olmadığını belirtiyim. Bunun yerine son zamanlarda popüler bir sistem olan var olan eşyayı geliştirme sistemi oyuna yedirilmiş. Aynı Skyforge'da olduğu gibi, elde ettiğiniz



eşyayı geliştiriyor ve daha güçlü hale getiriyorsunuz. Eşya yeni seviye sınırlarına ulaştıkça bir takım özel eşyalar ile birleştirilerek tekrar önünü açıyorsunuz.

Blade & Soul meslek sistemiyle de geniş bir içerik sunuyor. Oyunda dört farklı meslek seçebiliyoruz. Bu mesleklerden ikisinin crafting, yani eşyalar oluşturabileceğimiz mesleklerden, diğer ikisinin ise toplayıcılık mesleklerinden biri olması gerekiyor. Ancak iki mesleğin birbiriyle uyumlu olması sizin avantajınıza oluyor. Yani eğer demircilik seçip silah üretmek istiyorsanız buna uygun ikinci bir toplayıcılık mesleği olan madencilik seçerek crafting mesleğinize kaynak oluşturmanız gerekiyor. Aynı şekilde, iksir oluşturmak için Silver Cauldron mesleğini seçerseniz, diğer meslek olarak bitki toplayıcılığını seçmeniz sizin yararınıza oluyor.

Karakter gelişimi için bir diğer önemli adımı ise Soul Shield sistemi oluşturuyor. Soul Shield menünüzde iki adet bölme bulunuyor. Burada iki farklı Soul Shield'den birini seçme imkanı buluyorsunuz. Soul Shield'ler size ekstra özellikler kazandırıyor ve oyuna etkisi büyük. Bu özelliklerden faydalanabilmek için ise sekiz adet Soul Shield parçasını birleştirmeniz lazım. Diğer taraftan Soul Shield'inizi upgrade edebiliyor ve daha güçlü hale getirebiliyorsunuz.



Yetenek ağacındaki yeteneklerinizi ise klasik bir sistem ile puanlar aracılığıyla geliştiriyorsunuz; ancak her bir yeteneği geliştirmek için senaryonun belli bir noktasına gelmeniz gerekiyor. Her bir sınıfın çok çeşitli yeteneklerinin olması da oyunun oynanabilirliğini artırıyor. 15. seviyeye geldiğinizde gerçek oyun deneyimi başlıyor ve zindanlar sizin açılıyor. Zindanlara dört veya altı kişilik partiler halinde özel bir lobi aracılığıyla girebiliyor, özel eşyaları düşürmeye veya senaryo görevini tamamlamaya uğraşıyorsunuz. Bu eşyalar genellikle crafting için veya eşya gelişimi için gerekli oluyor. Zindanlar seviye ilerledikçe zorlaşıyor ve 45. seviye yani oyun sonu zindanları da oyun sonu deneyimini bir hayli keyifli hale getiriyor.

Blade & Soul PvP deneyimi olarak da beni tatmin etti. Eğer seçtiğiniz fraksiyonun kıyafetini giyerseniz, her an rakip fraksiyon tarafından saldırıya uğrama ihtimaliniz bulunuyor. Fraksiyon kıyafetini giydiğinizde PK savaşlarını kabul etmiş oluyorsunuz ve rakip fraksiyonun kıyafetini giyen düşmanlarınızla savaşabiliyorsunuz. Bunun dışında ise PvP Arenasında 1v1 veya takım savaşlarına katılabiliyoruz. Açıkçası bir türlü başarıya ulaşamadığım PvP maçları bana işkence gibi geldi. Ben hangi komboyu nasıl yapacağımı düşünürken rakip çoktan üzerimde üç komboyu birden uygulayarak canımı almış oluyordum. MMORPG'lerde açık dünya yapımları daha çok tercih etsem de Blade & Soul bana kendini sevdirmeyi başardı. Ancak yine de çizgisel oynanış oyun zevkini biraz baltalıyor. Bunun dışında oyunda oluşan görsel buglar hala pek çok noktada mevcut. Bunlardan bazıları belli nesnelere arasından veya üzerinden geçmemek gibi küçük şeyler olsa da insanın sinirini bozuyor.

Benim görüşüm, çıkışından itibaren büyük bir ilgiye maruz kalan Blade & Soul, Avrupa'ya gayet iyi bir giriş yaptı. ■ **Enes Özdemir**

Non-Target Furyası!

Skyforge ve Neverwinter gibi önemli oyunlarla beraber B&S'un da non-target sistemini kullanmaya başladığını gördük. Yalnız bu durum B&S'de özel kombolarla ve karşı ataklarla birleştirilince tadından yenmeyen bir dövüş sistemi çıkmış ortaya.



KARAR

ARTI Detaylı karakter özelleştirme, yüksek görsel kalite, kombolara dayanan eğlenceli savaş sistemi

EKSİ Çizgisel ilerleyen oyun yapısı, zaman zaman oluşan buglar, Destroyer'in dengesizliği.

82

Eğitim şart

Oyuna yeni başlıyorsanız eğitim modunda biraz zaman geçirmenizi öneririm. Hem oyuna alışacak hem de başlangıçta size yardımcı olacak kadar gümüş ve tecrübe puanı kazanacaksınız.

Yapım **Wargaming** Dağıtım **Wargaming** Tür **Devasa Online Aksiyon** Platform **PC, PS 4, Xbox 360, Xbox One** Web console.worldoftanks.com

World of Tanks (PS4)

Dünyanın her yerinden oyuncular senelerdir PC, Xbox 360 ve Xbox One üzerinden tankları ile kapışıyor. Şimdi sıra PlayStation 4 kullanıcılarında.

World of Tanks (WoT) beta sürecini de dahil edersek 6 senedir piyasada. Bu sebeple büyük ihtimalle WoT'un ne olduğunu biliyorsunuz veya aşinasınız. Daha önceden oynamış olanları Playstation 4 sürümünde yeni bir şey beklemiyor ki bu kötü bir şey değil. Bildiğimiz World of Tanks deneyimi Playstation 4'e çok iyi bir şekilde optimize edilmiş ve konsola yakışmış. Grafikler gerçekten güzel duruyor ve oynanış çok akıcı. Önemli bir eksi, platformlar arası geçiş yok. Yani diğer platformdaki oyuncular ile oynayamıyor, garajınızı veya gelişmelerinizi Playstation 4'e aktaramıyorsunuz. Yazının bundan sonrası daha önceden WoT oynamamış oyuncular için. Herşeyden önce WoT ücretsiz bir online oyun. Oyun fiyatlarının fazla yüksek olduğu ve ücretsiz oyunların az bulunduğu Playstation 4 için bu artı bir özellik. Oynanışa geçerse, aklınıza Battlefield'da bütün oyuncuların işi gücü bırakıp tanklara yöneldiğini ve öyle çatıştığını getirin. İşte

WoT'un temeli bu. Oyundaki tek araç tanklar olduğu için WoT bu konuda oldukça detaya iniyor. Oyunu iki ana kısma ayırabiliriz. Savaş alanı ve garajınız. Önce savaş alanı ve oyun mekaniklerinden bahsedeceğim. Oyunun en önemli mekanığı tankınızı iyi kontrol edebilmek. Tank kontrol etmek herhangi bir FPS karakteri yönetmekten farklı ve düşündüğünüz kadar kolay değil. Yapmanız gereken ilk şey namlunuzu ve yönünüzü ayrı olarak kontrol etmeyi öğrenmek olmalı. Bu önemli çünkü tanklar yanlardan ve arkalardan daha çok hasar alıyor. Bir başka zorluk ise tankların üzerinde gittiği zemine göre tepki vermesi. Çamurlu, bataklık zeminlerde veya yokuş aşağı ve yukarı giderken oldukça zorlanacaksınız. WoT'un bir takım oyunu olduğunu unutmanız gerek. Devasa haritalarda geçen kalabalık tank savaşlarından bahsediyoruz. Tek başınıza kendinizi ortaya attığınızda, daha rakibinizi fark edmeden ateş altında kalıp yok edilmeniz çok olası. Tankınız bir kere etkisiz hale getirilirse o oyun sizin için bitiyor.

Bu durumda hem sizin de hem de takımınızın keyfi fazlasıyla kaçacaktır. Oyunun diğer ana kısmı garajınız. Burada farklı tanklar alıp onları geliştirebiliyor, kişiselleştirebiliyor ve içinde çalışan ekibi eğitebiliyorsunuz.. Bu söylediğim şeyleri oyunda savaştıkça kazandığınız gümüş veya tecrübe puanları ile gerçekleştiriyorsunuz. Eee şey, bir de altın var. Evet tahmin ettiğiniz üzere bu altın gerçek para ile satın alınıyor. Peki bu oyun içi satın alım oyunu öde ve kazana çeviriyor mu? Biraz evet biraz hayır. WoT'un takım oyunu temelli olması sebebiyle bireysel gelişmeler çok önemli olmasa da oyuncuları avantajlı bir konuma getirdiği kesin. World of Tanks elinin altında mouse olmadan rahat edemeyen oyuncular için bile rahat bir deneyim sunuyor, Playstation 4 sahibi olup henüz denememiş olanlara özellikle tavsiye.

■ Ege Tülek

KARAR

ARTI Klasik World of Tanks deneyimi, Çok iyi konsol optimizasyonu, Ücretsiz Oyun
EKSİ Öde/kazan varlığını 7. seviyeden itibaren hissettiriyor, PC hesabınızı kullanamıyorsunuz

82



World of Tanks'ın grafikleri 6 senelik bir oyuna göre gayet iyi



Yapım **Larian Studios** Dağıtım **Larian Studios** Tür **RPG** Platform **PC, PS4, XONE, OS X, Linux, SteamOS** Web **www.divinityoriginalsin-enhanced.com**

Divinity: Original Sin Enhanced Edition ★

Her yerde deliller gibi CRPG aradığım bir dönemde karşıma çıkan Divinity: Original Sin, ikinci oyununun duyurulmasıyla yetinmeyip, hali hazırda olanı daha da mükemmel bir hale getirmek için kolları sıvadı. "Zaten güzel olan bir oyuna daha ne yapılabilir?" demeyin!

Baldur's Gate ve Planescape Torment gibi dev CRPG'lerin zamanı yavaş yavaş geride kalırken, sessiz sedasız piyasaya çıkan bir oyundu Divine Divinity. Hatta oyunu satın aldığım dönemlerde her türlü yapımdan haberi olan bilgisayarım bile onu bilmiyordu. 2002 yılında çıktığında kısa sürede büyük bir hayran kitlesini peşinden koşturmayı başaran seri, iki eklentisi ile olabildiğince büyük bir hale gelmişti. Akabinde geçen süreye büyük bir sessizlik hakim oldu ve serinin yeni oyunu olan Divinity: Original Sin'e ancak 2014 yılında kavuştuk. Fakat öyle görünüyor ki Larian Studios bu oyundan çok daha fazlasını bekliyor zira şimdi de Divinity: Original Sin - Enhanced Edition ile karşıımızdalar.

Kaliteli CRPG yapmak bir hayli zordur. Bu tür oyunlarda hem yapımcı kendisini ifade etmek hususunda zorlanır, hem de son kullanıcının beklentileri büyüktür. Fakat Divinity: Original Sin piyasaya çıktığı gibi büyük beğeni toplamayı başarmıştı. Peki, Divinity: Original Sin - Enhanced Edition beraberinde neler getirdi? İlk olarak oyuna girer girmez dikkat çeken grafiklere değinmekte fayda var. Grafik optimizasyonu konsol kullanıcılarının yüzünü güldürmeyi başaracak kadar başarılı mı emin olamadım ama PC kullanıcıları oyunu ultra ayarlarda deneyim edebildiği zaman, eski oyunla güncellenmiş versiyon arasındaki farkı

anlayacaklardır. Yeniliklerden bir diğerye split-screen modu. Bu sayede ekranı ikiye bölerek bir arkadaşımızla yan yana Divinity: Original Sin maceralarına atılmak mümkün. İşin daha da iyi kısmı, konsollar, PC ve hatta Mac işletim sistemlerinde de bu modu deneyim edebiliyor olmak. Tüm platformlar için geliştirilen bir diğer merak uyandırıcı yenilikse, oyunu tamamen gamepad ile deneyim edebilmek. "Nasıl olacak o iş?" demeyin zira yapımcı ekip gamepad kullanıcılarının fazlasıyla rahat edeceği ve neredeyse tek tuşla hemen her türlü işlemi yapabileceği bir ara yüz mekaniği tasarlamayı başarmış ki daha önce konsolda bu kadar CRPG deneyim ettiğimi hatırlamıyorum. (Hatta konsolda hiç CRPG deneyim etmemiş olabilirim aslında.) Tabii en çok dikkat çeken yenilik, oyundaki tüm NPC'lerin seslendirilmesi olması! Bir CRPG oyuncusu için karşısına

çıkın diyaloglardan sonra belki de onu en çok mutlu eden özelliğin seslendirme olması kuvvetle muhtemeldir. Bu işin üzerine giden yapımcılar muhteşem güzellikte bir seslendirme silsilesi ile oyuna harika bir hava katmayı başarmış. Savaşlar da es geçilmemiş ve Duel Wielding, Wands, Grenades ve pek çok yeni yetenek oyuna eklenmiş. Tüm bunların haricinde bir de senaryoya eklenen onlarca yeni görev ile gerçekten bambaşka bir Divinity: Original Sin olmuş! ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Yenilenen grafikler ve atmosfer, Tüm NPC'lerin seslendirilmesi, Split-screen modu, Genişleyen senaryo
EKSİ Eşyalarla uğraşmanın yorması, Fazlasıyla CRPG sevene hitap etmesi

Yeni oyun modları
Orijinal oyunda olmayan yeni özelliklerden bir diğeri de oyun modları. Misal yeni oyuncular için Explorer Mode, daha zorlu savaşlar ve bulmacalarla karşılaşmak isteyenler için de Honour Mode oyuna eklemiştir. Tabii isteyen istediği modu seçmekte serbest.

85

İNCELEME

Pil Önemli

Oyunda gezerken dikkatli olmak lazım çünkü kamera ve fenerimizin pili çok çabuk bitebiliyor. Etrafta nadir gördüğümüz pilleri alabiliyoruz. Yani öyle etrafta gördüğünüz her şeyin resmini çekmeyin, yoksa bütün bir haritayı baştan dolaşabilirsiniz.

Yapım **Loiste Interactive** Dağıtım **Loiste Interactive** Tür **Bulmaca, Keşif Oyunu** Platform **PC Web** **infragame.net**

INFRA

Bozulan altyapıların araştırılmasıyla ilgili The Crumbling Of America belgeselinden ilham alınarak geliştirilen INFRA, hayli kapsamlı ve ilginç bir oyun.

Bölümlerden oluşan, bulmaca ve macera türündeki INFRA'ya aslında yürüme ve iş simulatörü demek daha doğru olur. INFRA yapısal analiz üzerine kurulmuş bir oyun. Amacız Stalburg adlı şehrimizin bozulmuş alt yapısını araştırmak. Oyunda ana karakterimiz endüstri mühendisi olan Mark Siltanen. Şirketimizdeki bir toplantı ile oyunumuza başlıyoruz. Sunumlar yapıyor, detaylar anlatılıyor ve görevimizi alıyoruz. Ana karakterimiz Mark, bu incelemeleri sırasında Stalburg ve insanları hakkındaki gerçekleri de öğrenmiş olacak ancak dış dünyaya çıkmadan önce şirket binasından almamız gereken bir takım eşyalar var. Dışarı adım attığımızda bu eşyalar olmadan ilerleyemeyeceğimizi anlıyoruz. Bunlar, araştırmamızda bize yardımcı dokunabilecek bir fener ve hasar almış

yapıların resmini çekebilmek için bir kamera. Şirketten çıktığımız an, oyun tam anlamıyla başlamış oluyor. Oyundaki bulmaca ve mekanikleri çözmeden bir sonraki aşamaya geçmek mümkün değil. Bulmacaları tamamlamak için etraftaki kâğıtlardan yardım alabiliyoruz. Grafikleri gayet hoş olan INFRA'da doğanın ve manzaranın eşsiz güzelliğine tanık olacağız. Oyun tamamen bir sürü değişik mekanik ve bulmaca üzerine kurulmuş. Ayrıca oyundaki dünya o kadar büyük ve detaylı işlenmiş ki arada kafamız karışmıyor değil. INFRA'yı sadece üzerimizdeki eşyaları kullanmak için bir kaç tuşla rahatça oynamak mümkün. Kontrol şemasının ve oyunun kolay anlaşılabilir ve sade bir yapısı var. Ayrıca benzer oyunlarda da olduğu gibi herhangi bir envanterimiz de yok.

Eksi yanlarına gelecek olursak ilk belirtmek istediğim şey, seslendirmeler bir felaket! Evet, karakter seslendirmeleri tam anlamıyla berbat, yoldan geçen birini tutsalar daha iyi yapardı eminim. Bunun yanında, karakter modellemeleri de özensiz gözüküyor, pek gerçekçi değil ve hepsi birbirine benzeyen birer dolly gibi.

Oyunda birçok mantık hatası da mevcut. Bulmacaların çeşitliliğinden bahsettik fakat bu bulmacalar bir hayli kolay olunca sonuç pek de hoş olmuyor. INFRA'da bir sürü hata da mevcut. Oyunu oynarken çok defalar kayala-

rın içinde sıkışıp kaldım. Suya değdiğimiz anda da anında ölüyoruz. Ayrıca, oyunun yüklem ekranları 2-3 dakika sürebiliyor, aynıysa oyunu simge durumuna küçültüp geri döndüğümüzde de geçerli. Bir başka sorun ise sinir bozan kapılar veya geçitler, takılmadan geçmek mümkün değil ve haritada yüzlerce kilitle kapı bulunuyor. Bazen ömrümün yarısını bu kapıları zorlamakla geçtiğini düşünmedim değil. Gördüğümüz gibi artıların yanında eksiler biraz daha kabarık duruyor, yine de INFRA'nın kötü bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Bu tür işlere hevesi olanlar için eğlenceli olabilecek bir yapım. ■ **Simay Ersözlü**

KARAR

ARTI Çok detaylı haritalar, hoş grafik ve doğa manzaraları

EKSİ Berbat bir seslendirme, kolay bulmacalar

65

Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **RPG** Platform **PC, Xbox 360, PS3** Web www.dragonsdogma.com

Dragon's Dogma: Dark Arisen (PC) ★

Biz onunla ilk defa 2012'de tanıştık. Resident Evil ve Devil May Cry gibi oyunların yönetmeni Hideaki Itsuno ve de bu oyunlarda çalışmış bir ekip tarafından üretilmişti. İkinci oyunu olan Dark Arisen ile 2013 yılında konsollara çıkan yapım, şimdi de PC için geri geldi!

A çıkçası Dragon's Dogma: Dark Arisen, üretildiği dönem için yeterince iyi bir aksiyon RPG yapımıdır. Dragon Age 2'nin biraz gölgesinde kalmış olsa da kendisine münhasır bir kullanıcı kitlesine ulaşmayı başarmış, büyük satış rakamlarına ulaşabilmişti. Aradan geçen iki yıllık sürenin ardından sırada PC versiyonu bulunuyor...

İzinizle birazcık oyundan bahsedeyim. Oyun açılır açılmaz kim olduğunuzu bilmediğimiz bir savaşı ve ekibi ile karanlık bir mağarada etrafa koşuşturuyoruz. Bu kısım bir anlamda oyunu tutorial'ı oluyor ama biz ilerledikçe düşmanlar güçleniyor ve sonunda dev bir Chimera ile savaşa giriyoruz. Akabinde tüm bu olaylar geride kalıyor ve oyunun tüm hikâyesine hükmeden Ejderhanın son görüldüğü dönemde uyanıyoruz. Olaylar gelişiyor ve tüm delikanlılığımızla Ejderhaya kafa tutmuşken, kendisi ufak bir tırnak hareketi ile kalbimizi söküyor. Gözlerimizi açtığımızda sanki hiçbir sorun yokmuş gibi yolumuza devam ediyoruz. Karşımızda yarı dolu bir köy

ve tamamlanmayı bekleyen birbirinden farklı görevler bulunuyor.

Dragon's Dogma: Dark Arisen'a girerken bir karakter yaratmamız gerekiyor. Toplamda üç adet sınıf söz konusu; Warrior, Strider ve Mage. Karakterimizin ağızını, yüzünü, sesini ve cinsiyetini ayarladıktan sonra oyuna dalabiliyoruz. Biraz ilerledikten sonra, bizimle bu yolculuğu paylaşacak Pawn'larla karşılaşırız. İkinci köye vardığımızda ana Pawn'ımızı tıpkı kendi karakterimizi yarattığımız gibi tasarlamamız bekleniyor. Bu dakikadan sonra ana Pawn'ımızdan hariç iki farklı Pawn'ı daha ekibimize katarak ilerleyebiliriz. Her Pawn'ın kendisine has özellikleri bulunuyor ve her biri bizi farklı şekilde yönlendirebiliyor. Özellikle görevlerimizle alakalı kişileri yanımızda tutarsak büyük avantajları oluyor. Karakterlerimiz düzenli olarak seviye atlıyor. Her seviye bolca yeni özellik demek ama Dragon's Dogma: Dark Arisen'da karakterimize yeni özellikler katmak için bolca Discipline puanı kazanmamız gerekiyor. Farklı köy, kasaba ya da kalelerde bulunan bazı abilerimiz sayesinde, Discipline puanlarımızı harcayarak yeni özelliklerimizi öğrenebiliyoruz.

Oyun genel olarak vur, kır, parçala teması üzerine kurulu. Bir yere gidip, kafamıza odunu yediğimiz zaman, oranın bize göre

yüksek bir seviyeye sahip olduğunu anlayıp, başka yoldan ilerlememiz gerekiyor. Fakat oyun konsoldan devşirme olduğu için sadece otomatik kayıt noktaları ile çalışıyor ve hata yaptığımız zaman genelde çok geriden bir yerden başlıyoruz. Ayrıca grafik kalitesinin günümüz PC'lerinin sunduğu hiçbir nimetten yararlanmadığını da söylemem gerekiyor. Sanki Xbox 360 oyununu bilgisayara yüklemişim gibi bir durum söz konusu. RPG ile olan alakası da bir hayli kısıtlı. Bu oyun yerine Dragon Age 2 (zorunluluktan yani) ya da daha da iyisi, Dark Souls II oynamayı tercih ederim.

■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Bol bol aksiyon, yaratık çeşitliliği
EKSİ Sadece bir şeylere vurmak, düşük grafik kalitesi

77



Permitasyon kombinasyon
Oyunda birçok canlı cansız eşya buluyoruz. Genelde kendi başlarına bir işe yaradıkları kesin ama onları birbirleri ile birleştirerek çok daha güçlü ve farklı ürünlere ulaşabiliyoruz. Özellikle yaşam puanı veren aparatlara yakından bakmakta fayda var.



Tharsis

Mars'a olan yolculuğumun üçüncü haftasına girmiştım. Mürettebatımın karnı tok, zarları neredeyse tamamen doluydu. Kendime o kadar güveniyordum ki geri kalan yedi haftayı düşünmüyordum bile. Derken dördüncü haftaya girdik...

Neden insanlık bir türlü Mars'a koloni kuramıyor biliyor musunuz? İşte hepsi bu oyun yüzünden. Bir oyun düşünün ki göreviniz Mars'a doğru yola çıkan bir uzay gemisini, içindeki tayfasıyla beraber yönetmek olsun. Geminin içinde bizi hayatta tutacak her şey var. Hani bıraksalar değil Mars'a gitmeyi yeni boyutlar keşfedip, uzaylılarla çay içerken iki lafın belini kıracağız. Bırakıyorlar mı dersiniz? Asla.

Oyun içerisinde tek bir amacımız var; uzay gemimizi en azından yaşayan tek bir kişi ile Mars'a indirmek. Eh, düşünülüyor zaman bu o kadar da zor bir şey gibi gelmiyor değil mi? Yani elimizin altında her şeyi bulabildiğimiz bir uzay gemisi ve bunu kontrol eden dört kişi -zamanla 5 kişi daha eklenecek- var. Üstelik bunlar doktor, teknisyen, uzman -ama ne konuda?- ve bütün otoritesiyle bir kaptan. Şimdi düşününce bu muhteşem ekibi nereye gönderirsen gönder hayatta kalırlar, üstüne üstlük bir de kendilerine yeni bir uygarlık kururlar. Ekipte ne ararsan var. Sanırım bu noktadan sonra oyuna methiyeler düzecekmişim gibi bir izlenim yaratmış olabilirim. Üzgünüm.



ALTTA Bu oyun içerisinde sık sık rastlayacağınız bir manzara. Sonra başa dön.



Yamyamlık

Oyunun en ilginç özelliği sanırım yamyamlık. Ölen karakterlerinizin etlerini yerken yavaştan deliriyorsunuz ama sonuçta her et karakterin sahip olduğu zar sayısını arttırıyor. Bu arada bu zarların kanla kaplı olduğunu söylemiş miydim?

Oyunun işleyişi başından sonuna kadar aynı. Yani her hafta uzay gemimiz bir sürü olumsuzlukla karşılaşılıyor. Meteor yağışı, elektrik sisteminin bozulması, gaz kaçağı ve benzeri sorunlarla mücadele etmek için sorunun olduğu yere gidip tamir puanını toplayana kadar karakterle zar sallıyoruz. Eğer yapamazsak bu sorunlar gemiye veya karakterlere büyük hasarlar veriyor ve çoğu zaman bu geminin yok olmasıyla -mürettebatın ölmesiyle- son buluyor. Yapılmak istenen şey çok güzel olmasına rağmen, bakıldığı zaman oyunun çok büyük bir eksisi var. Zarlar. Oyun "şansstrateji". Evet, yani oyunun sunduğu bütün strateji olanaklarından faydalansanız dahi oyunu kazanmanız tamamen şansa bakıyor. Yani ne kadar iyi kararlar verirseniz verin, ne kadar doğru hamleler yaparsanız yapın, oyunu kazanmanızı sağlayan en büyük etken şans. Her şeyin düzgün gittiği o anlarda dahi hasarlı bölgede yer alan zar kısıtlamaları nedeniyle bir anda kendinizi çeşitli küfürler ederken buluyorsunuz. Örnek vererek anlatayım. Hasar almış olan kompartmanı tamir etmek için 30 puan toplamanız gerekiyor. Adamları hemen oraya yığıyorsunuz ama o da ne? Zar kısıtlaması var. Yani -atıyorum- zarınız 4, 5 ve 6 geldiğinde bunu hasar puanından düşemiyorsunuz. Bu şekilde orayı tamir etme ihtimaliniz? Sıfır. Olsaydı dahi diğer hasar alan kısımları tamir etmeye fırsat bulamayacağınızdan çoktan ölmüştünüz. Tabii bunun tam tersi şeklinde oyunu kolayca bitirmek de mümkün. Toparlamak gerekirse eğer, oyunun kontrolünüzde olmaması ve şans eseri oyunu kazanmak ilginizi çektiyse alın. Aksi halde uzak durun. ■ **Cantuğ Şahiner**

KARAR

ARTI Ek karakterler, kaynak yönetimi ve zar sistemini birleştirmeye çalışması
EKSİ Gereğinden fazla şans faktörü, bir yerden sonra oyunla kafayı bozmanız

59

SOLDA Bir insan kendisine silah uzatılmasından bu kadar hoşlanır mı?
ALTTA Bu yaratıklarla Dhalsim arasındaki akrabalığı oyunu oynarken fark edeceksiniz.



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom** Tür **Survival Horror** Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Web www.capcom.co.jp/bio0hd

Resident Evil Zero HD

“Ölümden beter bir kader: Yaşayan bir ölü olmak.” Rebecca ve Billy’nin karşılaşacakları, böyle bir kaderden ibaret. Her şey sıradan bir askeri operasyonla başlar ama bu sıradan görüntü, madalyonun diğer yüzü ortaya çıkana kadar varlığını sürdürebilecektir.

Resident Evil Zero’nun seriyeye kattığı en önemli olaydan bahsederek başlayalım. Koskoca Resident Evil serisinin ilk hikayesi olmanın ağır yükünü taşıyor Resident Evil Zero. İşin kötü yanı, zamanında öyle herkesin hemen sahip olamadığı bir konsola, Nintendo GameCube’e özel olarak piyasaya sürülmüştü, hemen Resident Evil Remake’in arkasından... Bu yüzden ben de dâhil bir çok Resident Evil hayranı, hikâyenin önemli bir parçasından mahrum kalmıştı. Geçtiğimiz yıl Resident Evil HD Remake’in tüm konsollar ve PC için piyasaya sürülmesi büyük bir heyecan yaratmışken, Capcom yeni bir haber daha patlatarak Resident Evil Zero’nun da yakın zamanda, aynı şekilde piyasaya sürüleceğini ilan etmişti. O tarih geldi çatı ve Resident Evil Zero HD, cilalanmış görseleliğiyle birlikte, an itibarıyla tüm konsollar ve PC

Sandıksızlık...
Tamam, yenilik yapmak istediniz ama ne istediniz o canım sandıktan be kardeşim. Onu oraya bırak, şunu yanına al derken neyi nereye bıraktığını unuttuktan sonra insanın beyninin dönmesi eğlenceli değil ki? Olmamış, sevmedim...

için piyasada. Oyundan mahrum kalanlar için neler olup bittiğini kısaca özetleyelim. Resident Evil hikayesinin can damarı olan T-Virus’un ortaya çıkışını konu alıyor Resident Evil Zero. Hatırlarsanız, ilk Resident Evil’in hikâyesinde S.T.A.R.S.’ın seçilmiş elemanlarından oluşan Bravo Team, Raccoon City’nin dış bölgelerinde yaşanan garip olayların araştırılması için gönderiliyordu. Onlardan haber alınmayınca da Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker ve Barry Burton gibi önemli karakterlerden oluşan diğer bir ekip, Bravo Team’i aramak için gönderiliyordu. İşte hikâyemiz, Bravo Team’in başına gelenleri anlatıyor ve böylece o meşhur T-Virus’un nasıl ortaya çıktığına tanık oluyoruz. Resident Evil Zero’nun seriyeye kattığı bazı yenilikler var. Bunlardan ilki ve en önemlisi, aynı anda iki karakteri kontrol etmek zorunda olmamız. Karakterlerimiz, yine serinin önemli isimlerinden Rebecca Chambers ve Billy Coen. Bu iki karakterin karakteristik özellikleri de mevcut. Misal, Rebecca bünyesel olarak zayıfken, Billy’nin ofansif yanı daha güçlü. Yine Rebecca’nın bitkileri ve kimyasalları kombine edebilme özelliği varken, Billy’nin de ağır nesnelere itebilmek gibi bir özelliği var. Bu karakteristik özellikler, oyunun gidişatını büyük oranda etkiliyor. Yine bir Resident Evil klasiği olan “sınırlı çanta kapasitesi” derdi, bu oyunda bir kat

daha sertleştirilmiş zira oyunda o meşhur sandık yok! Bunun yerine elinizdekileri oraya buraya bırakabiliyorsunuz ama ben hiç hoşlaşmadım bu sandık olmaması olayından. Olayın geri kalanı, klasik bir Resident Evil tadı sunuyor ama ben daha fazla detaya girmeden lafı burada kesmek zorundayım zira yerim dar. O yüzden bundan sonrasını sizin oynayıp tatmanız gerekiyor. Tavsiye isterseniz, illa ki tavsiye ederim Resident Evil Zero’yu. Hatta bu oyunla birlikte Resident Evil HD Remake’i de içeren Resident Evil Origins koleksiyon paketini alın direkt, içiniz rahat olsun. ■ **Ertekin Bayındır**

KARAR

ARTI Resident Evil hikayesinin kökünü taşıması, iki karakteri bir arada kontrol edebilme keyfi, Yenilenmiş grafikler
EKSİ Sandık mantığının olmaması taşıma işini ameleliğe çevirebiliyor



Yandan Çarklı FIM Speedway yarışlarını iki tekerlekli NASCAR gibi görmek mümkün. Motokros yarışlarının aksine oval ve engebesiz pistlerde düzenlenen, tutunma ve hızı koruma adına da sürücülerinin bolca yanladığı bu seriyi Eurosport üzerinden takip edebilirsiniz.

Yapım **Techland / SoftPlanet** Dağıtım **Techland** Tür Yarış Platform **PC, XboxOne, PS4** Web **sgp15.com**

FIM Speedway Grand Prix 15 ★

Tozu dumana katarak, arkamdakine lastiğimle fırlattığım toprağı yutturarak, seyircilere en iyinin kim olduğunu göstererek yarışmanın hevesi; ve sonra kontrolü kaybederek duvar ve toprak arasında geçen o uzun saniyeler...

Direkt konuya girelim, karşımızda iyi gözüktüğü kadar da zevkli bir Speedway oyunu var. Özellikle speedway hayranları veya yarış oyunları tutkunları için çok başarılı bir oyun ortaya çıkartmayı başarmış SoftPlanet firması. Oyuna başlarken bizlere sunulan kariyer ve serbest yarış modları, Arcade ve Simülasyon gibi seçenekler ile de zenginleştirilerek, zorluk seviyesi de iyi ayarlanmış diyebilirim. Arcade hali bile yeterince zor aslına bakarsanız ama eminim ki simülasyon halinde çılgınca ilerleyen, yarışları domine etmeyi başaran pek çok oyuncu mevcuttur. Oyunda yarış kazanmak kolay değil ve başarı birçok etkene bağlı. Bunların başında

da pisti yarıştan önce bir aşağı bir yukarı turlamak ve pistin durumuna göre elinize anahtar takımını alıp, motosikletinizin ince ayarlarını yapabilmek geliyor. Yanlış ayarlar, yolda tutunmanızı zorlaştırdığı gibi, rakiplerinizin de sizi daha rahat avlamasına neden oluyor. Sadece ayarlar da değil, yarış anında bir anlık yanlış fren, ani gaz vermek veya erken ya da geç dönmeye başlamak duvarla buluşmakla veya pistin dışına çıkmakla sonuçlanıyor. Oyunda kariyer moduna girdiğinizde önce bir "keşke" diyorsunuz. Kendi karakteriniz ve motosikletinizi ayarlayıp; kendinizi bu yarışlara sokmak kesinlikle çok daha güzel olurdu ki serinin eski oyunlarında var olan bu özellik artık neden yok bilemedim. Ayrıca birkaç farklı lig de eklenebilmiş. Ne demiştik, oyun gayet keyifli ama bir o kadar da zorlayıcı. Yarışı kazanacak olanı ilk 4-5 tur içerisinde anlayabiliyorsunuz. Ayrıca kazanmanız da lazım ki para kazanıp motorunuzun bakımlarını ve geliştirmelerini yapabilsin. Ha bir de unutmadan, hakem kararlarında bazı saçma anlar yok değil, kimse kaza yapmasa da, kazaya sebebiyet verdiniz diyerek size zaman cezası uygulayabiliyorlar. Son olarak seyirci atmosferi, stadyumların ve çevrenin yarattığı hisler kesinlikle çok başarılı

olmuş. O an, orada yarıştığınızı size hissettirmeyi başarması; FIM Speedway GP15'i sadece iyi bir simülasyon olmanın ötesine taşımış. Ve tabii bu atmosferin oluşmasında grafiklerin de gayet iyi olmasının etkisi büyük. Animasyonlar, hareketler ve sesler, güzel gözükken grafikler ile uyum içerisinde olunca gayet başarılı bir atmosfer yaratılmış. Techland bu işi iyi çeviriyor... Ancak yine de yarış oyunları tutkunu değilseniz eğer, sizi saracağını sanmıyorum.

■ **Erman Utku Erciyas**

KARAR

ARTI Grafikler, stadyum ve ortamın atmosferi, motorsikletin ince ayarları
EKSİ Kariyer modunun yavan olması, kendi yarışçınızı koyamamanız.





Kasetçi amca
Zaman içinde yok olan mesleklerden biri de video kaset kiraladığımız dükkanlar oldu maalesef. Gariptir, o kasetlerde ne izlese hoşumuza giderdi, insan şaşıyor şimdi geriye dönüp bakınca. Bir de unutmadan, kaseti geri vermeden önce en başa sarmayan rezildi, fena halde kınanırdı.

Yapım **Lazy Bear Games** Dağıtım **tinyBuild** Tür **RPG** Platform **PC, Mac** Web lazybeargames.com/punchclub

Punch Club

80'lerin sonu ve 90'ların başındaki video kaset kiralama keyfini, kalitesiz dövüş / karate filmlerini sevenler, Van Damme denildiğinde önünü ilikleyenler için iyi haberlerim, kaçırınlar için de bir hikâyem var.

Tam olarak yılını hatırlamıyorum (90'ların başı) ancak babamın eski ofisinin bulunduğu iş hanında, çay ocağında çalışan bir çocuk vardı, Sabri adında. Evdeki videonun işe yaradığı tek şeyin, bizimkilerin ara sıra TV'den kaydettiği siyah beyaz Kurosawa filmleri ve eski yılbaşı programları olduğunu zannettiğim zamanlarda, video kaset kiralama denilen bir şeyin varlığını ilk defa ondan öğrendim. Konuya bağlayalım, ilk gençliği fena halde Ronald Reagan, Chuck Norris, Bruce Lee ve karate/kung-fu gibi içeriklere maruz kalarak geçen Sabri, tam bir dövüş filmleri tutkunuydu ve babamın ofisindeki balına kasa C64'ümde ne zaman oyun oynadığımı görse gelip, bir dövüşçüyü yönettiğimiz, antrenman yaptırdığımız, yetiştirdiğimiz dövüşçüyü unvan maçına çıkarttığımız bir oyunun çıkıp çıkmadığını sorup dururdu.

Şimdi Sabri ne yapar, eskisi gibi dövüş filmleri tutkunu mudur, oyunlarla ilgisi var mı yok mu bilmiyorum. Ama Punch Club'ü gördüğümde aklıma o geldi ve dedim ki "Biraz geç de olsa seni duydular Sabri."

Punch Club, tıpkı üzerine eğildiği konunun en popüler olduğu yıllardaki oyunlar gibi gözüken, pikselle edilmiş bir yapım. Çocukken babası gözlerinin önünde öldürülen bir dövüşçünün sıfırdan zirveye yükselme mücadelesi üzerine kurulu klişe bir hikâyesi var. Oyuna boksörünze bir isim seçerek başlıyorsunuz ve salondaki çekyatta vakit öldürürken

gelen bir telefon ile kendinize bir iş buluyorsunuz. Öncelikle oyunda hafif ölçüde survival mekanikleri var diyebiliriz, bunların bazılarında sıkıntı yaşadığınızda ölmeseniz de fena halde zor durumda kalıyorsunuz. Sağlık barının yanında enerji, açlık ve moral olarak sıralanan bu yeteneklerin her biri diğerini etkiliyor. Mesela koltukta uyurken acıyıyor ve yeterince acıırsanız uykudan uyanıyorsunuz, haliyle dinlenmeniz de yarım kalıyor. Burada buzdolabının dolu olması önemli ve dolabın dolu olması için paraya, para kazanabilmek yani çalışabilmek için de enerjiye ihtiyacınız var.

Kısa sürede bulduğunuz işler hilti ile asfaltta delik açmakla başlayıp, scooter tepesinde pizza dağıtmaya doğru evrilirken, siz de her hangi bir tuşa basmadan, sadece zamanın geçmesini beklediğiniz bu işlerin ardından antrenman yapmak için salona gidiyorsunuz. Antrenman elbette bedava değil ve her bir aletin size kattıkları ve sizden götürdükleri

başka başka. Burada gücünüz, çabaklığunuz ve hızınızı geliştirirken yeni dövüş teknikleri de öğreniyor ve bunlardan kullanmak istediklerinizi seçerek (Elbette slot sınırlı) sonraki maça hazırlanıyorsunuz.

Bu maçların sonucunu da boksörünüzün yetenekleri belirliyor, tek yaptığınız heyecanlı bir boks maçını izler gibi kenardan izlemek. Bunun olağanüstü derece eğlenceli olduğunu da söyleyebilirim. İlk maçlarınızda ne olup bittiğini anlayana kadar sağlam dayak yemeniz de çok olası. Yerden kalkıp yeni teknikler, perk'ler kazanarak devam edip, babanıza verdiğiniz söz tutmanız gerekiyor. Hikaye bu, eğer ilginizi çektiyse hiç durmadan satın alın, çok eğleneceksiniz.

■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Buram buram nostalji, stilize grafikler, eğlenceli oyun mekanikleri
EKSİ Bir süre sonra tekrara dönecektir



Freq Mode

Oyunu bir kez tamamladıktan sonra, Options kısmından ulaşabileceğiniz bir mod açılıyor. Frequency adındaki oyunun mekaniğini tüm oyuna işleyen bu mod, yan yana kulvarlar yerine bir tünel içerisinde gidiyor musunuz hissi oluşturuyor. Harmonix tek taşla birkaç kuş vurmuş.

Yapım **Harmonix** Dağıtım **SCE** Tür **Müzik** Platform **PS3, PS4** Web www.harmonixmusic.com/games/amplitude

Amplitude

Müzik oyunları Uzak Doğu'daki bir takım ritim oyunlarından oluşurken, Amerikalı Harmonix firması bir atılım yaparak Frequency'yi ve ardından da çok daha fazla ünlenecek Amplitude'u piyasaya sürdü.

2003 yılında PS2 için piyasaya çıkan oyun o kadar beğenildi ki "müzik oyunu" kavramının tanımı yapılmış oldu. Kişisel favorilerim arasında olan ve yıllarca yeri değişmeyen Amplitude'u daha sonra Guitar Hero takip etti -ki bu oyunun başarısını zaten biliyorsunuz. Amplitude'un Kickstarter'da başlatılan kampanyasını duyduğumda nasıl bir sevinç içerisinde olduğumu anlatamam. Öyle ki anında bir bağışçı oldum. Her ne kadar oyunun yapım süresi beklenenden uzun sürse de sonuçta Amplitude yeniden doğuyordu ve beklenebilirdi. Bekledik, bekledik, yepyeni Amplitude'umuz doğdu ve fakat... Guitar Hero ve benzerlerinin atası konumundaki Amplitude'da yaptığımız şey, aynı GH'daki gibi parça çalarken, ritmi tutturarak ekranda süzülen alanlarda doğru zamanda, doğru tuşa basmak. GH ve türevlerinden farklı olarak burada sadece üç tane tuşla meşgulüz ve bu tuşları ben L1, Kare ve R1 olarak belirledim, size de tavsiye ederim. Ve elbette burada diğer müzik oyunlarından farklı olarak bir parçanın sadece belirli kısımlarını değil, tümünü yönetiyoruz. Davul, vokal, gitar, synthesizer, bass... Hepsinde söz hakkımız var. Düşünün ki önünüzde altı tane

yol var ve bunların üzerinde ilerliyorsunuz. Bir enstrümanın ritmini düzgün tamamladıktan sonra, o enstrüman bir süreliğine yok oluyor ve hemen yanındaki enstrümana geçip onu tamamlayıp ve parça bitene kadar bolca skor toplayarak aynı şeyi yapıyoruz. Emin olun oynanış anında bağımlılık yapıyor. Dört zorluk seviyesine sahip oyunu daha önce hiç oynamadıysanız, mutlaka başlangıç seviyesinden girin. Lakin biraz uzmanlaştıktan sonra Advanced seviyesine atlayın zira oyunun asıl keyfi orada. Basmanız gereken tuşlar artıyor belki ama ritmi çok daha iyi hissediyorsunuz. Buraya kadar Amplitude, bildiğimiz ve sevdiğimiz Amplitude'dan farksız. Hatta rastgele bir şekilde ortaya çıkan güçlendiriciler (Bir enstrümanı direkt, bir süreliğine ortadan kaldırmak, skor çarpanı, zamanı yavaşlatma vb.) bile aynı. Ne var ki bir müzik oyunu iyi yapan oynanışı değilmiş, bu yeniden yapımla bunu anlamış olduk. Harmonix bütün parasını Rock Band 4'teki lisanslı parçalara harcamış olacak ki Amplitude'a adı sanı duyulmamış, çok az kişinin bilebileceği elektronik müzikleri eklemiş. En fazla FreezePop'u, Symbion Project'i tanırırsınız, dahası da zor. Özellikle bu müzik türünü sevmiyorsanız parçaları sevmek çok

zor gerçekten ve işin daha da kötüsü o kadar az sayıda parça var ki oyunu birkaç gün içerisinde tamamlamak mümkün. Tabii zorluk seviyesini artırıp kendinizle mücadele de edebilirsiniz ama bunu iyi parçalarla yapmak varken biz burada neye kalmışız... Nerede 2003'ün Blink 182'si, Garbage'ı, Pink'i, Run DMC'si, Slipknot'ı, Weezer'ı, nerede burada seçilen müzikler... Harmonix bir kez daha bir klasik yaratabilecekken kötü şarkı seçimleri yüzünden sıradan bir oyun yaratmış, geçmişin hatırı olmasa oyunu tamamıyla yerin dibine gömerdim. ■ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Eğlenceli oynanış
EKSİ Az ve bilinmeyen parçalar.
Online multiplayer yok





Yapım **Stygian Software** Dağıtım **Stygian Software** Tür **RPG** Platform **PC** Web **www.underrail.com**

Underrail

CRPG sever misiniz? Peki, biraz "old school" olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? "Grafiklerle işim olmaz" da diyen biriyse o zaman değmeyin keyfinize çünkü Underrail tam da bu tariflere uyan oyunculara hitap edecek bir oyun.

Yapımına ilk olarak 2008 yılında başlanan oyun, ancak 2009 yılında tam teşekküllü şeklinde üzerinde çalışılır bir yapıma dönüştü. Bu esnada adı Timelapse Vertigo olarak lanse edilen Underrail, 2012 yılına geldiğinde demo olarak kendisini göstermeyi başardı. Bu esnadan sonra düzenli olarak güncellenmeye başladı ve bugüne kadar, adım adım geldi.

Yapım aşaması esnasında birçok sorunla karşılaşmış olmasına rağmen, deneyim ettiğim kadarı ile her türlü sorunu ziyadesiyle geride bırakmayı başarmış bir oyun ile karşı karşıyayız. Underrail esasen isminden kendisini fazlasıyla ele veriyor. Artık yaşanmaz hale gelen dünyadan kaçan insanoğlu çözümlü birçok bilim kurguda olduğu gibi yer altında bulmuş. Yer altına yaşamaya mahkûm olan insanların en büyük soru-

nyusa yemek ve kalacak yer. Tabii böyle bir ortamda, yer altında yaşayan farklı fraksiyonlar da belirmiş.

Oyuna başladığımızda, biz de bu fraksiyonlardan birisine bağlı olarak hayata gözlerimizi açıyoruz. Gözlerimiz hafif aralırken yapmamız gereken birçok şey söz konusu zira Underrail tam anlamıyla bir CRPG. Yapılacak işlerin başında oyun modelini seçmemiz gerekiyor. Oddity ya da Klasik olmak üzere iki farklı oyun modeli söz konusu. Oddity modeli üzerinden oyunu deneyim etmek isteyenlere kötü bir haberim var; düşman yok etmek ya da görev yapmak hiçbir yetenek puanı kazandırmıyor. Bu modda seviye atlamanın tek yolu, haritanın etrafında bulunan Oddity'leri bulmak. Eh, klasik bir CRPG deneyim etmek içinse "classic" seçeneğinden gitmeniz yeterli. Karakter yaratmak, kesinlikle oyunun eğlenceli yönlerinden birisi. Oyuna hükmeden toplamda yedi adet ability puanı ve de altı başlık altında 22 adet farklı yetenek var. Ayrıca toplamda 13 tane de Feat seçilmeyi bekliyor. Karakter yaratma menüsündeki bu klasik CRPG havası, oyuna girince de devam ediyor. Underrail'de kullanılan mekanik hem Fallout'un S.P.E.C.I.A.L. mekaniklerine, hem de D&D'nin genel geçer oyun mekaniklerine bir hayli benzerlik gösteriyor. Savaş moduna geçtiğimiz zaman tüm oyun aksiyon puanı kullanan, sıra tabanlı bir yapı-

ma dönüşüyor. Zaten oyunun başında yarattığımız karakterimizin özellikleri sayesinde, birbirinden farklı oyun modelini deneyim edebiliyoruz. Underrail'de fazlasıyla silah ve de zırh bulunuyor. Bu bolluğunun en büyük sebebiyse şüphesiz yapımçı ekibin üzerinde fazlasıyla çalıştığı "craft" sistemi. Tüm bunların haricinde oyunda bolca konuşma olması benim gibi CRPG tutkunlarının büyük beğenisini kazanacaktır. Hatta kimileri için konuşmalar "çok fazla" bile olabilir. Genel olarak güzel bir atmosferi olan Underrail, ne yazık ki çok donuk bir oyun. Gerçekten grafik kalitesi çok düşük ve bir adım atmak için onlarca defa düşünmek gerekebiliyor. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Kaliteli RPG unsurları, bol silah, crafting sistemi

EKSİ Zayıf grafikler, kalitesiz müzik, zorlayıcı oyun dinamikleri



**Bu oyunlara ne oldu?**

En çok konuşulan spor oyunları FIFA, NBA 2K ve NFL serileri olsa da, bunlar dışında da piyasaya sürülmüş pek çok kaliteli, ne var ki unutulmuş seri de bulunuyor. Mesela Fight Night serisi. Kendi adıma Fight Night oyunlarının tamamını çok sevmiştim. Son yıllardaysa seri adeta unutuldu ve yerini UFC aldı. Bunun sebebiyse bana sorarsanız boksa olan ilginin son yıllarda azalmış ve MMA'ya olan ilginin artmış olması. Türkçe mealiyle, UFC daha çok satıyor ve daha çok kazanıyor. EA'de Fight Night yerine UFC'nin üzerinde duruyor. Aynı durum Top Spin ve Everybody's Golf gibi seriler için de geçerli. Tenis ya da golf asla bir futbol, basketbol kadar pazarlanabilir olmadığı ve daha az kazandırdığı için bu seriler de maalesef tarihe karıştı.

SPOR DEPARTMANI

Video Oyunları ve Spor. Tolga Yüksel

Yeni Level'a tekrardan hoş geldiniz. Level Spor Departmanı ile bir oyuncunun gözüyle Spor Dünyasında ne olup ne bittiğini sizler için irdelemeye çalışacağım. İlk olarak da, sporlar ve oyunların kesişimi, spor oyunları ile başlamak istiyorum. "Spor oyunlarını neden bu kadar seviyoruz?" "Acaba her sene yeni spor oyunlarına ihtiyacımız var mı?" gibi sorulara yanıt arayacağım.

Neden spor oyunları?

FPS, TPS, RPG türlerini düşününce, oyuncu gruplarının keskin şekilde ikiye ayrıldığını görmek mümkün. Açıkçası ben RPG türüne tam anlamıyla ısınmayı başaramamış biri değilim. Skyrin mesela, çok kaliteli bir yapım olsa da, asla içine alıp götürmeyi başaramadım. Tüm oyun türleri için de benim gibi düşünenler olduğuna eminim. Ancak konu spor oyunlarına gelince biraz duraksamak gerekiyor. Hem "Spor Oyunları" dediğimizde çok geniş bir yelpazeyi kapsıyor olması, hem de herkesin iyi kötü sporun bir dalını izlemeyi, yapmayı seviyor olması nedeniyle, spor oyunları her zaman çok satanlar listesinde oluyor. Grand Theft Auto, Call of Duty gibi oyunlardan ayrılan noktalarıysa, kültürel farklara göre Dünya'nın her yerinde satamıyor olmaları. Mesela Britanya'da her sene FIFA başı çekerken; Avrupa'da piyasada bulmakta bile zorlanabileceğiniz NFL, Amerika'da bir numara olmayı başarıyor.

Tamamen duygusal!

Hem sporun, hem de oyunların artık büyük bir pazar olduğu konusunda bence hem-



fikiriz. Bir de bu ikisi birbiri içine geçince ve para harcamaktan çekinmeyen bir müşteri grubuna hitap edince, oyun firmaları da ellerini ovuşturmaya başlıyor. Daha çok oyun piyasaya çıkarmak daha çok gelir anlamına geldiği için de her sene yeni spor oyunları piyasaya çıkıyor. Hatta Dünya Kupası ve Avrupa Futbol Şampiyonası olan seneler iki farklı FIFA oyununu piyasada görürüz. Peki, gerçekten her sene yeni çıkan oyunu almamıza yetecek sebebi bizlere sunuyorlar mı? Yoksa kendi kendimize sebep mi uyduruyoruz? Bana sorarsanız her şey televizyonda gördüklerimizi tekrar canlandırabilme isteğimize ibaret. Televizyonda izlediğimiz bir karşılaşmadan sonra, ister desteklediğimiz taraf galip gelmiş; ister sahadan boynu bükük ayrılmış olsun, sahada gördüklerimizi tekrar yaşamak, tarihi baştan yazmak ve izlediğimiz yıldızların yerine geçebilmek istiyoruz. Bunun da farkında olan firmalar genellikle yeni oyunlarla birlikte, serinin bir önceki oyununa olan desteği çekiyorlar. Biz de Robin Van Persie'yi Fenerbahçe ya da Paul Pierce'yi Washington Wizards kadrosunda görebilmek adına yeni oyunları almaktan kendimizi alamıyoruz. Özellikle bu yıl FIFA, NBA 2K ve Football Manager serilerindeki çok da büyük olmayan yenilikler ve buna karşı gösterdikleri satış başarıları bunu kanıtlan nitelikte. Bir de işe FIFA Ultimate Team gibi yeni oyunun çıkmasıyla oyuncusu iyice azalan ve her şeyin topluluk üzerine kurulu olan modlar girince, yeni oyunu adeta almak zorunda kalıyoruz. FIFA 15, Haziran 2015'e kadar 6 milyon satarken, FIFA 16 şimdiden 6.5 milyonluk satış rakamlarına ulaştı. Her sene bu şekilde artan satış rakamları da olunca, firmalarla bu seriler arasındaki bağın tamamen duygusal (!) olduğunu anlamak pek de zor olmuyor.



Sporu ve oyunları seviyoruz!

İşe bir de diğer tarafından bakarsak: her sene bu oyunları çok büyük yenilikler içermeseler de satın alıyoruz. Peki bu durumdan rahatsız mıyız? Açıkçası her yeni FIFA oyunu piyasaya çıktığında bunu kendime soruyorum. Geçen sene Ultimate Team için açtığım paketler, kurduğum kadrolara ne oldu? Gerçekten yeni oyuna aynı paraları dökmeye değer mi? Tabii ki daha önce de anlattığım sebeplerden kendimi tutamıyorum ve yeni oyunları almaya devam ediyorum, sanırım bu şekilde de devam edecek. Benim asıl isyanım, F1, WWE gibi tekelleşen serilere. Eğer benim gibi büyük bir F1 fanıysanız tek şansınız Codemasters'ın F1 2015'i. Yarışlar sırasında ister istemez "Bu blokaj ne Lewis!" diyorum ve daha iyisini oyunlar aracılığıyla da olsa yapmaya çalışmak istiyorum. Bu isteğimse F1 2015'i açtıktan kısa bir süre sonra yok oluyor. WWE 2k16'ı bir kenara koyarsak aynı durum WWE serisi için de geçerliydi. Tamamen fanların cebindeki parayı almak adına yapılan bu oyunlara da çok sevdiğimiz sporların bir parçası olabilmek, sevdiğimiz sporcuları kontrol edebilmek adına mahkum kalıyoruz. Spora olan sevgimiz ya da paranın Dünya'daki önemi azalmadığı sürece bu sistem de pek değişecek gibi durmuyor. Bu şartlar altında tek çözüm daha çok firmanın rekabete dâhil olması gibi gözüküyor.



ARAM belki asla Sihirdar Vadisi'nin popülaritesine ulaşamadı ve ulaşamayacak; ancak her zaman iyi bir alternatif oldu oyuncular için

nu LoL'de olduğu gibi popüler yapmaya yetiyordu. MOBA sektörü artık yeniliğe açtı. Klasik MOBA yapısının pastasını DOTA 2 ve League of Legends yerken, o pastadan bir dilimi bile kimseyle paylaşmıyorlardı. O halde MOBA türüne basit olmayan daha kompleks yenilikler getirmek şarttı. Bunu icra eden en iyi iki oyun da Smite ve Heroes of the Storm oldu. HotS halihazırda Blizzard karakterlerini kullanmanın avantajına sahip olsa da bunun yetmeyeceğini anladı ve klasik MOBA oyun yapısında bir takım değişikliklere giderek başarılı oldu. Smite ise bu türü üçüncü şahıs kamerasına taşıdı ve karakter olarak farklı mitolojilerden tanrıları kullanarak son derece isabetli bir seçim yaptı. Oyuncular ise MOBA türünün çeşitlenebileceğini görmüş oldular. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta, tüm bu gelişmelerin ardında, League of Legends'in aniden popüler hale gelerek ününü tüm dünyaya yayması yatıyor. Onun gelişimi ve ani popülaritesi oyun firmalarının iştahını kabarttı ve biz de gelişmiş bir MOBA sektörüne sahip olduk. MOBA türünü ortaya çıkaran oyun olmasa da bu türün gelişiminde ve oyun pazarındaki payını artırmadaki en büyük neden League of Legends'dir. League of Legends her ne kadar MOBA

dünyasında piyasa değeri olarak liderliği elinde bulundursa da Riot Games elbette bazı şeylerin farkındaydı. Oyunu sürekli olarak tek tip bir oyun yapısı üzerinden oynatmak, oyuncuların elbette elinde sonunda oyundan uzaklaşmalarına neden olacaktı. Tecrübeli firmanın yaptığı şey League of Legends'in çıktığı ilk günden bu yana güncellemeler yapmak, düzenli olarak yeni kahramanları oyuna eklemek, oyunda kahramanlar arası dengeyi korumak oldu. Ayrıca oyunculara Sihirdar Vadisi dışında, tek koridora sahip ARAM modu ile oynayabilecekleri iyi bir alternatif sundu. Oyun modunun kısa oyun süresi ve bir o kadar oyun zevki vermesi sayesinde oyuncuların kafasına "Dur ya çıkmadan bir de ARAM atayım." fikrini kazıdı. ARAM belki asla Sihirdar Vadisi'nin popülaritesine ulaşamadı ve ulaşamayacak; ancak her zaman iyi bir alternatif oldu oyuncular için. Yukarıda bahsettiğim durum ve "Arkadaşı beklerken bir ARAM atsak mı?" cümlesiyle her zaman LoL oyuncularının aklında olmayı başardı.

Bunun dışında 5v5 maçlardan hoşlanmayan, geniş haritada oynamaya zamanı olmayan oyuncular ise 3v3 maç imkanı sunan Uğursuz Korkuluk haritasıyla oyunda aradığını buldu. Bu harita da oyuncularda Sihirdar vadisindeki aynı amaçları daha küçük bir çerçevede sunuyordu. Ancak Dominion haritası hiçbir zaman popüler bir harita olmayı başaramadı. Uzun süre League of Legends oynadım ve oynuyorum. Ancak buna rağmen bir kez bile kimsenin Dominion oynamak istediğini görmedim desem yeridir. Yine de League of Legends oyunculara bir şekilde çeşitlilik sunmayı başardı. Riot Games çeşitliliği yalnızca oyun haritalarıyla değil, yayınladığı kahramanlar ile de başardı. Halihazırda 128 şampiyonu oyunculara sunan League of Legends'da oyuncular bir şekilde kendine göre bir veya birkaç şampiyon bulabildiği gibi o şampiyonların karakterlerine de bir bağlılık hissedebiliyor. Aslında fazla göze çarpmayan bu durum, MOBA piyasasında başarılı olmak için önemli bir etken. Bu konu her zaman



ÜSTTE Zaman içinde League of Legends da grafiksel olarak yenilendi. SAĞDA LoL, "Yerleştirme nasıl olmalı?" sorusunun en iyi cevaplarından biri.





Önceki aylarda dergide yeteri kadar yer veremediğimiz League of Legends bundan sonra nihayet her ay **LEVEL** sayfalarında yer alacak

arka planda kalsa da piyasada tutunabilmiş, popüler olmuş MOBA oyunları bu yönden güçlüdür. (Bu konuda favori karakterimin Master Yi olduğundan bahsetmeden geçmek istemiyorum. Hikayesini ve karakterini en sevdiğim şampiyondur.) League of Legends yalnızca güncellemeler ile veya şampiyon kadrosunu güçlendirmekle de kalmadı. Riot sık sık düzenlediği etkinliklerle oyuncular arasında sıkı bir bağ kurdu. Yapımcı firma sürekli olarak oyuncular ile iletişim halinde kaldı bunu yaparken de Twitch'i hakıyla kullandı. Gerek Riot Games'in kendi yaptığı yayınlar ile gerekse bağımsız yapımcılar ile League of Legends uzun zamandır Twitch üzerinde en popüler oyun olmaya devam ediyor. Son zamanlarda ise bu başarı Türkiye'de sadece Twitch

Warsongs

League of Legends'in sevilen müzik albümü Warsongs yeniden yayınlandı. Albüme Youtube, Google Play, iTunes, Spotify ve Grooveshark üzerinden ulaşabileceğiniz gibi oyunun internet sitesi üzerinden ücretsiz olarak da indirebilirsiniz.

üzerinde değil, yavaş yavaş popüler hale gelmeye başlayan Clancy ve Nikssy gibi yeni canlı yayın platformları üzerinde de gözlemlenmeye başladı. Aynı şekilde başta Youtube olmak üzere dünyanın en popüler video sitelerinde de League of Legends hala bir numara konumunda. Yalnızca oynanış anlamında değil teknik olarak da kendini geliştiren League of Legends çıktığından bu yana bir sefer grafiksel geliştirmeye gitti. Özellikle sihirdar vadisinin görünümünde ve düzeninde bir takım değişiklikler yapılarak oyunun tekdüzeliği giderildi. Kaplamalarda, karakter tasarımlarında, animasyonlarda, orman düzeninde, renk paletlerinde ve görsel açıdan pek çok alanda yeniliğe gidilmesi League of Legends aşısından dönüm noktalarından biriydi zira oyunun görsel kısmından şikayetçi olan veya bu görsellikten sıkılanlar için ilaç geldi.

League of Legends'dan son haberler!

Sevgili LEVEL okuyucusu, eğer bir League of Legends oyuncusuyunuz şimdi size son derece sevdiğiniz bir haberim olacak! Gördüğünüz gibi bu ay geniş bir League of Legends dosya konusu hazırladık ve hali-

hazırda bunu okuyorsunuz. Önceki aylarda dergide yeteri kadar yer veremediğimiz League of Legends bundan sonra nihayet her ay LEVEL sayfalarında yer alacak. Elbette bu aya özel olarak dosya konusu biraz fakat bundan sonra her ay dergide League of Legends'dan son haberleri alabileceksiniz. Oyunda son zamanlarda neler olup bitiyor? Son güncellemeler neler getiriyor? E-spor dünyasında, League of Legends dünyasında neler olup bitiyor? Her ay tüm bu konuları derginin League of Legends sayfalarında bulabileceksiniz.

Gelelim son zamanlarda League of Legends'da neler olup bittiğine. Çoktan haber aldığınız gibi oyuna gelecek yepyeni bir kahraman daha duyuruldu. Takdir edeceğimiz gibi Kalista ve Jinx'den bu yana Sihirdar vadisine saf bir AD Carry şampiyonu uğramadı. Geçtiğimiz sene çıkan Kindred biraz hibrit bir karakter olarak kaldı ve AD Carry olarak oyunculara pek de istenileni veremedi. Tahm Kench ve Bard support karakter ağırlığını bastırırken, Ekko ile uzun zamandır yenisi gelmeyen suikastçılara bir yenisi katılıyordu. Ancak en sevilen oyun rollerinden biri olan AD Carry için bu kadar sabır gösterilmesi zordu. Riot da duruma el attı ve oyunun yeni ADC şampiyonu olacak olan Jhin'i tanıttı.

Yalnız şöyle bir durum var. Kalista ve Jinx ilk çıktıklarında inanılmaz OP karakterlerdi ve her maç bir Jinx ve Kalista görmemek imkansızdı. Oradan oraya zıplayan Kalista'lar

Ne kadar kalabalık?

Verilen resmi rakamlara göre her ay 67 milyon oyuncu LoL oynuyor. Her gün 27 milyon oyuncunun çevrimci olduğu oyunda, aynı anda çevrimiçi olan oyuncu sayısı genel olarak 7,5 milyonun üzerinde seyrediyor.



görmekten, rastgele atılan roketlere aval aval bakmaktan bıkmıştık. Muhtemelen Jihn'de piyasaya çıktığında OP'lik açısından ne Kalista'dan ne de Jinx'den geri kalmayacaktır. Ancak şöyle bir durum var ki gördüğümüz kadarıyla Jihn'i oynamak diğer ADC karakterlerini oynamaktan biraz daha zor olacak. Zira Jihn doğru zamanda doğru atış yapmayı, minyon-rakip kahraman arasındaki hasar zamanlamasını ve paylaşımını düzgün ayarlamayı gerektiren bir oyun yapısı sunacak. Zor bir oyun yapısı sunacağı için Jihn'de her oyuncunun ustalaşabileceğini sanmıyorum ancak gerçekleri da rakibe kan kusturacağına eminim. Benim asıl merak ettiğim konu ise Jihn piyasaya çıktıktan bir süre sonra nerf yediğinde ne hale geleceği elbette. Metadaki yerini sağlam hale getirebilecek mi? Dereceli maçlarda Blitzcrank ve Leblanc'dan (Bu ikisini banlamak Allah'ın emri. Artık ne olur bir salın şu karakterleri arkadaşlar!) sonra "Banko banlanır abi!" dediğimiz üçüncü bir karakter olabilecek mi? Ayrıca Jihn'in anti-şampiyonları olarak

Yasuo, Jarvan IV ve Lucian'ın olduğunun açıklandığını belirteyim. Son olarak ise kısa süre içerisinde Jihn'in bizlerle buluşacağı açıklandı. Ancak henüz net bir tarih verilmediği gibi siz bu satırları okurken Jihn, sihirbaz vadisinin altını üstüne getirmekle uğraşılıyor da olabilir. Gelelim oyuna gelen bir diğer yeniliğe. Yine duymuş olacağınız üzere Hextech Zanaatkârlığı ve bir tür ganimet sistemi 13 Ocak'da açık beta testlerine başladı. Peki bu sistem bize nasıl fayda sağlayacak? Bir kere bu sistem ile beraber kahraman ustalığı seviyeleri çok daha anlamlı hale geldi. Bu sistem sayesinde eğer maçlardan galip çıkarsak, başarılı maçlar gerçekleştirsek ganimet olarak bir ayda en fazla dört defa Ustalık Sandıkları kazanma fırsatı yakalayacağız. Fakat istersek 125 RP'ye alabileceğimiz bu sandıklar, içerisinde çeşitli ganimetler barındıracak. Şampiyon özlere, kozmetik özlere ve kristaller bu ganimetleri oluşturacaklar. Sandıkları açmak için ise yine oyundan kazanabileceğimiz veya satın alabileceğimiz bir anahtara ihtiyacımız ola-

cak. Kristaller sayesinde kalıcı olarak yeni bir şampiyona sahip olabileceğiz ve kristalleri kalıcı bir şampiyona döndürebilmek için şampiyon özlere kullanacağız. Kozmetik özü kullanarak ise şampiyon kostümleri elde edebileceğiz. Yenilikler sadece bunlarla sınırlı değil. Oyuna gelecek yeni şampiyon seçim ekranı sayesinde, artık seçim ekranında yaşanacak kavgaların önüne geçilecek. Daha doğrusu Riot takım kurucu sistemini daha efektif hale getirecek. Ayrıca sıralı seçimlerde artık son üç sıradaki oyunculara da şampiyon banlama şansı tanınacak. Son olarak ise 16 Ocak'ta başlamış olan şampiyonluk ligine katılan takımlar hakkında bilgileri ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Şampiyonluk Ligi Başlıyor!

League of Legends'da bu sene Şampiyonluk ligi nefes kesek gibi görünüyor zira birbirinden güçlü takımlar bu sene Kış Mevsimi Şampiyonluk liginde mücadele edecek. Hatırlarsanız Türkiye Büyük Finali'nin şampiyonu son sezon da Dark Passage olmuştu. Ancak takımlarda gerçekleşen değişiklikler sıradaki şampiyonun kim olacağı konusunda tahminler üretmemizi sağlasa da kimsenin kesin bir fikri yok. Şampiyonluk Ligine katılacak takımlar belli oldu. İşte o takımlar.

**Çilekler**

En sempatik takım isimlerinden ve logolarından birine sahip olan Çilekler büyük bir başarı göstererek yükselme liginin



şampiyonu oldular. Takımına hiçbir yeni oyuncu katmayan Çilekler'in yükselme liginde başarı getiren kadroları korundu. Ancak transfer sezonu tamamen hareket-siz olarak geçmedi ve takım koçu Lelouch oldu. Çileklerin kadrosunda üst koridorda Panky, orta koridorda Vespron ve orman-cı olarak Astarte yer alıyor. Alt koridora baktığımız zaman ise saldırı gücü taşıyıcısı görevi Madness'dayken ona destek olacak olan oyuncu Cognac olacak. Yedek oyuncu olarak ise Halpren bekleyecek.



Team Aurora

Team Aurora transfer dönemi oldukça hareketli geçiren takımlardan biri. Geçtiğimiz sezondan yalnızca bir oyuncuları kaldı ve o da destek rolündeki Zergsting. Bunun dışında takımın tamamı değişti ve oldukça iddialı transferler yapıldı. Zergsting'in alt koridorda destekleyeceği İspanyol oyuncu DarkSide olurken, üst koridor Hioss'a emanet edildi. Orman-cı olarak Kanani ve orta koridor olarak ise Avenuee yer alıyor. Yedek oyuncu olarak Rogojinn seçilirken takım koçu Realen oldu.



Dark Passage

Türkiye'nin en popüler takımı olan ve şampiyonluklara büyük oranda ambargo koyan Dark Passage'in bu sezon ne yapacağı gerçekten merak ediliyor. Son dönemlerde çok önemli oyuncularını kaybeden takım buna rağmen son şampiyon olmayı başarsa da, Naru'nun gidişi Dark Passage fanlarını resmen şoka uğrattı. Son sezondan kalan oyuncular saldırı gücü taşıyıcısı Zentiot, üst koridor oyuncusu Elwind

ve orman-cı Crystal oldu. Orta koridora Lukezy ve destek rolüne ise Denden'i transfer eden takımın yedek oyuncusu Râu ve takım koçu Auspexa



Numberone E-sports

Transfer sezonunda hareketli olan bir başka takımda Numberone oldu ve yerli oyuncular ile lige devam etme kararı alan ekip transfer politikasında da yurtiçinden oyuncuları takımına kattı. Liglere bir süredir uzak kalan Muscle orman-cı rolünde yer alacakken, üst koridor için âprox, orta koridor için ElySION ile anlaştı. Geçen sezondan kalan takım üyeleri ise alt koridorda saldırı gücü taşıyıcısı KillerEs ile destek rolündeki Swonpoel oldu. Takımın yedek oyuncusu Venema ve takım koçu Cristol.



Team Turquality

Liglerin köklü takımlarından olan Team Turquality bu sezon sürpriz transferlere imza attı. Bildiğiniz gibi e-spor liglerinde dünyada bir numara olan bir yer varsa o da Kore'dir. Tem Turquality bu sezon Kore'den iki oyuncu olan Fencer ve Reach'i, takım koçu olarak da yine Kore'den Hansan'ı getirerek Türkiye'de bir ilke imza attı. Saldırı gücü taşıyıcısı olarak Kazze ile anlaşılan takım, orta koridor oyuncusu LongB'yi ve destek rolündeki UnItback'i takımda tuttu.



Supermassive

Ne yalan söyleyeyim. Benim de favorim ve pek çok kişinin takdir edeceği üzere bu sezonun favorisi Supermassive, takım içerisinde birçok yıldız oyuncusunu bulunduruyor. Beşiktaş'tan üst koridor için Thaldrin ve destek rolü için Dumbledoge gibi iki önemli oyuncuyla kadrosunu güçlendiren Supermassive, bununla kalmayarak Dark Passage'in yıldızı orta koridor oyuncusu Naru'yu ekibe kattı. HWA'dan ise orman-cı rolü için Stomaged'i transfer ederek kadrosunu güçlendirdi. Yedek olarak Honos ve Thekoles gibi önemli oyunculara sahip olan takımın koçu da tecrübeli isim fabFabulous olunca gel de bu takımı favori gösterme.



Beşiktaş Oyunhizmetleri

Thaldrin'i ve Dumbledoge'u kaybeden Beşiktaş bu sezon için team Turquality'den orman-cı rolünde rawbin'i ve üst koridor için Xyraz'ı transfer etti. Geçen sezondan kalan oyuncular ise orta koridorda Immortoru ile alt koridorda sırasıyla nişancı ve destek rolüne bürünecek olan Ruvelius ve hibiki oldu. Takımın koçluğunu ise Blumi üstlenecek ve yedek oyuncu olarak Dino Bilzerian görev alacak.

League of Legends daha uzun seneler boyunca dünyada ses getireceğe benziyor ve biz de artık oyunu bu sayfalardan eksik etmeyeceğiz gibi görünüyor



HWA

E-spor liglerinin bir başka köklü ekibi olan HWA lige iddialı giriyor. Ancak tüm takımı birden değiştiren HWA'nın büyük bir risk aldığını söylemek de yanlış olmaz. Takımın üst koridorunda Marshall görev alacak ve ormancı olarak Teixucator'ı izleyeceğiz. Orta koridorda Hatrixx yer alırken, alt koridorda saldırı gücü taşıyıcısı olarak Revanche ve destek rolünde Vidom yer alacak. Takımın yedek oyuncusu QQStyle ve takım koçu XHR.

Sevilen yayıncılar!

Evet arkadaşlar, League of Legends öyle bir hal aldı ki oyunu oynayanlar artık Twitch'den bağımsız olarak bu işi yapamaz hale geldi. Oyunda adeta Twitch veya diğer canlı yayın kanalları ile beraber kendini geliştirir bir ivme yakaladı. Pek

çok oyuncunun da oyun tarzını geliştirmesine fayda sağlayan yayınlar çoklaştı ve burada size birkaç eğlenceli yayıncıdan bahsedeceğim. Öncelikle oyununuzu geliştirmeniz ve bir gün profesyonel bir oyuncu olabilmemiz için bol bol antrenman yapmalı ve özellikle profesyonel oyuncuların yayınlarını takip etmelisiniz. Ancak işe biraz daha geyiğinden bakmak ve az buz bir şeyler öğrenmek istiyorsanız artık her ay sevdiğim ve eğlenceli bir LoL yayıncısını bu sayfalardan tanıtacağım.



Cowsep

500 bine yakın takipçisi bulunan ve benim favori yayıncılarımdan Cowsep aynı zamanda favori şampiyonum olan Master Yi'nin tam bir ustası. Gerçekten iyi bir Master Yi oyuncusu olmak istiyorsanız Cowsep'in eğlenceli yayınlarına katılabilir

ve ormanda nasıl Master Yi oynanacağını ustasından öğrenebilirsiniz. Kore sunucularında dereceli maçlara katılan Cowsep hem eğlenceli ve iyi bir yayıncı hem de iyi bir LoL oyuncusu.

League of Legends daha uzun seneler boyunca dünyada ses getireceğe benziyor ve biz de artık oyunu bu sayfalardan eksik etmeyeceğiz gibi görünüyor. Bir sonraki ay yine görüşmek üzere sevgili LEVEL okuru ve LoL oyuncuları! ■ Enes Özdemir



Üniversite Ligi Başladı

Ocak-Şubat aylarında bölge elemeleri, Şubat-Nisan aylarında bölge ligleri, Nisan-Mayıs aylarında bölge finalleri ve son olarak Haziran ayında büyük finalin yapılacağı Üniversite Ligi'nin büyük bir heyecana sahip olması bekleniyor.



Sadece bir kart oyunundan ötesi...

Herkese bu yeni köşemizden merhaba! HS Türkiye, 15 Ağustos 2014 tarihinde İbrahim Şahin tarafından kurulan bir Hearthstone topluluk sayfası ve burada okuyacaklarınız da sayfada emeği geçenlerin tüm deneyimlerini aktardığı bir kurtarılmış bölge. Şu anki güncel kadrosunda Batuhan Üstüner, Kaya Güzel ve Kemal Ata Koç'u bulunduran ve Türkiye'nin en büyük sayfası olan HS Türkiye'nin amacı Türkiye'deki Hearthstone oyuncusunu arttırmayı, halihazırda oynayan oyuncular için eğlenceli bir ortam yaratmayı ve oyuncuları yeniliklerden haberdar etmektir. Bu amacımıza istinaden Şubat ayı itibarıyla Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'da sizler için Hearthstone köşesi hazırlıyoruz. Hearthstone köşemizde her ay sizler için

seçtiğimiz bir destenin rehberini ve metanın durumunu yazacağız. Bunlara ek olarak sizlere oyun hakkındaki gelişmeleri de aktaracağız. Herkese keyifli okumalar!

Agresif Shaman Deste Rehberi

Bu ay uzun süre oynanmayan ama The League of Explorers macera paketinin gelmesiyle beraber canlanan Shaman sınıfının agresif destesini sizin için inceledik.

Agresif desteler ucuz ve kolay oynanabilir olmasıyla bilinir. Agresif Shaman destesi de aynen böyle. Bu destedeki amacımız hızlı bir şekilde masayı ele geçirip rakibimizin canını azaltmak ve Lava Shock, Lava Burst gibi büyülerimizle rakibimizi öldürmek. Destedeki en büyük stratejimiz ise The League of Explorers macera paketiyle beraber gelen Shaman sınıfının kurtarıcısı Tunnel



Ayın Kart Arkalığı

Büyük savaşçılar mutlu Tauren kabilelerinden gelir. Mutlu Tauren kabileleri de Thunderbluff'tan gelir! Tauren Thunderbluff kart arkalığını Şubat ayı boyunca Ranked Play modunda Rank 20'ye gelerek koleksiyonuza ekleyebilirsiniz.

Hearthstone, ESPN E-Spor kanalında

Dünyaca ünlü Amerikan spor kanalı ESPN, e-spor kanalını açtı. Yayın akışında Hearthstone'un yanı sıra League of Legends, DotA2 gibi oyunlara da yer veriyor. Kanal şimdilik gösterilecek pek bir şey olmadığı için eski turnuvaları ve maçları gösteriyor fakat gelecekte ilginç olacağına benziyor.

ESPN Esports'u, @ESPN_Esports twitter adresinden takip edebilirsiniz.

Trogg üzerine kurulu, Tunnel Trogg kartının özelliği, Overload özelliği bulunan kartları oynadığınızda kartın Overload sayısı kadar saldırı hasarı kazanması.

Shaman sınıfının en kötü yanı olan Overload (Bir sonraki turdan ödünç mana almak.) özelliği bu kart ile beraber resmen bir nimet haline geliyor ve Shaman sınıfını bu zorduktan kurtarıyor. Tunnel Trogg kartının bir kaç tur yaşaması sizi çok kolay galibiyete ulaştırabilir.

Destedeki diğer büyük stratejilerimiz ise Sir Finley Mrrgglton ile daha işlevsel hero power -Hunter ve Druid hero power'ları buna örnek- bulmak ve Doomhammer + Rockbiter Weapon sinerjisiyle rakibinize 1 turda 10 hasar vermek.

Diğer kartların oluşturdukları sinerji standart agresif destelerin stratejilerinden oluşmaktadır. Az çok agresif deste oynadıysanız eğer, siz zaten geri kalan stratejileri yalayıp yutmuşsunuzdur.

Başlangıçta elinizde bulundurmanız gereken kartlar: Tunnel Trogg, Leper Gnome, Totem Golem, Sir Finley Mrrgglton, Earth Shock (Rakibinizin kontrol destesi oynadığını düşünüyorsanız), Lightning Bolt(Tunnel Trogg elinizdeyse tutmalısınız) ve Rockbiter Weapon (Rakibinizin agresif deste oynadığını düşünüyorsanız).

Rehberimizin tamamını okuduysanız ve siz de bu desteyi oynamayı düşünüyorsanız eğer rakiplerinizi kanser ederek çok kolay bir şekilde üst sıralara erişebilirsiniz.

Secret Paladin belası

Hearthstone komünitesinde çok sevilmeyen bir deste olan Secret Paladin, artık otomatik olarak oynanıyor!

Reddit, Facebook ve Hearthstone'nun resmi forumlarında bir çok dile getirilen bu yeni sorun, Secret Paladin botlarının yükselmesi hakkında.

Avrupa sunucusunda kesin olmamakla

Name	Cost
Earth Shock × 1	1
Lightning Bolt × 2	1
Rockbiter Weapon × 2	1
Tunnel Trogg × 2	1
Ancestral Knowledge × 2	2
Crackle × 2	2
Lava Shock × 2	2
Totem Golem × 2	2
Feral Spirit × 2	3
Lava Burst × 2	3
Doomhammer × 2	5
Neutral Cards (9)	
Name	Cost
Abusive Sergeant × 2	1
Leper Gnome × 2	1
Sir Finley Mrrgglton × 1	1
Knife Juggler × 2	2
Argent Horserider × 2	3

beraber, Amerika sunucusunda 1-5 rank'ler arasında oyunu kendisi oynayan Secret Paladin botları açık bir şekilde göz önünde. Hiçbir şekilde concede vermeyen, anında hamle yapan ve hatta bazen, belli zaman aralıklarıyla hamle ayarlayan bu botlar oyuncuların canını sıkıya devam ettiği gibi öfkeleniyor da.

Konu hakkında çok fazla şikayet alan Blizzard ise durumun farkına vardı ve 15 Ocak tarihinde resmi Hearthstone sitelerinden şu şekilde bir açıklama yayınladı: "Süregelen eforlarımız sayesinde oyunda 3.parti programı kullandığı tespit edilen tüm hesaplar süresiz ban'lanmıştır. Oyunun eşit ve adaletli kalması için yakın bir şekilde bu aksiyonları gözlemlemeye devam edeceğiz. Hileden yakalanan bir hesap uyarı verilmeden, süresiz ban'lanacaktır."

Bu açıklamayla beraber az da olsa yüreklerle su serpen Blizzard, umarız dedikleri gibi bu tür oyuncuları oyundan uzaklaştırmıştır. ■

HS Türkiye Ekibi

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

www.facebook.com/hsturkiyepage

Hearthstone köşemizde her ay sizler için seçtiğimiz bir destenin rehberini ve metanın durumunu yazacağız. Bunlara ek olarak sizlere oyun hakkındaki gelişmeleri de aktaracağız



Ayın Kartı

Dr. Boom, Lead Sapper Blastfizzle'in himayesinde Area 52'de çalışmıştır. Eski adı Sparky Uberthruster olan Dr. Boom, koruyucu başlığı giymeyi reddettiği için zamanla radyasyona maruz kalmıştır. Delici Goblin aletleriyle Area 52'ye terör estirmiştir.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Eğer, oyun dünyasında devrim yapan üç oyun söyle deseniz, Counter Strike (CS) kesinlikle bu üçlü içerisinde kendine rahatlıkla yer edinirdi. CS, oyun dünyasında FPS türü adına adeta bir devrimdir. Sizi biraz geçmişe götürüreceğim. Çocukluk yıllarımda bir arkadaşımın sana bir oyun göstereceğim demesi ve beni kolumdan tutup bir internet kafeye götürmesiyle başladı her şey. Fakat gösterdiği oyun düşündüğünüzün tersine CS değildi. İnternet kafeye gittik ve cebimizdeki son harçlığımıza kadar Crossfire haritasında Half-Life oynadık. Ancak Half-Life modları içerisinde CS benim dikkatimi çekmişti. Fazla internet kafeye takılan bir çocuk olmadığımın oyunu da ilk defa görmüştüm ve daha sonra internet cafe kültürüne alıştıktan sonra yavaş yavaş CS oynamaya başladık. Artık cebimizde para olan ilk fırsatta mahalledeki arkadaşlarla toplanıyor ve CS oynamaya gidiyorduk. Bu sadece bizim mahallede olmuyordu elbette. CS bir Half-Life modu olmaktan çıkarak tüm dünyaya yayılan bir FPS çılgınlığı haline geldi. Counter Strike adeta dünya üzerinde kendi kültürünü oluşturdu. Genç neslin pek çoğuna baktığımda en sevilen oyun türünün FPS olduğunu görüyorum. MMOFPS oyunları ve Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor gibi AAA projelere âşık milyonlarca genç oyuncu var. Ancak bunların yalnızca bir kısmının bildiği bir gerçek var. 2000'ler ve sonrasında FPS ve MMOFPS kültürünün oluşmasını sağlayan

yegâne etken CS oldu. Piyasadaki pek çok FPS oyunu geliştiricisi, Counter Strike'ı temel alarak yeni FPS oyunları çıkardılar ve pek çok oyunun multiplayer modlarının, hala birebir olarak CS temelli olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Peki FPS piyasası CS'den ilham alıp yeni bir şekle bürünürken CS bu konuda ne yaptı? Elbette Valve yetkilileri de boş durmadı, öylece bir oyun çıkarıp bırakmadılar işin peşini. Önce CS'in yeni sürümleri ve belki de hala en popüler olan versiyonları piyasayı salladı. 1.5'ler, 1.6'lar ve 1.8'ler en çok sevilen versiyonlardı ve bende açıkçası hala 1.5 ve

1.6 versiyonuna hastayım. Valve bununla yetinmedi ve yeni CS oyunları yapmaya karar verdi. Aynı sene içerisinde 2004 yılında önce CS: Condition Zero sonra ise CS: Source piyasaya çıktı. CS bundan sonra ise uzun bir sessizlik dönemi geçirdi, ta ki 2012 yılına kadar. Bu yıl CS: Global Offensive (CS:GO) piyasaya sürüldü. Oyun önce bir takım tepkiler topladı. Eski oyuncular oyuna alışmadı. Ancak Valve daha sonra öyle güncellemeler yayınladı ki adeta klasik Counter Strike deneyimini yeni kaplamalar ve yeni fizik motoru ile oyunculara sunuyordu. CS:GO bir anda yepyeni bir çılgınlık oluştur-



Askere gidenlerin iyi bildiği gibi yastıklamayı yanlış yapmak köprücük kemiğine zarar.



CS: GO'ya CS 1.6'dan geçiş yapanların kendisini Far Cry'da zannetmesi şehir efsanesi değildir arkadaşlar...

Eğer, oyun dünyasında devrim yapan üç oyun söyle deseniz, Counter Strike (CS) kesinlikle bu üçlü içerisinde kendine rahatlıkla yer edinirdi

du. Elbette ben de bundan nasibimi aldım ve özellikle son aylarda oyunun bağımlısı oldum. Adeta bir alkolik gibi iki maç atıp çıkayım derken sabahladığım günler birbirini kovalamaya başladı. E-spor dünyası da CS:GO ile yeni bir ivme daha kazandı. MOBA oyunlarından farklı olarak her zaman var olan bu rekabet daha fazla ses getirir hale geldi. Ancak elbette MOBA'ların şekillendirdiği e-spor dünyasıyla beraber CS:GO'da profesyonel takımlaşmadan payını aldı.

Aynı League of Legends'da olduğu gibi artık CS:GO için de yepyeni bir bölümümüz bulunuyor efendim. Yine bu bölümde CS:GO

e-spor dünyasında neler olup bitiyor? Oyuna ne gibi güncellemeler geldi ve bu güncellemelerin oyuna etkisi ne oldu? Bu gibi soruları cevaplayacağız ve CS:GO'nun gidişatını ele alacağız. Öncelikle son zamanlarda oyun için önemli olan bazı noktalara değinmek istiyorum.

Affirmative!

Yeni yıl geldi çatı ve CS:GO heyecanı durmak bilmeden devam ediyor. Valve ekibi de yeni yıl ile beraber oyunculara küçük yenilikler sunmak istedi. Valve oyundaki bazı modellemeleri değiştirildiğini ve oyuna yeni eldiven tasarımları eklediğini açıkladı. Ayrıca sadece modellemelerde değil seslerde de bazı düzenlemelere gidildi. Bug'lar ve bazı hatalar giderildi. Bunun dışında ise oyunun yepyeni silahı Revolver CS:GO'ya eklendi. Herkes bir heyecanla silahı eline aldı, ortalık şenlik alanına döndü. E-spor dünyasına baktığımız zaman ise StarSeries XIV finallerinin gurupları belli oldu. Siz bu yazıyı okurken turnuva çoktan sonuçlanmış olacak.

Negative!

Geldik CS:GO'nun son zamanlarda bize çektirdiklerine. Valla ne yalan söyleyeyim Gabe abimiz son aylarda az küfür yemedi oyuncularından. Rastgele gelen eşleşmelerde hile kullanan bir takım arkadaşına denk gelmeniz ve siz masumken, son derece iyi oynadığınız halde galibiyetlerinizin bir anda silinmesi kolay bir şey değil. Tamam, sonuç olarak oyunda sizin takımınızda hile kullanan bir vatandaş tespit edilmiş ve rakip takımın hakkı yenmek istenmediği için galibiyetleriniz silinmiş olabilir. Burada benim sitemim, bre Gabe abi artık şu hile kullanımını önleyecek güvenlik yazılımlarıyla donat şu oyunu yahu. Milletın hilesi hurdası yüzün-

den ceremesini biz çekmeyelim bu işin. Son zamanlarda oyuncuların canlarının sıkıldığı bir diğer nokta ise rütbe düşerken Valve'ın bizi adeta uçaktan aşağı itercesine düşürmesine rağmen rütbe yükselmek için Everest dağına amuda kalkarak çıkmamızı istemesi. Son güncellemeyle çok daha belirgin hale gelen bu özellik yüzünden Master Guardian Elite'e kadar çıkan, uzun süreler ise Master Guardian II'de takılan ben bir anda Gold Nova II'ye kadar düşüm ve defalarca maç kazanma- ma rağmen bir türlü kendimi üst rütblere atamadım. Evet Master Guardian seviyesi çok yüksek bir seviye olmayabilir; ancak benim seviyemdeki bir oyuncu için en ideal seviyedir bu.

Gelelim bir diğer konuya. Revolver geldi dedik, güzel oldu dedik. Fakat ne oldu Revolver'a? Herkesin elinde gezdirdiği, rekabetçi modunda bile tercihi olan Revolver'a ne oldu arkadaş? Valve silahı oyuna öyle bir şekilde sürdü ki, CS: GO'da AWP'den sonra en OP silah oluverdi Revolver. Ancak daha sonra silah öyle bir Nerf yedi ki herkes envanterinden bir anda çıkarıverdi haklı olarak. Şu an için iyi bir Deagle oyuncusu silahın ateşleme hızı sayesinde, iyi bir Revolver kullanıcısını rahatlıkla alabilir bir konuma geldi ve Desert Eagle'lar envanterimize geri dönerken Revolver tarihe gömüldü.

CS:GO hakkında daha yazacak, çezecek çok şey var efendim. Ancak hepsini tek bir aya sığdırmamız mümkün değil. Bu ayki yazı CS:GO'ya giriş mahiyetinde, yeni bölümümüzün başlangıç yazısı olarak kaldı. Bir takım haberleri ve oyuna olan eleştirilerimi de sundum. Bir daha ki ay bakalım bizi CS:GO'da neler bekliyor?

■ **Enes Özdemir**





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 29 Şubat 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



DONANIM



Sony Xperia Z5 Premium

Sony Xperia Z5 Premium

Çok değil, daha geçen sene bizlere uzaylı bir ırkın elinden çıkmış gibi gelen 4K teknolojisi, nihayet telefonlarımıza kadar indi.

Sayfa 93



Nintendo NX

Devam değil; tamamen yeni!

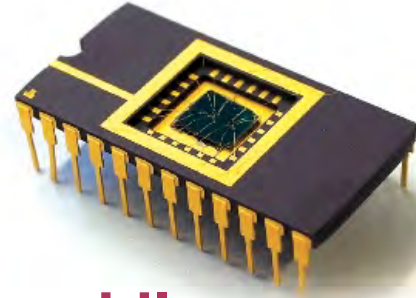
Wii konsolunun yarattığı büyük yankıların ardından stratejik açıdan yeterince doğru adımlar atmamış ve 3DS de yine beklenen ilgiyi görmemişti. Bu başarısızlıkların ardından firma oyunseverlerin ilgisini yeterince çekeceğini düşündüğü bazı yeni adımlar atmaya karar verdi. Yakın gelecekte piyasaya sürmeyi amaçladığı yeni NX konsoluna da büyük önem veren firma, bu cihazın yeni bir trend başlatacağını umuyor. Nintendo'nun yeni başkanı Tatsumi Kimishima da konuyla ilgili yaptığı açıklamada NX'in Wii U'nun bir devamı değil, "tamamen yeni bir fikre dayanan bir cihaz" olacağını belirtti. Yeni konsolun Mart ayında görücüye çıkarılması bekleniyor. ■



Amazon'dan sürpriz!

Patlayan hoverboard'lar iade alınacak.

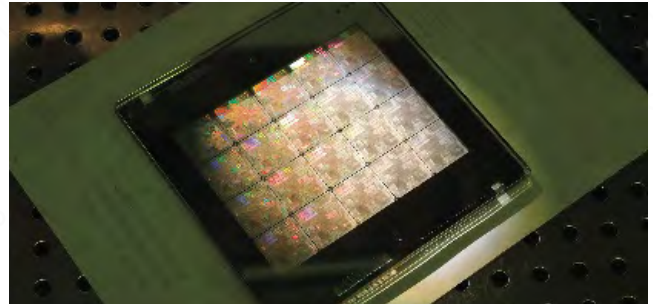
Ürünü Amazon'dan satın alan kişilerin ürünlerini iade ederek paralarını geri alabileceğini duyuran US CPSC yöneticisi Elliot Kaye, Amazon'u da kendi isteği ile adım atarak tüketici güvenliğini ön plana koymasından ve iade fikrini desteklemesinden dolayı tebrik etti. Aralık ayında da Amazon, Birleşik Krallık'taki tüketicilerin bazı hoverboard'ları güvenlik endişesi sebebiyle geri iade etmeleri için bir duyuru yapmıştı ve üreticiler gerekli güvenlik belgelerini sunana kadar satış yapmayacağını açıklamıştı. Tabii ki Amazon'un bir ürün iade hizmeti bulunmakta ve memnun olmadığınız ürünleri iade edebiliyorsunuz. Ancak bu hizmet aracılığı ile iade edilen ürünlerin bedelleri, Amazon yerine üretici tarafından karşılanıyor ve bu isteklerin üretici tarafından onaylanması gerekiyor. ■



Öğrenebilen makineler yaklaşıyor!

...fakat Skynet?

New Mexico merkezli olan Memristor teknolojisi üzerinde çalışan Knowm isimli şirketin çalışmaları, insan beynindeki fonksiyonları, yapay zeka sistemlerine aktarma üzerine dayalı. Memristor adı verilen yeni bellek çipinin, geniş veri alanları hazırlayarak, yapay zeka sistemlerinin çalışmasında kullanılması amaçlanıyor. Knowm'un CEO'su Alex Nugent, Memristor'lar vasıtasıyla kendi kendine öğrenebilen makineleri kullanarak, geleceğin bilgisayarlarını yaratma noktasında ellerini kuvvetlendirebileceklerini söylüyor. Memristor adı verilen çipler şu an tam kapasite çalışır durumda değil. Henüz prototip aşamasında olan proje, yapay zekanın gerekli olduğu sürücüsüz araçlar ve droid'ler gibi alanlarda kullanılabileceği gibi, CPU ve GPU teknolojilerinde de kendine yer bulacak. Bu konuda en büyük işbirlikçileri ise HP. ■



x86 ceplerimize giriyor

Intel yongasıyla çalışan Windows'lu telefon yakın!

Intel tabanlı işlemcilerle çalışan Windows'lu telefonlar, gerçeğe dönüşmeye hiç olmadığı kadar yaklaştı. Microsoft'un web sayfasına göre Windows 10 Mobile, x86 yongaları üzerinde çalışabiliyor. Web sayfasındaki bilgilerin doğru olduğu, bir Microsoft yetkilisi tarafından da doğrulandı. Windows'lu telefonlar, şimdiye kadar sadece Qualcomm'un ARM tabanlı işlemcileriyle çalışıyordu. Intel ve Microsoft, geçen sene güçlerini bir araya getirerek cihaz üreticilerini Intel tabanlı Atom X3'ü kullanan uygun fiyatlı telefonlar üretebilmeleri için ikna etmeye çalışmışlardı. Intel, Atom X3'lü telefonların fiyatının 75 dolara kadar düşebileceğini söylüyor. Şimdiye kadar yonganın sadece 3G destekli bir sürümünün bulunması, telefon üreticilerini tereddüde düşürmüştü. Ancak bu senenin telefonlarında daha hızlı, LTE destekli Atom X3 yongaları bulunacak. ■

Ekran tam 4k çözünürlük sunuyor



Monitör esnek yapısıyla hayli kullanıcı dostu

Philips BDM3275UP ★

Had safhada çözünürlük!

4K çözünürlüğe artık monitörlerde yabancı değil zira 4K'yı cep telefonlarında dahi görmeye başladık. Elbette bu denli yüksek çözünürlük herkes için gerekli değil. Özellikle yüksek çözünürlüğe ihtiyaç duyan profesyonel kullanıcıların işine yarayabilecek olan 4K monitörler, diğer kullanıcılar için ise şu an için yalnızca bir seçenek. Bu seçeneklerden birini de Philips'in bugün elimizdeki modeli oluşturuyor.

Full HD çözünürlüğü 2 ile değil, 4'le çarpamak isteyenlere özel olarak hazırlanan Philips BDM3275, Philips'in profesyonel serisi altında sunulan monitörlerden biri. Geniş yapısı, ergonomik tasarımı ve üst düzey çözünürlük oranıyla profesyonellerin yanı sıra üst segmentte görüntü almak isteyenler tarafından tercih edilebilecek olan monitör, tam 32 inç boyutunda. Bu geniş boyutuyla küçük çapta bir televizyon gibi masa üzerinde yükselen monitör; masaüstü platformda ana ekran, dizüstü bilgisayar yanında ikinci monitör ve oyun konsolu için eğlence ekranı olarak rahatlıkla tercih edilebilir.

Philips BDM3275, 32 inç boyutunda, mat malzemeden oluşan bir ekranın sahibi. W-LED sistemini kullanan arka aydınlatmalarıyla güzel görüntü sunan monitör, 16:9 oranında en boy oranı sağlıyor. 60 Hz'de optimum çözünürlük olan 4K ile görüntü sunan monitör, 12 ms tipik tepki süresinin ve 4 ms

SmartResponse süresinin de sahibi. Monitörün IPS panel olması geniş görüş açısından büyük avantaj yaratıyor. 178 dereceye kadar görüş alanı sağlayabiliyor monitör. Philips BDM3275, göz kamaştırıcı bir görsellik sunuyor desek abartmış olmayız. Zira renklerin doygunluğu, parlaklık oranı ve siyah dengesi fazlasıyla başarılı. Test sürecimizde monitöre hem oyun konsolumuzu bağladık hem dizüstü bilgisayara ikinci olarak tanımadık hem de masaüstü platformunda ana ekran olarak kullandık. Sonuç görüntü açısından her senaryoda da tatmin ediciydi. Özellikle ofiste kullandığımız senaryoda, 4K çözünürlüğüyle video düzenleme işlerinde fazlasıyla yardımcı olan monitör, oyun noktasında da akıcı bir performans sağladı.

Philips BDM3275, profesyonel kullanımları gözettiliği için ergonomik yapıyı da beraberinde getiriyor. Bunu zaten Philips'in pek çok monitöründe görüyoruz. Yükseklik ayarını 180 mm'ye kadar yapabilme imkanı tanıyan monitör, 90 derecelik rotasyona uğrayabiliyor, sağa ve sola 170 derecelik açıyla dönebiliyor ve -5 ila 20 derece arasında öne arkaya eğilebiliyor. Bu anlamda yalnızca profesyonellere çalışma kolaylığı değil, aynı zamanda her kullanıcıya büyük rahatlık sağlayan Philips BDM3275, diğer modellerde de yer alan bu özelliğiyle bizden tam not alıyor.

Philips BDM3275, gayet kullanışlı bir monitör. 4K çözünürlük desteği sunmasıyla, yüksek çözünürlük isteyenler tarafından memnuniyetle karşılanacaktır. Zira görüntü performansı ile fazlasıyla göz kamaştırıcı. Bunu ergonomik tasarım ve geniş ekranla da perçinleyen monitör, birkaç eksiğin de sahibi. Bunlardan da sizlere bahsettik. Ancak günün sonunda, hem profesyonel anlamda çalışanlar, hem de kişisel kullanımlar için rahatlıkla tercih edilebileceğini düşündüğümüz Philips BDM3275, en fazla masaüstü bilgisayarlara ana monitör ve konsollar için geniş ekran olarak yakından incelenebilir.

Philips BDM3275'in fiyatı ise 4273 TL civarında. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Kusursuz renk, ergonomik stant, geniş görüş açısı
EKSİ Input Lag, fiyatı yüksek





Akasa Venom Medusa

Soğutucuda çift kule tasarımı ne kadar iyi?

Venom Medusa, büyük bir soğutucu. En baştan bunu söylemek gerek. O nedenle eğer kasanızın içi geniş değilse, farklı alternatiflere yönelmek en doğrusu olacaktır. Çift kule tasarımıyla ve opsiyonel çift fanıyla anakart üzerinde heybetli görünen Venom Medusa, üzerinde hali hazırda bir fan bulunduruyor. Fakat kutu içeriğinde opsiyonel olarak ikinci bir fanı daha görebiliyorsunuz. Soğutucunun üzerinde takılı olan fan 145 mm'ye 25 mm boyutlarında. İki soğutucu bloğun ortasına konumlanan bu fanın yanında, soğutuculardan biri üzerine ek olarak kutu içinde bulunan 120 mm'lik fanı da takabilirsiniz. Ancak bu durumda tahmin edebileceğiniz gibi fan sesleri ayyuka çıkacaktır; bunu da göze almak gerek. Şunu söyleyebiliriz ki, sistemini yoğun şekilde hız aşırımlara maruz bırakmayanların buna ihtiyacı olmayacak, soğutucunun üzerindeki fan onlar için yeterli olacaktır. Soğutucu bloktan aldığı havayı işlemci üzerine 8 adet nikel kaplı ısı borusu ile ulaştıran Venom Medusa, Intel ve AMD'nin popüler işlemci modellerine destek veriyor. Intel tarafında LGA775, 1155, 1156, 1366 ve 2011 soket yapılarını destekleyen soğutucu, AMD tarafında ise AM2, AM2+, AM3 ve FM1 desteği gösteriyor.

Soğutucunun teknik detaylarına gelecek olursak, 145 mm'lik fanıyla 600 ila 1600 RPM dönüş hızı sergileyen Venom Medusa, 109 CFM'lik bir hava akışı sağlıyor. Bu fanın ses seviyesi 7 ila 21 dBA arasında değişiyor. Diğer, küçük fan ise 120 mm boyunda. Dönüş hızı 600 ila 1900 RPM arasında değişiyor ve yaydığı hava akışı 83 CFM seviyesinde. Bu fanın da gürültü aralığı 6.9 ila 28 dBA arasında. Elbette bu değerler Akasa'nın verdiği değerler. Venom Medusa'yı farklı uygulamalarda yordduğumuz süre boyunca başarılı bir performans sergilediğini izledik. Sistemi normal, herhangi yorucu bir uygulama çalıştırmadığımız sürede genel sıcaklığı ortalama 30 derecelerde tuttuğumuzu söyleyelim. Sisteme yük bindirmeye başladığımızda ise sıcaklık ortalama 52 derecelerde seyretti. Elbette Venom Medusa, hız aşırımlara da uygun yapıda. Bu nedenle işlemciyi hız aşırımlara uğratarak değer aldığımızda, sıcaklığın tepe noktasında 81 dereceyi bulduğunu gördüğümüzü de söyleyelim. Bu noktada aldığımız en düşük sıcaklık ise 78 dereceydi. Bu anlamda Venom Medusa'yı rakipleriyle kıyaslayacak olursak, sahip olduğu fiyatı ve sunduğu genel performansıyla fiyat/performans ürünü olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Gelelim ses seviyesine. Sistemi normal standartlarda çalıştırdığımızda rahatlıkla sessiz odada bir film izleme deneyimi elde ettiğimiz Venom Medusa, uelbette yük altında biraz ses çıkarır hale gelebiliyor. Bu senaryoda fanda gördüğümüz maksimum değer 40 dBA seviyesindeydi. Venom Medusa, iyi bir fiyat/performans soğutucusu olarak rahatlıkla gösterilebilir. Eğer sıvı soğutmalı sistemlerle ilgilenmiyorsanız Venom Medusa'yı yakından incelemenizde fayda var. Venom Medusa'nın fiyatı ise 292 TL civarında. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Performans, kurulum kolaylığı, uygun fiyat, yakın fiyata daha yüksek RPM'li modeller var EKSİ -

81



Asus Strix 2.0

Baykuş geri döndü!

Asus'un Republic of Gamers ailesini ilgili kullanıcılar arasında bilmeyen yoktur. Elbette bu, Asus'un yalnızca tek ürün ailesi değil. Asus Strix 2.0 da, Asus'un Strix markası altında yer alıyor. Baykuş temalı görselliğiyle dikkatleri üzerine çeken Strix 2.0, ailenin diğer üyeleri gibi göz alıcı bir tasarımla geliyor. Her iki ünite üzerinde de baykuş gözlerini bulunduran Strix 2.0, bunun yanında devasa yapısıyla da göz dolduruyor. Kulaklığın büyük olması kuşkusuz konfor anlamında büyük avantaj sağlıyor; kulaklarınızı üniteler içine hapseden Strix 2.0, böylece kulaklarınızı çevreliyor. Kulak yastıklarının rahatlığı ve kulak köprüsünün de yumuşak yastıklarla kaplanmış olması, uzun oyun seanslarında kulaklarınızın üzerinde rahatsızlık yaratmıyor. Fakat diğer yandan kulaklığın biraz ağır olduğunu da kabul etmek gerek. 320 gram gibi bir ağırlığı olan kulaklık, bu anlamda herkese uygun değil. Kulak ünitelerinin konforlu olmasının yanında ses izolasyonunu da gayet iyi yaptığını gözlemledik. Bu da oyuncuların beğenecekleri bir artı. Ses kalitesi ise muazzam. Strix 2.0, kablolu bir kulaklık seti. Kutu içeriğinde 1.5 metre uzunluğunda bir kablo bulunuyor. Kulaklık, elbette bir mikrofona da sahip. Özellikle kulaklığın yanındaki, çıkartılabilir boom mikrofona, fazlasıyla etkileyici çalışıyor.

Strix 2.0, ses kalitesiyle çok başarılı bulduğumuz bir oyuncu kulaklığı seti. 60mm'lik kulak üniteleri, özellikle oyunlarda kusursuz çalışıyor diyebiliriz. Kulaklığı yalnızca PC'de değil, PlayStation 4 ile de kullanabilirsiniz. Öte yandan tasarımı çok iddialı. Bu anlamda her oyuncuya hitap etmediği bir gerçek. Özellikle dikkat çekmek isteyen oyuncular tarafından beğenilecektir. Strix 2.0'in fiyatı ise 228 TL civarında. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI Kusursuz renk, ergonomik stant, geniş görüş açısı
EKSİ Input Lag, fiyatı yüksek

83



Sony Xperia Z5 Premium

Xperia ailesinin ilk 4K ekranlı üyesi!

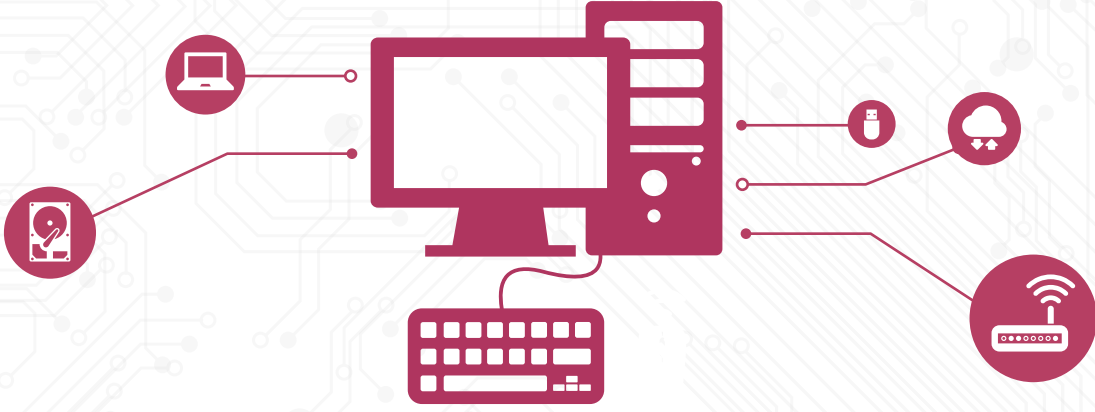
Uzun süredir Xperia modellerinde selef ve halef modellerin birbirlerine benzerliğiyle eleştirilen Sony, Xperia Z5 ailesinde büyük bir fark yaratarak, dünyanın ilk 4K ekranlı cep telefonunu piyasaya sürdü. Xperia Z5 ailesinin her modeli birbirine temelde benzer yapıda. En bariz farklılıkları tasarımda boyut ve ağırlık, teknik alt yapı kısmında da ekranda yaratan modellerden Z5 Premium, ailenin tepe noktasında yer alıyor. Elbette fiyatıyla da buna göre farklılık mevcut. Z5 Premium'un fiyatı şu an 2799 TL civarında. Z5 Premium, 7,8 mm kalınlığında bir telefon. Ayrıca 180 gram ağırlığında. Bu değerlerle Z5'e kıyasla biraz daha kalın ve ağır olan telefon, her ne kadar şık görünsün ve farklı modellere göre çok da hantal değil. Z5 Premium'un ekran boyutu 5.5 inç. Z5'e kıyasla ekran boyutu 0.3 inç kadar büyürken, bununla beraber ekran - kasa oranı da artmış. Ne de olsa cihazda kapasitif tuşların yerine sanal Android butonları yer alıyor. Fakat bu şekilde bir yol izlenmemiş. Z5 Premium'un bir diğer önemli özelliği kuşkusuz parmak izi sensörü. Bu sensör Z5 ailesinin diğer üyelerinde de var ve diğerleri gibi bu da çok iyi çalışıyor. Hem çalışması hem konumu yerli yerinde. Sensör, telefonu sol elinizle tutarken işaret parmağınızın, sağ elle tutarken başparmağınızın altında kalıyor ve bu sayede kilitleme ekranı hızla açılıyor.

Xperia Z5 Premium, ailenin en üst seviye telefonu. Hem tasarım hem sunduğu özelliklerle bunu ortaya koyan telefon, en göze çarpan özelliği olan 4K'lı geniş ekranıyla fark yaratıyor. Bu nedenle 4K ekrana sıcak bakıyorsanız Z5 Premium sizin modeliniz. Fakat bu özellik çok da elzem değilse, o halde Xperia Z5'i rahatlıkla tercih edebilirsiniz. ■ Ercan Uğurlu

KARAR

ARTI İyi ve parlak ekran, kamera, harika parmak izi sensörü
EKSİ Pil ömrü

88



Teknik Servis

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

S: Bilgisayarımı Windows 8'den Windows 10'a update ettim. Bilgisayarımda önceden yüklü olan ve çok az bir kasmayla oynadığım Dying Light, GTA V gibi oyunlara update'den sonra girdiğimde oyunlar inanılmaz kasmaya başladı. Açıkçası pişman oldum. Sizce ne yapabiliriz? Emir Anıl

C: Bunun birçok nedeni olabilir. Upgrade edince eski işletim sisteminden hatalı alınan ayarlar olabiliyor. İlk tavsiyem C sürücüne sağ tıklayıp Özellikler dedikten sonra Disk Temizleme seçeneğine gelin. İlk işlem bittikten sonra solda Sistem Dosyaları seçeneği çıkacak. Ona tıklayın ve bir daha tarama yapılınsın. Çıkan pencereden bütün seçenekleri seçin ve Sil deyin. Bu işlem Windows.old'u silecektir ve sabit diskte hatırı sayılır

Sık sık seyahat edecekseniz tavsiyem dizüstü olacaktır. Ha yok evde oynayacaksanız kendiniz toplayın. Bu sayede PC toplamayı da öğrenebilirsiniz

yer açacaktır. Bu da performansa olumlu etki eder. Ayrıca en son Windows 10 1511 sürümünü kullandığınızdan emin olun. Bütün güncelleştirmeleri yapın. Ve tabii ki ekran kartınızın sürücüsünü güncelleyin. Son olarak Windows 10 ile yavaşlama bir tesadüf olabilir. Uzun zamandır temizlemediyseniz toz birikir ve bu da ısınmaya neden olur. Isınma da güçte dalgalanmaya neden olur! Bu da sistemin karanlık tarafına geçmesine yol açar. Bunu önlemek için termal macun yenilenmeli ve cihazın kalbi temiz tutulmalıdır çekirge.

S: Ben yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. Şu anki sistemim AMD Athlon 2x2 270 3.40 GHz, 4 GB DDR3 RAM, ASUS GT630 2GB ekran kartı. Bu sistem beni bu güne kadar idare etti ama artık GTA 5 gibi Witcher 3 gibi oyunları açmıyor. Sizin tavsiye edeceğimiz sistem nedir? Uzun ömürlü olması lazım ve bütçe sınırim 3000 TL. Haluk Koçbiyik

C: 3000 TL bütçe ile rahatlıkla Skylake sistem toplayabilirsiniz. Core i5 işlemci, GTX 960 ekran kartı, 16 GB DDR4 RAM, Bazooka anakart, 120 GB SSD, 1 TB HDD, 500W PSU'lu kasa. Bu sistemle hem Grand Theft Auto V

hem de The Witcher 3 oynayabilirsiniz.

S: Merhabalar, bilgisayar toplamak istiyorum. Bilgisayar ekranımı yeniledim. Kasa da yeni fakat içi bos. Daha doğrusu eski masaüstüm 6 yıl önce alınmış bir bilgisayar. Artık ömrü doldu. Bastan sona yenilemek istiyorum fakat bütçem 1.500 lira civarı. Çok abartı bir bilgisayar istemiyorum fakat orta derece güzel oyunları da oynamak istiyorum. Cihazgir İltas

C: Bu bütçe ile AMD'nin A10-7870K APU'sunu alıp yanına da 2400 MHz bellekleri alırsanız birçok oyunu 720p'de orta, 1080p'de ise düşük ayarda oynayabilirsiniz. 1500 TL bütçe ile bu, en iyi seçeneklerden biri.

S: Ben TEOG'tan sonra yeni bir oyun PC'si alacağım. 3500-4000 TL arası bir şey olacak. Monster Abra V5.2.1 olarak düşünüyorum. Yoksa kendim mi toplamalıyım bilemedim. Eğer topla dersiniz nasıl bir sistem önerirsiniz? Melih Arslan

C: Eğer yeni başlayacağınız okul uzakta ise ve bu okula sık sık seyahat edecekseniz tavsiyem dizüstü olacaktır. Ha yok evde oynayacaksanız kendiniz toplayın. Bu sayede PC toplamayı da öğrenebilirsiniz. 4000 TL'ye

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	CoolerMaster RC-K350 600 Watt	Corsair Carbide 400R 750 watt
ANAKART	MSI 970A-G46	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	MSI X99S Plus
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5-4690K	Intel Core i7-5820K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-U14S
BELLEK	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX Beast 2x4 GB 2400 MHz	Kingston HyperX 4x4 GB 2400 MHz DDR4
EKRAN KARTI	AMD Radeon R7 265	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1070\$ + KDV	1900\$ + KDV

Yeni nesil oyunları 1080p, hatta 1440p High ayarda oynayabilecek bir PC'yi rahatlıkla toplayabilirsiniz. Tabii vaktiniz varsa 14nm GPU'ları da bekleyebilirsiniz. Pascal ve Polaris bomba gibi teknolojilerle geliyor.

S: 6 TB hafıza, 256 GB RAM, Sapphire AMD Firepro W7100 8 GB 256 Bit ekran kartı, MSI X99A God Like Gaming anakart. PC parçalarına kasa ve işlemci ve soğutucu ve güç kaynağı söyler misiniz lütfen? Ramazan Küçükkoçlu

C: Hayal kurmak bile belli bir bilgi birikimi gerektirir. Şu anda 256 GB bellek takabilmeniz mümkün değil o anakarta. Çünkü en büyük tek modül henüz 16 GB. Firepro W7100 de oyun için değil iş için tasarlanmış bir ekran kartıdır. Ama yine de kalbinizi kırmayalım. Hayaliniz gerçek olsun. Bu sisteme Cosmos II kasa ve yine Cooler Master 1000W Silent Pro Gold PSU alabilirsiniz.

S: Bir laptop almayı düşünüyorum. Asus G550jk, fiyatı 4800 TL civarı özelliklerine göre iyi bir dizüstü mü? Alternatifi varsa söyler misiniz? Bi' de ekran kartı değiştirilebiliyor mu? Şimdiden Teşekkürler. Said Civelek.

C: Cihazın işlemcisi Haswell. Bu fiyata

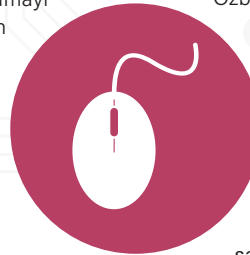


artık Skylake işlemcili dizüstü PC'ler alabiliyorsunuz. Örneğin MSI GE72 6QD buna en güzel örneklerden birisi. Ekran kartı, MXM modülü olan cihazlarda değişmekte. Her dizüstü PC'de de MXM mevcut değil zira MXM cihazın kalın olmasına neden oluyor.

S: 1500-2000 TL arası bir bütçem var. Bana nasıl bir sistem önerebilir misiniz? Artık eski bir Intel Pentium işlemciden ve eski Intel ekran kartından sıkıldım. Daha iyi grafikte oyunlar oynamak istiyorum. Berke Alpar

C: 1500 TL ile A10-7870K, 2000 TL ile Core i3-6100 Skylake toplayabiliyorsunuz. Epey fark var. Core i3-6100 toplayıp ileride ekran kartını yükseltebilirsiniz. B150M Bazooka ve GTX 950 yanına iyi gider. Ama SSD'ye bütçeniz kalmaz. Biraz daha para biriktirip 2500 TL'ye çıkmaya çalışın.

S: Ben bir oyun bilgisayarı toplamayı düşünüyorum. Özellikle şu olsun dediğim tek özellik işlemcinin Intel Skylake olması. Bütçe sorunun yok. Yani 20 bin liraya falan çıkmasın ama 10 bin 13 bin civarı bi' bütçem var. Minik bir şey aşarsa da sorun olmaz. Ayrıca bu bilgisayarını uzun yıllar kullanacağım ve YouTube kanalım olduğu için bol bol



oyun çekeceğim. Yani GTA 5'i 4K'da kasmadan oynayacak bi' sistem istiyorum. Önerileriniz ne olurdu. Efe Çakar

C: Bu durumda Skylake değil Haswell-E alacaksınız. Core i7 5960X, 32 GB DDR4-3000 MHz bellekler, 1 TB Samsung 950 Pro NVMe M.2 SSD ve X99 Deluxe ile güzel bir sistem toplanabilir. Gerisi sizin yaratıcılığınıza kalmış. Şurada hoş bir Cosmos II veya hafif bir MasterCase Pro 5. Burada da güzel bir 2 x 1 TB 850 PRO RAID. İşte. Tablonuz hazır.

S: Ben bir bilgisayar topladım. Özellikleri şöyle: Intel i5 4460, Asus H81 Gamer, MSI AMD Radeon R9 380 4GB 256 Bit, Dark Force Serisi 600W, Kingston HyperX Fury 8GB, Seagate Barracuda 1TB. Benim sorun o ekran kartının yerine MSI GTX960 2G veya MSI GTX950 2G olur mu? Ve bu bilgisayar beni kaç yıl götürür? Emirhan Özбек

C: R9 380 gayet güzel bir kart. Değiştirmene gerek yok. Kaldı ki GTX 950 de GTX 960 da daha yavaş kartlar. Attan inip eşeğe binmekteki bu merak nedir anlamak güç. Ayrıca AMD sürücüsü problemlerini de çözdü sayılır. 380 kullanmaya devam edin. O sistem sizi rahatlıkla 4 yıl idare eder.

MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon

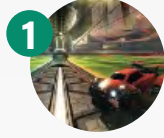


MGSV: The Phantom Pain

Kojima aylar öncesinden bizi hazırlamaya çalıştığı so-nun hakkını vererek, başka diyarlara yelken açtı böyle-ce. Gerçek bir başyapıt.

Yapım Kojima Productions
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi Eylül 2015

Bağımsız



Rocket League

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

Yapım Psyonix
Dağıtım Psyonix
Çıkış Tarihi Temmuz 2015

FPS



Rainbow Six: Siege

The Division'ı beklerken uğ-runu gecemizi gündüzümüzü süpürge ettiğimiz, CS: GO'nun karşısında durabilen tek yapım, çılginca oynuyoruz!

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

Macera



Life is Strange

Hayatına ilginç bulduğumuz, episodik bir hikaye olarak başlayan Life is Strange bit-tiğinde boğazımız düğüm-lenmişti, hala unutamadık.

Yapım Dontnod
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Ocak 2015



AC: Syndicate

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

Yapım Ubisoft Quebec
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Kasım 2015



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



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



Until Dawn

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

Yapım Supermassive
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Eylül 2015



Rise of the Tomb Raider

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

Yapım Crystal Dynamics
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi Kasım 2015



The Binding of Isaac - Rebirth

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

Yapım Nicalis
Dağıtım Nicalis
Çıkış Tarihi Kasım 2014



Battlefield 4

DICE'in vazgeçemediği çocuğu Battlefield 4, çıkışının üzerinden 2 seneden fazla za-man geçtikten sonra bile içerik desteği almaya devam ediyor.

Yapım EA DICE
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi Ekim 2013



Everybody's Gone to the Rapture

Belki de yılın hikayesi en fazla merak edilen yapımı olarak bu beklentileri karşıladığı yetmedi, attığımız her adımda huzur doldurdu içimize.

Yapım The Chinese Room
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2015



AYIN OYUNU ŞUBAT

Homeworld: Deserts of Kharak

Kharak'ın uçsuz bucaksız çöllerinde geçen yeni oyunda direksiyona geçen Blackbird Interactive, muhteşem bir iş çıkartmış, tıpkı zamanında bize uzay boşluğunda RTS'nin ne kadar keyifli olabileceğini göstermiş, daha sonradan efsaneleşen Relic Entertainment gibi.

89

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

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

Strateji

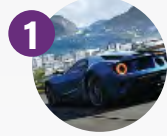


SC II: Legacy of the Void

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

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



League of Legends

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

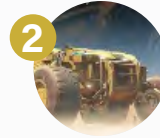
Yapım Riot Games
Dağıtım Riot Games
Çıkış Tarihi Ekim 2009



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



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



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



Hearthstone

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

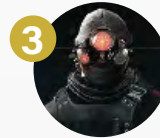
Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Mart 2014



Fallout 4

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015



Act of Aggression

RTS türünün can çektiği günümüzde, türün köklü firmalarından Eugen Systems'dan müthiş bir geri dönüş.

Yapım Eugen Systems
Dağıtım Focus Home Ent.
Çıkış Tarihi Eylül 2015



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



Siber Kurs
www.siberkurs.com



Blue Jean



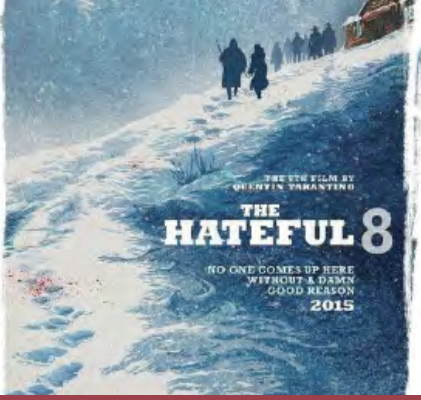
Exmortus
Ride Forth

Son zamanlarda dikkatimi çeken Siber Kurs Photoshop, Audition, Premiere ve After Effects gibi temel Adobe programları hakkında giriş seviye eğitim videoları yayınlayan bir internet sitesi. Youtube üzerinde bu tip videoları bolca bulabilirsiniz. Ancak bu alanda düzgün Türkçe video içeriği bulmak bir hayli zor. Pek çok Türkçe videonun sesi veya görüntüsü sorunlu oluyor. Siberkurs.com'da ise bu sorun oldukça kaliteli ekipmanlar sayesinde çözüme kavuşmuş. Siteyi tek başına yöneten ve kendini Siber Adam olarak isimlendiren dostumuz, sempatik ses tonu ve konuşma tarzı ve Adobe programları üzerine verdiği eğitimlerle ile görsel, ses veya video düzenleme işlerine yeni başlayanlar için son derece güzel bir kaynak sunuyor. Ayrıca zaman zaman teknoloji hakkında yayınladığı yazılar ve haberler de oldukça okunabilir durumda. Sadece bununla da sınırlı değil. Seyrek de olsa Mac ile ilgili eğitimler ve donanım incelemeleri de siberkurs.com'da yer alıyor. Ancak yine sitenin özünü temel Adobe dersleri oluşturuyor. Daha önce bana oldukça yardımcı dokunan Siber Adam'a verdiği bu kaliteli ve ücretsiz eğitimler için buradan teşekkürlerimi sunarım efendim. ■



Aman Allah'ım ne olmuş yılların Blue Jean'ine öyle! İyi de olmuş hanı. Blue Jean ile ilk tanıştığım yıllar sanırım 10-12 sene kadar önceydi. Ablam bu dergiyi satın alırdı ve ben de karıştırırdım içini. Nerede aklıma gelebilirdi ki Blue Jean'i bir gün LEVEL'da tanıtacağım? Aslında bu bir tanıtım da değil zira yılların Blue Jean'ini bilmeyen varsa elindeki dergiyi yavaşça bırakıp oradan uzaklaşsın. Blue Jean bir yenilenmeye, büyümeye gitti arkadaşlar. Öyle ki dergiyi mağazadan alayım derken tanıyamadım, bulamadım. Sanırım bitmiş ellerinde derken birden ilişiverdi gözüm. Eve gittim ve Star Wars temalı Ocak sayısını iyice inceledim. Dergi artık küçük bir kitleyi değil, her yaşta kitleyi temsil etme ve büyüme yoluna gitmiş. Star Wars temalı Ocak sayısı da bunun başlangıcı oldu. İçeriğin büyük bölümü Star Wars'a ayrılmış ve bu yazılar da pek çok ünlü oyuncu, müzisyen, sanatçı tarafından kaleme alınmış. Blue Jean artık müzik temalı bir dergiden daha çok tam bir kültür & sanat dergisi olmuş. Bu cesaretliliği tasarıma yedirmeyi başaran dergi ekibini de kutlamadan olmaz elbette. Kendilerine yeni Blue Jean'de başarılar diliyorum. ■

Gördüğünüz gibi Tuna'dan aşağı kalır pek bir yanımlar yok arkadaşlar. Hemen hemen her ay burada bir ya da iki metal gurubun albümüne tanıklık edeceksiniz. İlk kez Kültür-Sanat'tı kaleme aldığım bu ayda hangi metal gurubunun albümünü tanıtacağım derken Exmortus ile karşılaştım. Adını ilk defa duyduğum ve çok da bilinmediğini fark ettiğim Trash/Death Metal grubunu Ocak ayının başlarında çıkardığı Ride Forth albümünü dinlemeye koyuldum. Dinledim, dinledim, dinledikçe daha çok dinledim. Sözlerinin tamamı Brutal olarak ilerleyen albüm, Speed of the Strike şarkısıyla bir gaz başlıyor ve albüm boyunca aynı tempoda ilerliyor. Dokuz şarkının yer aldığı albümde bir parça da enstrümental olarak yer almış. Albümün özellikle Speed of the Strike, For the Horde, Relentless ve Death to Tyrants şarkılarında kendimden geçtiğimi ve bir anda WoW'a atladığımı belirtmeliyim. Albümün apaçık Warcraft dünyasından etkilendiği belli ve bu da albüme ruh eklemiş. Elektronik gitarın ön plana çıktığı bir albüm olarak her şarkıda birbirini tamamlama havası var. Exmortus'un Ride of Forth ile son derece iyi bir iş çıkardığını söyleyebilirim. ■



David Bowie Blackstar

Glam Rock'ın kralı olarak anılan, tüm dünyanın saygı duyduğu ünlü müzisyen David Bowie, Blackstar albümünü çıkardıktan üç gün sonra hayata gözlerini yumdu. Motörhead'in efsane solisti ve bestecisi Lemmy 'den kısa süre sonra, Bowie'yi de Ocak ayında, 69 yaşında kaybettik. Bu albümü bir sonraki ay tanıtmak istiyordum ancak Bowie'nin ölüm haberini alır almaz bu ay tanıtmaya karar verdim. 70'lerde yükselişe geçmiş Glam Rock kültürünün en iyi sanatçısı olarak kabul edilen Bowie, sadece glam rock'ın değil, tüm müzik dünyasının en renkli karakterlerinden biriydi. Sanatçının ölümünden üç gün önce, doğum gününde çıkardığı Blackstar albümü de adeta onun veda şarkısı oldu! Albüm kendisiyle aynı isimdeki Blackstar parçası ile başlıyor ve tınlarıyla, davuldaki usta yorumla, yerinde ve zamanında giren üflemeli çalgılarla dinleyiciyi başka bir dünyaya götürüyor. Yedi parçalık, 40 dakika uzunluğundaki albümün devamında yeri geliyor tempo yükseliyor, yeri geliyor düşüyor ve kullanılan jazz notalarının da etkisiyle dinlerken başka bir boyuta geçmeniz olası. Blackstar için Bowie'nin hayatı boyunca yaptığı en karmaşık, en başarılı yapımlarından biri diyebiliriz. ■



The Hateful Eight

Sinemaya bir Tarantino filmi gelir de ben gitmez miyim? İlk fırsatta biletimi, mısırımı ve içeceğimi alıp salona koştum tabii! Django Unchained'den sonra bir kez daha vahşi batı temasıyla karşımıza çıkan Tarantino, The Hateful Eight ile başarılı bir yapıyı daha izleyicilere sunmuş. Öncelikli uyan! Uykunuz mu var? Bu filmi izlemeyin? Kafanız başka yerde mi? Bu filmi izlemeniz de sakın bir kafa şart. Zaten kimsenin birbirine güvenmediği vahşi batı döneminde Wyoming eyaletinde geçen film, bir kar fırtınasıyla bizleri karşıyor. Tesadüf eseri karşılaşan ve kar fırtınası sebebiyle bir hana sığınmak zorunda kalan dört yolcu, bu hana daha önce sığınmış dört farklı kişiyle daha karşılaşılıyor. Film bu sekiz kişinin birbirine güvenmemesi üzerine kurulu; ancak daha fazla spoiler vermek istemiyorum. Filmin ilk yarısı oldukça durgun ve senaryonun altyapısı oluşturuluyor. İkinci yarıda ise asıl olaylar ve gerçekler gün yüzüne çıkıyor. Favori oyuncularından Samuel L. Jackson bir Tarantino filminde daha olağanüstü bir performans sergiliyor. Kurt Russell ve Jennifer Jason Leigh de harika iş çıkartmışlar doğrusu. ■



Ertuğrul 1890

Türk-Japon ilişkilerinde aramızın gerilimli olduğu bir dönem oldu mu, hiç hatırlamıyorum. Türkler olarak Japon dostlarımızla her zaman dostane ilişkiler kurmuşuzdur. Birbirimize her daim saygıyla yaklaşmışızdır. Aslında Japon dostlarımızla tanışmamızın acı bir mazisi var. Ertuğrul 1890, işte bu geçmiş üzerine yoğunlaşıyor. 1890 yılında Japonya açıklarına varan bir Türk gemisinin batması ve Japon halkının bu geminin imdadına koşmasıyla başlayan ilişkileri anlatan Ertuğrul 1890'ı izlemenin bana oldukça zevk verdiğini söylemeliyim. Acı olay beyaz perdeye iyi aktarılmış. Ayrıca Türk- Japon ortak yapımı bu filmde bir diğer hikâye daha yer alıyor. Masaaki Uchino, Shiori Kutsuna, Kenan Ece ve Uğur Polat'ın başrolleri paylaştığı filmin diğer kısmında, 1985 İran-İrak savaşı sırasında Tahrân'da mahsur kalan 215 Japon vatandaşın Türkiye tarafından bölgeden çıkartılması konu ediliyor. Film senaryosunda ufak tefek aksaklıklar veya basit olarak görebileceğimiz yerler yok değil. Ayrıca oyuncular da bazen insana o hissiyatı yaşatmıyor. Yine de Ertuğrul 1890 Türk-Japon ilişkilerini anlamak adına güzel bir film olmuş. ■



Paralel Evren

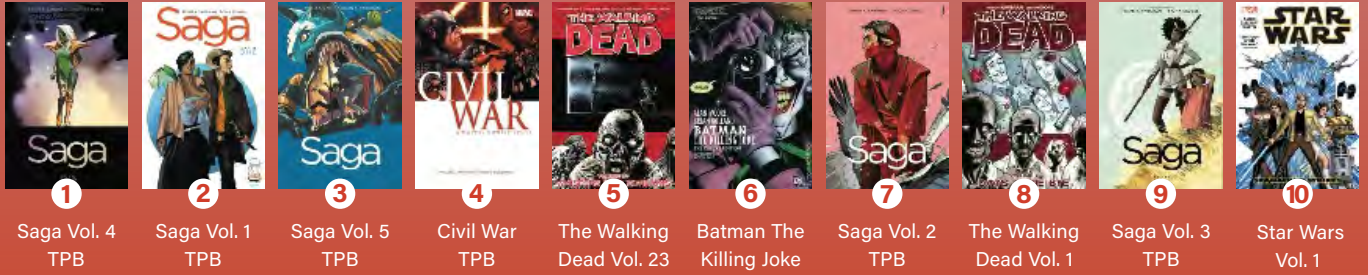
İç Savaş, Kahramanlar Savaşıyor'a Karşı

İç Savaş, aslında Amerika'da 2006-2007 yıllarında 7 sayı olarak yayınlanan bağımsız bir mini seri fakat yayınlandığı süre boyunca Marvel etiketiyle çıkan bütün çizgi romanlarda, serinin farklı kahramanlar yönünden detayları işlendi ve çıkan her fasikül "İç Savaş" alt etiketiyle yayınlandı. Sinematik evrende ise aynı konu Captain America serisinin 3. filmi olarak karşımıza çıkıyor. Gelmiş geçmiş en iyi Marvel hikâyelerinden biri kabul edilen İç Savaş'taki taraflardan birinin başında Captain America diğerindeyse Iron Man olduğu göz önüne alınınca çok da kötü bir seçim olmamış diyebiliriz. Ülkemizde ilk olarak Hoz Comics tarafından

2010 yılında cilt olarak yayınlanan bu macera, daha sonrasında 2013 yılında Marmara Çizgi tarafından tekrar basıldı. Fakat bu köşede değinmek istediğimiz konu, çizgi romanın çizimlerinin ne kadar güzel olduğu veya konusunun ne kadar derinlemesine işlendiğinden çok Türkiye'deki vizyon ismiyle ilgili olacak. Film şirketi son anda bir değişikliğe gitmezse, filmin adı, yayınlanan ilk Türkçe fragmanda duyurulduğu şekliyle, yani "Kaptan Amerika - Kahramanların Savaşı" olacak. Türkiye'deki film şirketlerinin vizyona taşıdıkları filmlerle ilgili herhangi bir araştırma yapmadıkları her ne kadar bilinen bir gerçek olsa da, beş senedir çizgi roman-

cı raflarını süsleyen bu şaheserin adının bir anda tamamen farklı bir çeviriyle çıkması oldukça üzücü. Aslında "Captain America First Avenger" veya "Avengers" filmlerinde kullanılan "Yenilmez" çevirileri, bundan yıllar önce Alfa Yayınları tarafından yapılan "İntikamcılar" ya da "İntikam Birliği" çevirilerine hiç bakılmadığını ya da bu çevirilerin önemsenmediğini ortaya koyduğu için, pek de şaşırmamak gerekiyor. Bu arada Türkçe vizyon isminde yapılan bu değişikliğin, ünlü haber sitelerinden bleedingcool tarafından "Civil War By Any Other Name" haber başlığı altında incelendiğini de belirtmeden geçmeyelim. ■

2015 Yılında Amerika'da En Çok Satan Çizgi Romanlar



1 Saga Vol. 4 TPB

2 Saga Vol. 1 TPB

3 Saga Vol. 5 TPB

4 Civil War TPB

5 The Walking Dead Vol. 23

6 Batman The Killing Joke

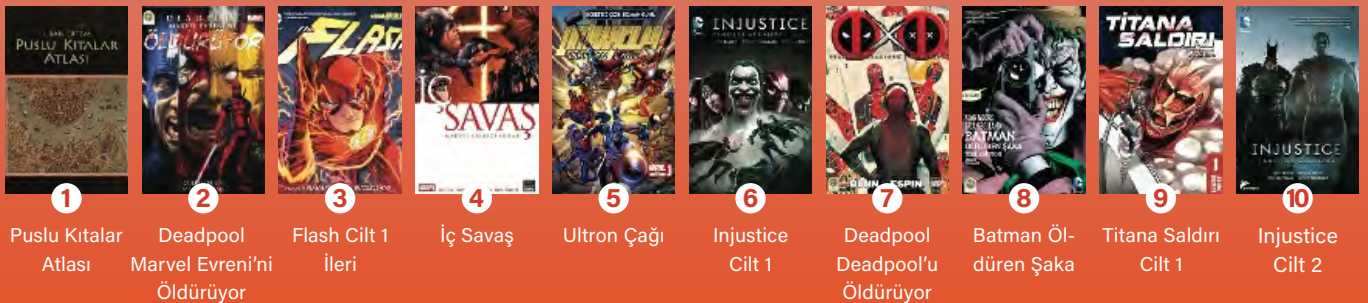
7 Saga Vol. 2 TPB

8 The Walking Dead Vol. 1

9 Saga Vol. 3 TPB

10 Star Wars Vol. 1

2015 Yılında Türkiye'de En Çok Satan Çizgi Romanlar



1 Puslu Kıtalar Atlası

2 Deadpool Marvel Evreni'ni Öldürüyor

3 Flash Cilt 1 İleri

4 İç Savaş

5 Ultron Çağı

6 Injustice Cilt 1

7 Deadpool Deadpool'u Öldürüyor

8 Batman Öldüren Şaka

9 Titana Saldırı Cilt 1

10 Injustice Cilt 2

Alt Evren

All New, All Different

LEVEL dergisindeki ilk yazımın bir başlangıç olduğunu ve derginin de önemli değişiklikler geçirerek aslında bir “yenilenme” sürecine girdiğini düşünerek, bu ay çizgi roman dünyasında benzer bir temaya, Marvel’ın All New, All Different konseptine göz atmanın ilginç olabileceğini düşündüm. All New, All Different Marvel, ana-akım çizgi roman dünyası içinde gitgide popüler hale gelen “büyük sıfırlamalar” akımının en yeni örneği olarak nitelenebilir. Her ne kadar DC Comics’in bir anlamda bu akımı başlatan New 52 dönemi kadar büyük çaplı olmasa da, Marvel Comics bünyesindeki bütün çizgi romanların iptal edilerek yeniden başlatılmış olması, bunu şirketin şimdiye kadar giriştiği en büyük çaplı yenilenme hareketi olarak değerlendirmemizi gerektiriyor.

Elbette, elliden fazla seriyi kapsayan bir sürecin tüm boyutlarını bir sayfada tartışmak pek mümkün değil ama All New, All Different Marvel’ın belki de en çok dikkat çeken yanının karakter çeşitliliği olduğu vurgulanmalı. Son yıllarda özellikle Amerika’da “diversity” kavramı çok ciddi anlamda dikkat çeken bir kavram; zira sadece “beyaz Amerikalı Hristiyan erkekler”den oluşmayan bir toplumun, kurgusal mecralarda bu şekilde resmedilmesi pek çok insanı rahatsız ediyor.



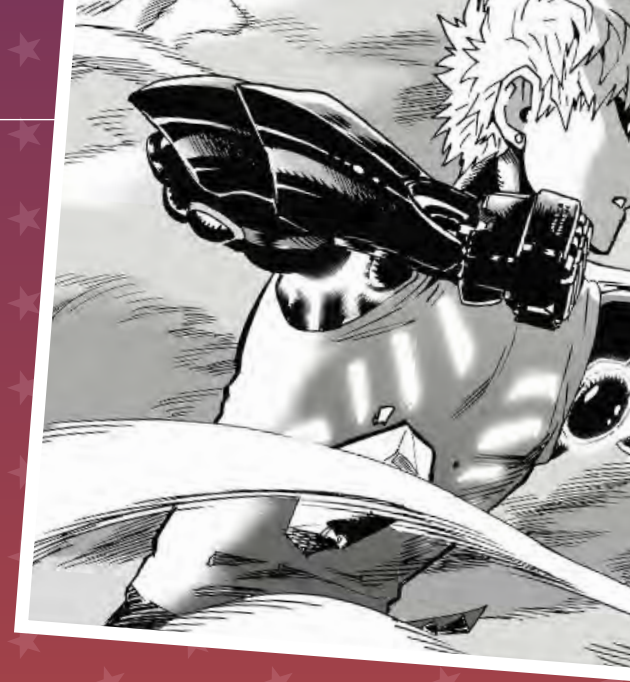
Bu konuya yer yer içten, yer yer “öyle olması gerektiği için” tepki göstermek, Amerika’daki “siyaseten doğruluk” kavramının önemli unsurlarından biri haline gelmiş durumda. All New, All Different Marvel da bu açıdan ders niteliğinde okutulabilecek bir yayın politikasıyla hareket ediyor. Pakistanlı ve Müslüman bir genç kız olarak Ms. Marvel rolünü üstlenen Kamala Khan artık herkesçe tanınır hale gelmiş bir karakter. Latin Amerikalı Ultimate Spider-Man, yani Miles Morales’in “ana” evrene dâhil edilmesi bir başka önemli gelişme. Siyahi bir Captain America, sadece kadınlardan oluşan A-Force, ana karakterin kadın olduğu pek çok seri ve belki de amacı en “net” görülen, bir tane bile “beyaz Amerikalı Hristiyan erkek” içermeyen The Ultimates ekibi, bu konuya verilebilecek güzel örnekler. Tabi dediğim gibi, bu tarz bir değişimin dünden bugüne organik bir şekilde gerçekleşmesi pek mümkün değil. Marvel Comics’in böyle bir inisiyatif alıyor olması çok hoş, ama bunun şirket çapında benimsenen ve empoze edilen bir duruş, bir “şirket politikası” olması, yer yer yapmacık hikayeler okumamıza da yol açmıyor değil. Bu konuyla da alakalı olarak, kişisel olarak bir tanesinin The Vision olduğunu söyleyebilirim. Tom King tarafından yazılan ve Gabriel Hernandez Walta tarafından çizilen seri, Vision’ın kendisi için yarattığı android ailesiyle

Tom King tarafından yazılan ve Gabriel Hernandez Walta tarafından çizilen seri, Vision’ın kendisi için yarattığı android ailesiyle Washington D.C.’ye taşınmasını ve normal bir hayat sürme çabasını konu alıyor

Washington D.C.’ye taşınmasını ve normal bir hayat sürme çabasını konu alıyor. Her ne kadar gerçek dünyaya uyarlanabilecek bir senaryo olmasa da, bu seride işlendiğini gördüğümüz ırkçılık, dışlanma ve benzeri temaların, yukarıda adı geçen çizgi romanların çoğuna göre daha gerçek ve daha güçlü bir mesaj verdiğini belirtmek zorundayım. Serinin deneysellik ve farklılık açısından son yıllarda yayınlanan Daredevil, Moon Knight ve Hawkeye gibi serileri hatırlatıyor olması da bir başka artı. Eğer bu saydıklarım sizin için bir şey ifade ediyorsa, Vision’a ve Tom King’in güçlü anlatısına şans vermenizi şiddetle tavsiye ederim. ■



Ne kadar farklı veya deneysel olursa olsun süper kahraman türünden hoşlanmayanlar için ise, bu ay verebileceğim en iyi tavsiye bir şekilde Özge Samancı’nın Amerika’da Farrar Strauss Giroux tarafından yayınlanan Dare to Disappoint: Growing Up in Turkey adlı çizgi romanını edinmeleri. Northwestern University’de öğretim görevlisi olan Özge Samancı’nın bu çizgi romanı, yalnızca Türkiye açısından nostaljik bir değeri olması nedeniyle değil, aynı zamanda günümüz çizgi romanlarının anlatı tekniklerini (ve bazı noktalarda, daha da fazlasını) başarıyla kullanıyor olması nedeniyle de bence son derece kayda değer bir eser.



Otaku-chan!

God Mode'da, tek yumrukla yere sermenin dayanılmaz sıkıntısı:

One Punch Man.

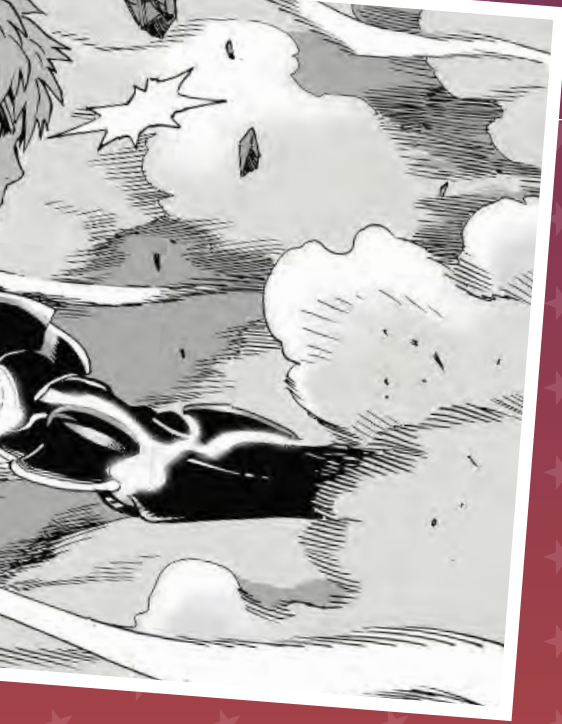
Son dönemde adından en çok bahsettiren anime One Punch Man oldu. İlk sezon bittiği gibi gözler ikinci sezona çevrildi ama baştan söyleyelim; Mangasını okumuyorsanız çok şey kaybediyorsunuz! Hikâyenin yaratıcısı One, zamanında bir webcomic olarak başlıyor mangaya. O kadar tutuluyor ki Eyeshield 21'den bildiğimiz ödüllü mangaka Yusuke Murata'nın çizimleriyle Young Jump ve Shounen Jump'ta yeni bir mangaya başlanıyor.

Uzun uzun anlatmaya gerek yok. Garip bir distopyada, eğlence için kahraman olmaya karar veren Saitama'nın meteordan tutun da veba gibi ülkeye yayılan yaratıkları tek yum-

Garip bir distopyada, eğlence için kahraman olmaya karar veren Saitama'nın meteordan tutun da veba gibi ülkeye yayılan yaratıkları tek yumrukta yere sererek alt ettiği bir parodideyiz

rukta yere sererek alt ettiği bir parodideyiz. Shounen türünün klişelerini de bir yıkıyor One Punch Man. Her güçlü düşman için haf-talarca ter akıtıp seviye atlamak, dünyanın en güçlüsü olmak, güzel ve şirin kızımızı kurtarıp sevda tomurcukları yeşertmek gibi pek çok klasik yerle bir oluyor. Bu gibi klişelerin yerine, Saitama'nın pek tasasız hayatında süper marketin indirim gününü kaçırdığı için sinek ısırığı gibi gelen yumruk sağanağında kendine kızmasına şahit oluyoruz. Ama en büyük sıkıntı yere bir yumrukta inmeyecek kadar güçlü bir düşman bulmakta. Bu yüzden de bir hayli sıkılıyor Saitama. Tek yumrukta indirmenin "cool" bir tarafı da yok ona göre. Çünkü şöyle shounen animelerine yaraşır bir dövüş çıkamıyor bir türlü. Serinin ilk düşmanı Aşî Adam. Kendisi Dragon Ball'dan çıkıp gelen boynuzlu bir Piccolo sanki. Murata tam bir Dragon Ball hayranı olarak çizimlerde en baştan saygıda kusur etmiyor. Elbette Aşî Adam'ın "dünyayı kirlettiğiniz için, ömrünü yediğiniz için" diye sanki bir Cüneyt Arkın ya da Kartal Tibet'miş gibi nutuk çekmesinin ardından sonuç belli. Daha ilk bölümden hiç düşmeyen bir tempoyla üç düşman "KO"! Klişeleri kırmak kolay fakat aynı zamanda milyonlarca hayran edinebilmek zor iş. Bu kadar KO! içinde insan Saitama gibi sıkil-

may bekliyor ama One'in cevher gibi mizahi da burada yatıyor. Tüm o kan revan dolu tek yumruk anlarını güldürüye dönüştüren yalnızca Saitama'nın tasasız karakteri de değil. Böyle uçuk bir dünya düşünebilen One'in en büyük becerilerinden biri yengeçten arabaya, her türlü garip yaratık tasarlayabilen yaratıcılığı. Bu konuda One Piece'den Eiichiro Oda'ya kafa tutabilecek mi, göreceğiz. Ama kendisinin de Murata gibi Dragon Ball'a selam çaktığı Saitama'nın "sıkı" kondüsyon programından belli. Uğruna kel kaldığı bu programın detaylarını yanına çıkarık giren siborg Genos'un da ısrarlarıyla öğreniyoruz: 300 gün boyunca günde 10 KM koş, 100 squat yap, 10 mekik ve şınav çek. Resmen Vegeta'nın Over 9000 için tavsiyesi... Serideki diğer karakterlerin de klişeleri yerle bir etmekte Saitama'dan farkı yok aslında. Genos, Saitama'nın tuhafıklarına ciddi açıklamalar sunarak güldürüyor, sürekli yeni bir "upgrade" ile gelmesine rağmen hocasının gölgesinde kalıyor. Yine de gayretiyle "Kahramanlar Birliği"nde S sınıfının nadide bir üyesi haline geliyor. İkemen Kamen Amai Masuku (Sweet Mask) idol kültürünün bu animedeki çarpık bir taşıyıcısı. Aktör, model, şarkıcı bir yandan yakışıklı, bekâr ve A sınıfı kahramanların birincisi ama fan service yaparak kadın izleyicileri



Ve sıkılğan bir kahramanın hikâyesi
Murata'nın çizimleriyle yeniden doğuyor.



kendine hayran bırakmak yerine One bu karakterin dış görüntüsüyle tezat oluşturan bir iç dünya oluşturmuş. Hiçbir şekilde kaide-lerini bozmayan, kötü diye gördüğü en ufak şeyi bile cezalandıran acımasız biri. Oldukça da narsist, Genos'la felsefesini paylaştığında, adaleti yerine getirirken ve kahramanlara yaraşır işler yaparken insanın güzel-yakışıklı olması gerektiğini düşünüyor.

Tatsumaki ise şimdilik öne çıkan tek kadın karakter. Tam bir tsundere diyebilirsiniz fakat yalan değil, kızımız pek güçlü, kimseye de ihtiyacı yok. Mangada gördüğümüz kadarıyla kırılan bir klişe de burada. Ne kadar güçlü olursa olsunlar eninde sonunda kadın karakterleri ana kahramanın kurtarması gerekir normalde. Dedik ya sevgi tomurcukları... Neyse ki şimdilik öyle bir gidişat gözüküyor.

Öne çıkan bir diğer karakter de Onsoku no Sonikku (Speed-o'-Sound Sonic). Sonic Saitama'yı ebedi rakibi olarak görüyor. Tam bir anti kahraman. Neler olup bittiği umurunda değil, kendi ajandasına göre hareket ediyor. Saitama'ya şehirde saldırması bile bunun bir göstergesi. Kahramanların karşılına gerçekten güçlü bir düşman

çıktağında ne bir şey yapabileceklerini ne de insanları koruyabileceklerini düşünüyor.

Yine de karakterler ve sıkılğan Saitama bir yana en büyük sıkıntıyı gariban şehirler ve vatandaşları çekiyor. Sürekli şehri boşaltma ikazlarından insanlar evlerinde gün yüzü göremiyordur. Neredeyse tüm dünyayı bir vuruşta yok edebilecek düşmanlardan geçilmiyor memleket. Her bölüm A'dan Z'ye isimlendirilen şehirlerden neredeyse biri yıkılıyor. Böyle bir yıkım Shingeki no Kyojin'de bile yoktu. Pek çok anime ve mangada nükleer bombanın Japon imgelemindeki etkisine yorulur bu tip yıkım sahneleri ama One'in yıkımı da tiye alan bir tavır var.

Görsel üslup olarak da bilindik shounen mangalarından farklı One Punch Man. One'in çizimlerinde ve hikâyesinde öne çıkan komedi, parodi gibi unsurlara Murata, mükemmel çizimlerinin yanında çok daha önemli bir şey katıyor: Animelerin ana çerçeveleri (key frame) gibi manga panelleri. Manganın animeye sağladığı en büyük üstünlükte burada yatıyor. Birkaç saniye içinde geçen bir anime sahnesi manga panellerinde hızın ve aksiyonunun müthiş bir anlatımına dönüşüyor. Her salise neredeyse bir manga paneli ederken Murata'nın emeğini es geçmemek lazım. ■ Merve Çay



One Punch Man'i beğenenler için

Hataraku Maou Sama: Fantastik bir dünyada Saitama gibi güçlü, üstüne bir de sorumluluk almayı sevmeyen bir kahramanımız var. Dövüşün ortasında birden gündelik dertlerinden bahsedebiliyor. Şeytan olmasına şeytan ama dünyaya geleli beri de ne yapsın para derdi, part-time hamburgercide çalışıyor.

Hunter x Hunter'ı (2011)

One Punch Man'in stüdyosu Madhouse'dan aynı kalitede başka bir anime. Dramatik yönü çok daha önde ama bir o kadar da eğlenceli anları ve tatmin edici dövüş sahneleri bulunan bir shounen.

Gintama taşı gediğine oturtan, gündelik hayatın içinde her animeye dokunduran oldukça ünlü bir seri. Kahramanı Gintoki de Saitama gibi tasasız, rahat. Uzunlar, samuraylar falan derken her türlü жанr ögesi de var.

Grant Morrison'ın süper kahraman mitini incelediği bu kitabı sadece İngilizce okuyabilenlere bir önerim maalesef. Kendi tecrübelerinden de faydalanarak süper kahramanların tarihini mercek altına yatırıyor.





Cosplay Republic

Yumurta mı tavuktan çıkar? Tavuk mu yumurtadan? Bir dakika bu başka bir konuydu. Cosplay nereden geldi? Hobi midir yoksa sadece para kaynağı mı? Nasıl bu kadar popüler hale geldi? Bu soruların cevabını verme zamanı gelmiştir.

Cosplay, "costume" ve "play" kelimelerinin birleşmesi ile meydana gelmiştir. Türkçe olarak düşündüğümüzde "kostümlü canlandırma" diyebiliriz. Kostüm dediğimiz şey de bir karakterin kılığına bürünmek olunca, ortaya cosplay çıkıyor. Karakterin kostümünü giyen ve onu canlandıran kişiye ise cosplayer deniliyor.

Cosplay, sadece anime ve manga karakterlerinden değil, aynı zamanda dizi, film, kitap, çizgi roman, bilgisayar oyunları ya da masaüstü oyunlarını bile kapsar. Genel olarak yaratıcılığın ön planda olduğu cosplay sanatı, kostümün tamamen bilim kurgu ve fantezi öğeleriyle ortaya çıkmasıdır. Yani cosplay önceden yaratılmış bir karakterin ayrıntılarının canlandırılmasıdır. Kostümde değişiklikler yapılmaz ve karakter nasıl tasvir edilmişse, o şekilde hayat bulur. Bunların yanında bazı cosplayer'lar kendi özgün karakterlerinin hikâyelerini yazar ve kendi kostümlerini tasarlarlar. Bu ise bambaşka bir sanattir. Örnek

Cosplay, "costume" ve "play" kelimelerinin birleşmesi ile meydana gelmiştir. Türkçe olarak düşündüğümüzde "kostümlü canlandırma" diyebiliriz

verecek olursak; kendimizi maskeli bir baloda düşünelim. Konseptin de Cadılar Bayramı olduğunu var sayalım. Cadılar Bayramı'nda vampirdi, kurt adamdı veya cadıydı çeşit çeşit kostümler giyeriz. Bu kostümleri kendi yaratıcılığımızı kullanarak süsleyebilir ve daha da çekici hale getirebiliriz. Ancak bu baloda Dracula'nın kendisinin kostümü giyersek, işte o zaman cosplay yapmış oluruz. Bir konsepti ana fikir alıp, kendi hayal gücümüzle süsleyip, kostüm yarattığımızda aslında "costuming" kategorisine giriyoruz. Var olan bir karakterin kostümünü giydüğümüzde ise cosplay yapmış oluyoruz. Aradaki farkı anladığımıza göre cosplay akımının nasıl ortaya çıktığına daha yakından bakalım.

Birçok insanın tahmin ettiği ancak aslında yanlış olan bir gerçek var; cosplay ilk olarak Japonya'da ortaya çıkmadı. Cosplay kelimesinin bir Japon muhabirin ağzından çıktığı veya Japon kültüründe bu hobinin oldukça popüler olduğu doğru. Ancak cosplay ilk olarak 1939

SAĞDA Cosplayın yaşı yoktur. Çocuğunuz da sizi örnek alabilir. ALTTA Dünya çapında 3.5 milyondan fazla insan Jessica Nigri'yi takip etmektedir.



yılında New York'ta ortaya çıktı. Forrest J. Ackerman ile Myrtle R. Douglas çiftinin Birinci Dünya Bilim Kurgu Etkinliğinde fan yapımı olan kostümleriyle boy gösterirler. Biri pejmürde bir yıldız pilotu kılığında, diğeri ise Things to Come filminden bir karaktere bürünür. İkilin başlattıkları bu akım, bir sonraki yıllarda birçok katılımcının kostümleriyle gelmesini sağlamıştır. Ardından 1940 yılında Chicago'da bir maskeli balo olan ilk Worldcon gerçekleşmiştir. Balonun tek olayı maskeler değil, aynı zamanda çeşitli sürprizler ve dans etkinlikleridir. Derken 1970'lerde Japonya'daki bazı kolej öğrencileri manga/anime karakterlerinin kostümlerini giymeye başlarlar ve kendi aralarında kostüm partileri düzenlerler. Çizgi film ve çizgi roman takipçi sayısı arttıkça, üniversitelerde çeşitli etkinlikler yapılır. Cosplay ve cosplayer kelimeleri, Nobuyuki (Nov) Takahashi tarafından Los Angeles'ta katıldığı bir etkinlikte sarf edilmiş ve ilk olarak da 1983'te My Anime isimli dergisinin, Haziran sayısında yayımlanmıştır. 1990'lı yıllarda ise manga ve anime sayesinde cosplay, Japonya'da beklenmedik bir şekilde popülerleşmiştir. Hatta bu hobiyi iletirip, kariyerini geliştiren cosplayer'lar da mevcuttur. Avrupa ve Asya'daki cosplay popüleri farklı konularla yükselir. 1998'den beri Tokyo'da cosplay restoranları halka hizmet vermektedir. Anime ve cosplay fanları için çeşitli kafeler açılmıştır. Batı kültüründe



ise cosplay, başlarda costuming olarak biliniyordu. 1908 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde A.D. Condo'nun yarattığı Mr. Skygack, from Mars karakter ismiyle ortaya çıktı. Ardından Forrest J. Ackerman'ın meşhur ilk Bilim Kurgu Etkinliğindeki kostümü görüldü. Sonrasında olanlar ise belli. Kuzey Amerika ve Avrupa'da cosplay kültürü, daha çok bilim kurgu ve fantastik öğelere odaklanır. Her kültürde cosplay tadı farklıdır. Bazı kostümler hiç yadınrınmadan Japonya'da veya Batılı cosplayer'lar tarafından kendi ülkelerinde giyilir ancak bazı kültürlerde belli kostümler sıkıntı yaratabilir. Mesela Nazi üniformaları batı kültürlerinde, bazı ülkelerde rahatsızlık verebilir. Hatta birkaç etkinliklerde bazı kostümlerin giyilmemesi gerektiği konusunda uyarılar yapılır. Bunun nedeni ise hobinin yanlış anlaşılması ve tarihi olaylardan etkilenebilecek cosplayer'ların, olası yanlış anlaşılmalardan uzak kalmasıdır. Günümüzde etkinliklerin en önemlileri ve büyükleri önce Japonya'da, akabinde Avrupa ve Amerika'da gerçekleşmektedir. Cosplay'ı hobiden işe çevirme kısmı ise tamamen profesyonel bir şekilde gelişmekte-

dir. Seksi kostümleriyle öne çıkan Amerikalı Jessica Nigri, Çin asıllı Amerikalı Yaya Han, Almanya'da yaşayan, fantastik dünyanın karakterlerinin cosplay'ini yapmayı seven Laura Jansen, Kamui ismiyle tanıdığımız Svetlana Quindt, LadyLemonCosplay olarak tanınan ve aynı zamanda oyunculuk yapan Lilia, İtalyan profesyonel cosplayer ve atlet Leon Chiro, bunlara verilebilecek örneklerden sadece birkaçı. Sadece tekil değil, grup cosplay çalışmaları yapan birçok cosplayer da mevcuttur. Özellikle Spiral Cats olarak bilinen bir cosplay grubunun tanınan üyesi Koreli güzel Tasha, fiziği ve yüzü ile isim yapmıştır. Grup cosplay çalışmalarında çeşitli anime, film, dizi vb. karakterlerinin kostümleri giyilir ve bir grup olarak hareket edilir. Cosplayer'lar, çeşitli müziklerle performanslarını sergiler veya profesyonel fotoğrafçılarla çalışırlar. Tabii unutmamak gerek ki katılan etkinliklerde asıl amaç, maksimum eğlencedir. Cosplay dediğimiz hobi, cosplayer'ların sevdiği karakterlerle olan aşklarını ifade etme şeklidir. Bu açıklamayı bize sunan Takahashi, 30 yıl ve hatta daha öncesinde kendini geliştiren cosplay kültürünün bu kadar hızlı popülerleşmesine kendisi bile şaşırmişti. Bu yazımızda yerimiz yettiğince cosplayin ne olduğundan bahsettik ve tarihinden bahsettik. Bir sonraki sayıda başka bir cosplay yazısı ile karşınızda olacağım. Oyunsuz kalmayın! ■ Ceyda Doğan Karaş



Jacob Frye karakterinin cosplayini yapan Leon Chiro, Gaming İstanbul etkinliğinde Türkiye'deki fanlarıyla buluşacak.

Dota 2 oyuncularına müjde!
Belirli aralıklarla düzenlenen ESL Türkiye Dota 2 turnuvalarının yanına, Dota 2 oyuncularının uzun zamandır istedikleri ve heyecanla bekledikleri ESL Türkiye Dota 2 Ligi geliyor. ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin online elemeleri 13 Şubat tarihinde başlayacak. Yaklaşık 1 ay sürecek elemelerin sonucunda belirlenen 16 takım 4 gruba ayrılacak ve Türkiye'nin Dota 2 Ligi başlamış olacak. Mart ve Nisan ayları boyunca sürecek ligin finalleri ise Mayıs ayı içerisinde gerçekleşecek. Siz de bu lige katılmak ve Türkiye'nin Dota 2 şampiyonu olmak istiyorsanız play.eslgaming.com/turkey adresinden ESL Türkiye Dota 2 Ligi'nin ayrıntılarına ulaşabilir ve kayıt olabilirsiniz.





Sporun dijital hali...

Blizzard'ın dünyayı kasıp kasıp kavuran kart oyunu Hearthstone: Heroes of Warcraft, ülkemizde de hızla gelişmeye devam ediyor ve Hearthstone Fireside Gathering etkinliği, Hearthstone Tavern Hero turnuvası ile birlikte Baze eSports Cafe & Bar'ın ev sahipliğinde İstanbul'a geliyor. Öncelikle Fireside Gathering etkinliğini bilmeyenler için kısaca açıklayacak olursak, Blizzard'ın belirli yerlerle anlaşmalı olarak yaptığı ve Hearthstone oyuncularının bu mekânlarda buluşup sohbet ederek karşılıklı Hearthstone oynayabildikleri etkinliklerdir. Ayrıca Blizzard bu yıl Fireside Gathering etkinliklerine Tavern Hero isimli turnuvalarını koyarak oyuncularına Dünya Şampiyonası'na gidebilmek için yepyeni bir kapı açıyor. Avrupa'nın 20 farklı ülkesinde düzenlenecek olan bu turnuvaların kazananları Tavern Hero unvanı ile Avrupa Kış Ön Elemeleri'ne ismini yazdırarak Dünya Şampiyonası'na gitmek için gerekli ilk adımı atmış olacak.

Hearthstone Tavern Hero Türkiye turnuvasının da içerisinde bulunduğu Fireside Gathering etkinliğinin Türkiye durağı ise İstanbul'da bulunan Baze eSports Cafe & Bar olacak. 7 Şubat tarihinde etkinliğin içerisinde gerçekleşecek olan Hearthstone Tavern Hero Türkiye turnuvasının ayrıntılarına ise <http://play.eslgaming.com/turkey> adresinden ulaşabilirsiniz.



Siz de sıkı bir Hearthstone oyuncusuyunuz, 1.000.000 \$ ödül havuzuna sahip Hearthstone Dünya Şampiyonası'nda Türkiye'yi Tavern Hero unvanı ile temsil ederek yerinizi almak istiyorsanız veya sadece Hearthstone oyuncuları ile tanışıp güzel vakit geçirmek istiyorsanız 7 Şubat'ta Baze eSports Cafe & Bar'da düzenlenecek olan Fireside Gathering etkinliğini kaçırmayın.

League of Legends Üniversite Ligi başladı

Riot Games ve ESL Türkiye işbirliği ile organize edilen, Türkiye'deki üniversite takımlarının katıldığı League of Legends Üniversite Ligi başladı. İllerde bulunan üniversite sayısına göre oluşturulan 4 bölgede Bölge Elemeleri, Bölge Ligleri, Bölge Finalleri ve Büyük Final olarak 4 aşamalı gerçekleşecek olan League of Legends Üniversite Ligi'nin ilk aşaması olan Bölge Elemeleri 23 Ocak tarihinde başladı ve elemeler her hafta sonu hız kaybetmeden devam ediyor.

League of Legends Üniversite Ligi'nin ilk aşaması olan Bölge Elemeleri'ne 1. bölgeden 82, 2. bölgeden 49, 3. bölgeden 51 ve 4. bölgeden 50 takım olmak üzere toplamda 232 takım katılım gösterdi. ESL sistemi üzerinden Best of 3 (Bo3) formatı ile 3 maç üzerinden gerçekleşen, her hafta bir bölgenin elemelerinin gerçekleşeceği Bölge Elemeleri'nde, kendi bölgesinde ilk 8'e kalmayı başaran takımlar bir sonraki tura adını yazdıracak.

13 - 14 Şubat'ta son bölge elemesinin gerçekleşmesinin ardından hiç durak vermeden, bir sonraki hafta yani



20 - 21 Şubat tarihlerinde ise Bölge Ligleri başlıyor. Kendi bölgelerinde ilk 8'e kalmayı başaran takımlar, Bölge Ligleri'nde 7 hafta boyunca Best of 2 (Bo2) formatında birbirleri ile mücadele edecek. Bölge Ligleri'nin sonucunda kendi bölgesinde ilk 4'e girmeyi başaran takımlar ise Nisan ve Mayıs aylarında gerçekleşecek Bölge Finalleri'nde bu sefer Best of 5(Bo5) formatı ile tekrar karşılaşacak. Son olarak kendi bölgesinde şampiyonluk elde eden bu takımlar, Haziran ayı içerisinde gerçekleşecek olan 25.000 TL ödül havuzuna sahip Büyük Final'de Bo5 oynanacak maçlar ile karşı karşıya gelecek. League of Legends oyuncusu olan üniversite öğrencilerinin, kendilerini gösterip turnuva deneyimi yaşayacakları Türkiye'deki ilk resmi üniversiteler arası eSpor ligi olan League of Legends Üniversite Ligi'ne katılan tüm takımlara başarılar diliyoruz.

■ Sercan Gürvardar





Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 CemSanci

Tarkov'dan niçin kaçıyoruz?

Geçen ay, dikkat etmemiz gereken bir oyunun ilk görüntülerinin ortaya çıktığını vurgulamıştım. Escape From Tarkov isimli oyun, STALKER oyununu yapan ekipte yer alan yazılımcıların geliştirdiği bir proje. Uzun zamandır LEVEL'i takip eden okurlar bilirler, dergide özellikle ben STALKER serisine büyük ilgi gösteriyordum çünkü şu 30 yıllık oyun sever yaşıyorum içinde, öyküsü, mekanizması, görsel kalitesi, derin içeriği ve atmosferi ile eşi benzeri bulunmayan bir oyundu. Bu meseleyi aslında bir sayfaya sığdırmak kolay değil ama kısaca şöyle anlattım, konsolların sığ dünyasında, video oyunlarının düz bir çizgide ilerle ve önüne çıkana ateş et formatına dönüştüğü bir dönemde, STALKER içi son derece zengin bir içerikle donatılmış açık bir dünya sunuyordu ve siz de bu dünya içinde geziyor, savaşıyor, araştırıyor, keşfediyor, sayısız farklı nesneyi alıp çantanıza koyabiliyor ve bu nesnelere oyunun gidişatını değiştirecek şekilde aktif

olarak kullanabiliyordunuz. Evet bugün yine etkileyici açık dünyalar bulunuyor ancak bu dünyalarda oynadığımız oyunlarda, üç beş parça farklı silah ve loot nesnesinden fazlasıyla karşılaşmıyoruz. Day Z gibi oyunlar sanki bu sistemi değiştirecekmiş gibi görünse de malesef o oyunlar da bir türlü alpha/beta aşamasından çıkamıyor. Day Z'nin milyonlarca dolar kazanmış genç yapımcısının oyunu geliştirmeyi bırakıp kendisine bir yat aldığını ve karayiplerin turkuaz sularında gezip tozup, geceleri dilberlerle eğlendiğini daha önce yazmıştım. O yüzden o "erken erişim" oyunlardan da fazla umudum yok. Neyse, meseleye geri dönelim, Escape From Tarkov isimli bu yeni oyunumuz, STALKER'in ruhunu en iyi yansıtacak oyunlardan biri gibi görünüyor. Gerçekçiliğe özen gösterdiği anlaşılan oyunda, bir kurşunla rakibinizi indirmeniz mümkün olduğu gibi, yere düşmüş düşmanın üzerindeki eşyaları almak için öyle bir tuşa basmanız da yeterli olmuyor. Oturup,

adamın cebini, çantasını, üniformasını ayrı ayrı karıştırmak zorundasınız ve bu inceleme sırasında da zaman harcıyorsunuz. Ya da bir bavul bulduğunuzda açmanız ve içine bakmanız yine zaman alıyor. Diğer oyunlardaki gibi, F tuşuna bas, içinde ne varsa, bir saniye al, gibi gerçek dışı bir loot sistemi yok. Öte yandan, oyunun silah sistemi de, yıllardır şikayet ettiğim "kalıp silah" mantığını silip atıyor. Evet, bugün artık pek çok oyunda silahlar eskiden olduğu gibi, tek kalıp şeklinde sunulmuyor. Silahlara iki üç parça eklemeye yaparak etkisini arttırabiliyorsunuz ama bugünün oyun teknolojisinde bu artık yeterli değil. 20 sene önce bir oyun oynuyor olsaydık ve silahımıza bir dürbün takabiliyor olsaydık, sevinirdik ama bugün artık silahların incicğine cincicğine kadar her detayını değiştirebiliyor olmamız lazım ki, işte Escape From Tarkov da bunu vadediyor. Oyunun videolarından görebildiğimiz kadarıyla, bir silahın üzerinde 15-20 farklı parçayı değiştirebiliyoruz ve tahminimce her parça için de onlarca farklı seçenek bulunacak. Oyun içinde çok aktif bir ticaret sistemi, sivil NPC'ler, kendi adımıza kurabileceğimiz dükkanlar olacak gibi görünüyor. Oyunun öyküsü, bu kez STALKER'da olduğu gibi, zombileri barındırmayacak. Aksine öykü, Tarkov isimli hayali bir metropolde, dünyanın doğu ve batı güçleri arasında kalan günlük hayatı ve savaş için bu bölgeye gelen paralı askerlerin çatışmalarını konu alacak. Dolayısıyla, çok zengin bir içerik, bolca yeni görevler, detaylı bir açık dünya, içi binlerce çeşit farklı lootla dolu sayısız bina, ev, ofis, araçlarla karşılaşacağız. Elbette oyun dünyası hayal kırıklığı yaratan oyunlarla dolu ve Tarkov'dan Kaçış'ın da büyük bir hayal kırıklığı olma ihtimali var. Ancak gördüğümüz oyun içi videolar şimdilik oyunun vadettiklerine çok yakın olduğunu gösteriyor ve biz de oyunu merakla bekliyoruz. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Sungu

📧 sunguertugrul@gmail.com 🐦 ErtugrulSungu

Değişim

Mevsimler değişiyor, insanlar değişiyor, zaman akıp gidiyor. LEVEL dergisini okumaya başladığım ilk sayıdan bu zamana kadar nice insanlar geldi geçti, nice oyunlar birbiri ardına çıktı. Kimisi çok başarılı oldu, kimi de yitip gitti. LEVEL dergisi ilk çıktığı günden bugüne geçen sürede hep kendisini yeniledi ve her zaman bir şekilde çağa ayak uydurdu, dergicilik anlamında elinden gelenin en iyisini her daim yaptı. Dediğim gibi, zaman geçiyor, insanlar değişiyor, istedikleri değişiyor ama daha da önemlisi koskoca bir kültür dönüşüme uğruyor. Özellikle oyun ve oyuncuların oluşturduğu alt kültürler, her daim çağı yakalayan ve de onu en üst şekilde tüketen yapılardan meydana geldiler. İşte bu noktada biz de dergi olarak uzun süredir yapmak istediğimiz değişiklikleri bu ay yapabildik. Bir oyun dergisi olarak insanların birçok ön inceleme ya da incelemeyi zaten internetten okuyabildiğinin farkındayız. Tabii bu demek değil

ki bu işleri bırakıyoruz. Aksine, derginin bu sayfasına gelinceye kadar zaten sizlerin de gördüğünüz üzere birçok oyun ön inceleme ve incelemesi dergimizde bulunuyor. Bir noktada şunu unutmamak lazım; herhangi bir oyunun kimin tarafından, ne şekilde incelendiği büyük fark yaratan bir gerçek. Evet, belki dergicilik online mecranın çok gerisinden geliyor ama birçok basılı yayın aradan geçen bu sürede elinden gelen en iyi incelemeyi siz oyun severlerin beğenisine sunmak için ter döküyor. Yani demem o ki bir oyun incelemesinin okuyucuya geç ulaşmasından ziyade, nasıl ulaştığı çok daha büyük önem arz ediyor. Tamam, oyunlar çok iyiler, çok da güzeller ama tıpkı birçok mecrada yazan, okuyan insanlar gibi LEVEL yazar ve editörleri olarak bizler de birçok farklı konuyu takip ediyoruz. İşte bu ay, yepyeni bir LEVEL ile tüm bu yenilikleri siz sevgili LEVEL okuyucularının beğenisine sunmak istedik. Artık yepyeni,

birbirinden farklı sayfalarımız bulunuyor. Her birisi alanında büyük emek harcayan insanlar tarafından kaleme alındı. Tüm yeni yazarlarımızı LEVEL dergisi adı altında birleştirebilmekten ötürü büyük mutluluk duyuyoruz. Umarım yeni ve daha da "Otakı" vari bir çizgi çizmeyi hedefleyen LEVEL dergisi, çok daha farklı okuyucularla tanışmamıza imkân sunar ve daha önemlisi, umarım siz sevgili LEVEL okuyucuları derginizin bu "yeni" halini en az bizim beğendiğimiz kadar beğenir, bizim kadar sahiplenirsiniz. ■

Zaman geçiyor, insanlar değişiyor, istedikleri değişiyor ama daha da önemlisi koskoca bir kültür dönüşüme uğruyor



Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



AKROSTİŞ BÖYLE Mİ YAPILIYORDU?

Günaydınlar Tuna Abi, sabahın köründe ne yapılır dedim, aklıma mesaj atmak geldi.

Neden sabahın körü dediklerini de anladım, çünkü göz kapaklarınız yüzünden hiçbir şey göremiyorsunuz.

Daha önce çeşitli abi tavsiyelerini almıştım; o gün bugündür ayağım çukurdan çıkmadı. Teşekkür ederim o konuda da. Canım şaka ya, hemen öyle kızma. Güzeldi tavsiyelerin hepsi, ciddiym bak. Neyse bu kadar sıkıp sizi boğarak öldürdükten sonra sorularına kimse cevap vermeyeceğinden ben gidiyorum. Ya da şuraya bir iki soru serpiştireyim de gelen geçen birileri cevaplasın.

Furkan Necati, biz ne ara postalaştık (Böyle bir kelime yokmuş.) seninle acaba? Hiç hatırlamıyorum ama tavsiyeler bile verdiğime göre... Demek bir ayağın çukurda... Geçmiş olsun. Çukur derin mi? Kismet bunlar hep alın yazısı. Dur bakayım neler sormuşsun.

1. Şimdi bu Gigantic midir nedir, "Abi biz seni listeye aldık, oyunu ilk oynayanlardan

olacaksın." dedi. "İyi ağabeyciğim sevindim bak, haberdar et." dedim. Şimdi de, "Sen orada bir dur hacı! Seni sonra alacağız içeriye." dedi. Bunların olayı ne anlayamadım. Bilginiz var mı?

Neden de birisi senin ismini kara listeye almıştır?! Kim olabilir dersin??? (Bu kadar soru işaretinden anlamışsındır sanırım.) **Tavsiyelerim bir ayağın çukura sokuyorsa, hareketlerim seni mahvedecek! Nasıl abarttım, sakın olmalıyım. Bence eşi dostu sıranın önüne aldılar, biz geride kaldık; olay bu.**

2. LEVEL almaya başlayalı 3+1/4 (Matematiğim iyidir) sene olmuş. İlk aldığım sayının kapağında Borderlands 2 vardı. Daha 4 sene öncesiymiş gibi hatırlıyorum. Sadece neden her ay başı hiç aklıma gelmese de kendimi dergi reyonunun karşısında buluyorum?

Buna kısaca LEVEL'dan ayrılacağımız doğru mu abi? (Ölülerle konuşmayı severim.) Evde eşinizle oynadığınız her oyunu kaybettiği-

niz için önce oyun oynamayı, ardından da dergiyi bırakanın eşğine gelmişsiniz. Ne söylemek istiyorsunuz? Durun ya saldırmayın kameralarımıza, yayın özgürlüğümüz var bizim!

Bunların hepsi paparazzi yalanı! Çok aşırı ünlü olduğum için sürekli gazetecilerin tacizine uğruyorum ve sonunda hakkımda yalan haber de yaptılar. Doğrusu LEVEL benden ayrılıyor. Sorun bende değil, ondaymış. Ben daha iyilerine layıkmışım. Çok garip...

4. Yenileniyor mu? Far Cry'dan bahsettiğimize emin misin? Çok mu güzel olacakmış? Sormak lazım bilen birine ya, dereyi görmeden atlamamak lazım...

Far Cry mı yenileniyormuş? Mümkün değil. Olsa olsa bir başkasının bir kısmıdır ya da farklı "skin" giydirilmiş halidir. Yemezler!

5. Abi son soruyu da bu maddelerden çıkarıp şuraya ilüstriyorum, tam şuraya. "Şimdi LEVEL gerçekten yenileniyor mu abi?" **LEVEL yaşayan bir oluşum. Hücreleri falan var. Bir süre kendi haline bıraktığında otomatik olarak yenileniyor; biz**





de çok bir şey yapmadık...

Ben sorularına cevap beklerken, bu gariban sorular da derginin bir köşesinde kendine yer bekler. Şimdiden teşekkürler. LEVEL'dakilere de çokça selamımı iletiverirsen sevini-
rim. Gece mi olmuş ya? Haydi o zaman ben yatmaya gidiyorum abi. Sağlıcakla kalmanız dileğiyle.

Çokça selamlarını aldık, iletтик, bir de üstüne sana hediye verdik. Valla en karlı sensin. (Karlı derken, yağan beyaz zımbırtı şeklinde değil.

Televizyonun çekemesi durumu da değil. Eskiden TV'ler çekme-yebiliyordu, biliyor musun...)
Görüşürüz Furki, kendine iyi bak.

Furkan Necati ÜRKMEZ



ÜNİVERSİTE DERDİ

Merhaba, sizin etkinlik duyurunuzu son anda gördüm ve klavye başına oturdum. Daha önce bir Doktorlar bir de Teknik Servis deneyimim var. Bu da yayımlanırsa Posta deneyimini de etmiş bulunacağım. Sorularımın hepsi oyunlarla ilgili olmayacak. Bunu da söyledikten sonra başlıyorum.

Doktorlar'da neler yaşamıştın Orkun? Teknik Servis'te kim sana baktı? Bunları bir cevaplandır önce istersen çünkü ben boşa kürek çekmem. (Yanlış kullanım.) O zaman gel de cevaplarına soru bulalım. (Bu kullanım çok doğru.)

1. Bu sene üniversiteye başladım. Üniversiteyle ilgili bazı beklentilerim de vardı herkes gibi. Mesela ben bir yanda anime severler, bir yanda oyuncular, başka bir yanda FRP oynamayı seven insanlarla dolu bir yer olarak düşünmüştüm, fakat şu ana kadar hiç öyle birine rastlamadım. Çok da girişken birisi değilim. İnternette birkaç grubunu buldum okulun, bunlara katıldım ama gene de bir boşluk hissediyorum. Ben mi yanlış düşünüyorum?

Acaba o beklenti sende nereden oluştu. Yani kim sana üniversiteleri "geek" yuvası olarak tanıttı? Benim okuduğum bölümde de kızlar süslü, erkekler daha da süslü bir profildeydi mesela. Dedim bunlardan iş çıkmaz, üniversite dışı arkadaşlıklara uzadım. Mesela sen FRP ile ilgileniyorsan, bulunduğun şehirdeki FRP kafelere takıl, çok daha iyi arkadaşlıklar kurarsın.

2. Şimdiye kadar hiç ismen bir şey söylemedim ama bu bölümü genellikle sen cevaplıyorsun Tuna Abi, o yüzden şimdiki sana yönelik bir soruya geçebilirim. Şöyle güzel

bir müzik grubu önerir misin? Death Metal olur, Power Metal olur... Ama bildik gruplardan olmasın zaten onları dinliyorumdur.

Bilinmedik metal grubu sorusu; en sevdiğim! Le Grand Guignol'e bak mesela ben çok severim. Lingus Mortis Orchestra'ya da bak. Norther vardır güzel. Scythia, Scar Symmetry de iyidir. Stolen Babies enteresan bir gruptur. Syn Ze Sase Tri'yi de dinle. Al bu da en acayibiydi, daha underground'ını bilmiyorum.

3. En sevdiğin oyun nedir? Benim favori oyunum Sanitarium. Her şeyiyle çok güzel bir oyun bence. Hatta buraya soru atmak yerine bunu da incelemek isterdim ama eski oyun olmasın dediğin için ve buraya inceleme yazmak Steam'de oyun inceleme benzermediği için hiç girişmedim.

Keşke inceleyemiştin Orkun ya. Sanitarium gerçekten vakti için inanılmaz bir oyundur. Ben de çok severim ama en sevdiğim oyun diyemem. Daha önce de milyon kez söylediğim gibi benim için "en sevdiğim oyun", belirli dönemlerde çok beğendiğim birçok oyundan oluşuyor. Misal şu sıralar Heroes of the Storm.

4. Abi sana bir şey söyleyeceğim. Bir kaç yıl önce seni Battle.net'te Hearthstone için eklemiştim. Ama hiç oyun daveti atmadım. Sonra da sen beni silmişsin. Baya şaşırmıştım yani. Neyse zaten çok aktif değildim. Dediğim gibi girişken birisi değildir. **Silmiş miyim? Çok ayıp etmişim. Orada şöyle oluyor, zaman zaman listeye bakıyorum, "2 aydır aktif değil" gibi bir ibare görürsem tanımadığım birinde, onu kaldırırveriyorum. Yine yolla, bu defa silmeyeceğim, söz!**

6. Anime izliyorsan birkaç güzel anime adı yazarsan sevinirim. Bu arada favorilerim Akame ga Kill, Angel Beats ve Mirai Nikki. **Yazmaz mıyım! One Punch Man eğlenceli, Code Geass inanılmazdı, Overlord'a bir bakılır, Death Parade hoş baya, Full Metal Alchemist, Guilty Crown, Assassination Classroom, Tokyo Ghoul, Shingeki no Kyojin diye gider bu liste...**
Sorularım bu kadar. Nasıl olmuş abi etkinlik için uygun mudur, güzel mi? Neyse şaka bir yana cevaplayıp yayınlarsanız da benim için kazanç. Kendinize iyi bakın.
Her şekilde çok uygun bir mektuptu,

üzerinde pek az düzeltme yapmak bile sevindirdi. Eline emeğine sağlık, yine bekleriz!

Orkun TARKAN

DÜNYA ÇAPINDA LEVEL

Merhaba LEVEL,

Aşk sadece bir kız için beslediğimiz duygular değildir, aşk yeri geldiğinde hüzün, yeri geldiğinde ise sevinçtir. Aşk bir başkadır ve heyecandır. Bana bu aşkı ve heyecanı yaşattığı için LEVEL'a ve tüm çalışanlarına teşekkür borçluyum... Yazmak istediklerim çok daha fazla fakat kalem kadar güçlü değil, o yüzden sorulara geçiyorum hemen.

Ömer bayağı bize ilan-ı aşk ettin? Bir saniye bunu sindirmemiz uzun sürecek. Sen üzerine rahat bir şeyler al... Kanal karıştı, pardon.

1. LEVEL Dergisi olarak Türkiye dışına çıkıp kendinizi dünya piyasasında da göstermek gibi bir planınız var mı? Varsa ilk olarak hangi ülkede yapardınız? LEVEL'ın evrensel bir dergi olmasını hepimiz isteriz.

Gösteriyoruz zaten? Biraz garip ülkelerde varız ama sonuçta varız. Çek Cumhuriyeti, Romanya gibi enteresan ülkelerde çıkıyor LEVEL, işini görür mü acaba? Şahsen Amerika'ya kapağı atsaydık ortalığı dağdırdık ama who knows; guess we don't have the guts to do that...

2. Genelde bir oyuna başladığımda amacım eğlenmek olur ve oyunda değişik stratejiler denerim. (Çoğu başarısız oldu!) Buradan kendime oyun hakkında şöyle olsa daha güzel olurmuş diyerek, bunun hayaliyle, oyunu baştan yazarım. Bu sadece bende mi oluyor yoksa siz de böyle düşünüyor musunuz? **Biz de yapıyoruz merak etme. Hatta şahsım adına artık oyun firmalarının beni belirli aralıklarla ofislerine çağırıp oyunlarını göstermelerini diliyorum. Emin olsunlar oyunlarının nasıl başarısız olacağını onlara aylar öncesinde söyleyebilirim.**

3. Oyun hikayelerini yazan kişiler nasıl oluyor da bu kadar kapsamlı düşünebiliyorlar? (Türkiye'de oyun platformunun az olmasının sebeplerinden biri bence.) LEVEL olarak hiç oyun yapmayı düşündünüz mü?

Oyun hikayelerinden önce, kitap yazarlarına şaşırmıyor musun acaba? Film senaryolarını yazanlar? Oyun işi de çok sağlam tabii; bence bu mecralarda iş yapanlar

LEVEL yaşayan bir oluşum. Hücreleri falan var. Bir süre kendi haline bıraktığında otomatik olarak yenileniyor; biz de çok bir şey yapmadık...





Battlefront'u direkt olarak es geç, üzülürsün, kalbin kırılır. Maalesef sırf SW'nin adını kullanarak bir şeyler başarmaya çalışan, vasat bir online shooter kendisi.



gerçekten yetenekli kişiler. LEVEL olarak oyun yapıyoruz. Emre yapıyor. Kelime, logo falan bulduruyor insanlara. O da grafikerlik yapa yapa böyle delirdi.

4. Son sorum, The Battle For Middle Earth III ne zaman gelir? (Olmadı siz yaparsınız!)

O artık gelmez Ömer ya... LotR efsanesinin popülaritesi sona erdi sayılır (Popüler kültür klasmanında.), o yüzden boşuna bekleme. Mektubu da aniden bitirmişsin zaten, bir baktım aşağısı boş, ne diyeceğimi şaşırdım şimdi. Görüşürüz diyeyim bari. Görüşürüz Ömer, bye bye!
Ömer DOĞU

YENİ BİR XBOX 360

LEVEL ailesine selamlar. Bu arada özellikle sana merhaba Tuna Abi.

En çok merhaba bana. Saksı değilim ben! Tamam sakınım, zaten bana özellikle gelmiş merhaba. Bakalım neler var soruların arasında...

1. İlk sorum bir oyuncu için garip olabilir ama Fallout bana gayet kasvetli bir hikaye serisi gibi geldi? Sizde durum ne? Ayrıca Skyrim oynamış biri olarak konsol ve komutların benzer olması (God Mode gibi) garip kaçmamış mı?

Fallout post apokaliptik bir atmosferi ve evreni kapsadığı için yeşillikler, çiçekler ve mutlu insanlar görmek mümkün olamazdı zaten. Kasvet oyunun fitratında var. O konsol komutları da asırlardır aynı zaten; Wolfenstein'la başladı, halen aynı format gidiyor.

2. İkinci olarak ben Xbox hayranıyım ve son olarak gayet ucuz bir fiyata Diablo 3 aldım (Reaper of Souls da cabası). Sizce iyi yapmış mıyım yoksa çok mu geriden geliyorum?

İkinci olarak Xbox hayranı olup son aşamada ucuza Diablo 3 almak... Bence iyi yapmışsın, D3 de eskimeyen bir oyun. Bence aşırı anlamsız artık ama seven de seviyor...

2. Forza'ya ne yazık ki 4'ten başladım ve ikinci oyunum çıkar çıkmaz Horizon 2 oldu. Forza 4 iyi güzel ama Horizon 2 Xbox 360'da biraz sıkıntılı. (Pause ekranında araba değiş-tirirken konsolun donması gibi.) Sizce Turn 10 başka bir firma (Sumo Digital) ile çalışmakla Xbox 360 optimizasyonundan fedakarlık mı etti?

Senin bu konudaki profesyonelliğin ve

benim konudan hiç anlamadığım için bön bön bakmam... Bence de hepsi Sumo Digital'ın suçu!

3. Bir arkadaşım bana hediye olarak Alien vs Predator ve Splinter Cell: Blacklist aldı. (Ne kadar şanslıyım!) 15 tatili harcamak için güzel bahane olur mu yoksa Xbox 360 için JC2 veya Xbox 360 efsanesi bir oyun ile takviye yapmam gerekir mi?

O nasıl arkadaşmış yahu? Bana ancak üç kişi birleşip bir tane otel zili satın alıyor. (Olur ya resepsiyonda.) Bence oyunlar iyi, başka oyuna yönelme hiç.

4. Bir Star Wars manyağı olarak merak ediyorum (Hayranlığı aşmış durumdayım), yeni Battlefront'un oynanışı eski oyunlara göre nasıl? Ona göre Xbox 360 takviyesi yerine Battlefront alabilirim. Sana güveniyorum Tuna Abi.

Battlefront'u direkt olarak es geç, üzülürsün, kalbin kırılır. Maalesef sırf SW'nin adını kullanarak bir şeyler başarmaya çalışan, vasat bir online shooter kendisi.

Soruları cevaplasan çok memnun olurum abi. Nice LEVEL'larda görüşmek üzere...

Nice LEVEL it is, eh? Yok Türkçe'deki niceymiş... Nice senelereee...
Atahan SEZGİ

BU BENİM FİKRİM!

Tekrar Merhabalar Tuna Abi. Şu an sana yazıyorum. Aslında yarın coğrafyadan girmem gereken bir kurtarma sınavı var. Ona çalışmam gerek. Ama yapmıyorum. Çünkü adı ne kadar kurtarma sınavı da olsa beni iyice yerin dibine sokacağını biliyorum. Keşke zamanında düzenli çalışsaydım dediğim anlardan birindeyim. Sahi bu anları çok yaşıyorum çünkü hiçbir şeyi düzenli yapmıyorum. Ciddi anlamda söylemek gerekirse düzenli olarak yaptığım tek şey her ay başı LEVEL almak. Nedense hiç aksamiyorum. Hatta insanlar 2016'ya girdik diye sevinirken ben LEVEL'in yeni sayısı çıktı diye seviniyordum. (Bir de AKK yenilendi diye!) Ve iş böyleyken sana bir mail atmıştım. Yeni LEVEL'da okuyucular için oyun incelemesi gibi bir kısım olabilir diye bir fikir vermiştim. Ve sen bunu dikkate alıp gerçekten o düzenli olarak yaptığım tek şeye bir fayda etmemi sağladın. Bu yüzden öncelikle sonsuz teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Çünkü dergiji açıp "bu benim fikrim!" diye saatlerce incelemenin olacağı sayfayı

izleyeceğim. Her neyse, satırlar kaplamak istemiyorum bu yüzden soruma geçeyim (Aslında istiyorum; hatta 113 sayfa boyunca ben yazayım istiyorum ama sen çıkartma Tuna Abi. İyi bir okuyucu gibi gözükmeye çalışıyorum.)

Ve "Okur İncelemesi" fikrinin kaşifi Muzaffer aramızda! Sayende bak şahane bir bölümümüz daha oldu; sizin de rahatlıkla katılabileceğiniz. Arkadaşlar size sesleniyorum, bol bol yazın, yollayın, değerlendirilim, hediye çakalım. Yazarken yaratıcı olun, eğlenceli olun, oyunun tüm detaylarını anlatmak yerine de genel fikri eğlenceli ve doyurucu bir şekilde bize anlatın ki kazanma şansınız artsın. Muzo senin de yerini yedik reklam yapacağız derken de olur o kadar, samimiyiz sonuçta.

Tuna abi senden şu ana kadar oynadığın en eğlenceli oyunu, hikayesiyle seni en çok etkileyen oyunu ve oynadığında en çok etkisinde kaldığın oyunu söylemeni isteyeceğim. Çok şey istiyorum değil mi? İstersen sana kolaylık olsun ben başlayayım: En zevkli için kesinlikle ve kesinlikle inFamous: Second Son derim, hem de düşünmeden. Çatıların üzerinden atlayıp uçarak gitmek falan... Çok zevkli!

Hikaye açısından diyecek olursak da The Last Of Us derim. Gerçekten hikayesiyle bazen benliğimi unutturan ve içeriden yemek hazırlama sesi geldiğinde dünyada olduğumu fark ettiren sayılı oyunlardandı. En etkisinde bırakan diyecek olursak da kesinlikle Portal 2 derim. Neden ben de bilmiyorum ama oyunlar içerisinde bulmacalar çözmeye bayılıyorum! Etkisinde tam olarak neden kaldığımı bilmiyorum ama oyunu oynadıktan sonra bi anda Portal t-shirtleri giymeye başladım. Telefonumun ekran kağıdında birden GLaDOS belirdi ve telefonum Portal'in şarkısı ile çalmaya başladı.

Oynadığım en eğlenceli oyun muhtemelen müzik oyunlarından biridir. Guitar Hero, Rock Band veya belki Amplitude (Eskisi.). Tabii HotS'u da unutmamak lazım! Hikayesiyle beni saran da Bioshock serisi tartışmasız. Gerçi FFXVII de buraya girer. Yok yok, en çok etkisinde kaldığım oyun FFXVII. Senin seçimler de güzelmiş de Portal 2'nin nasıl etkisinde kalabildin o kadar? Bulmaca oyunu gibi bir şey sonuçta...

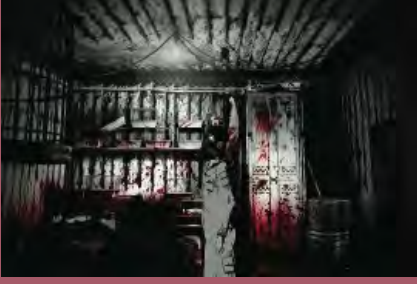
Neyse ben çok uzattım abi. Olmazsa yavaştan coğrafyaya çalışmaya başlayım. Şu aldığım güzel haberin ertesi gün kötü haber almak istemiyorum.

Sağlıcakla kalın...

Coğrafya hakkında şunu hatırlıyorum: Nohut Karadeniz'de yetişmiyordu. Antalya'da da portakal var bir sürü. Budur. Görüşürüz Muzaffer!

Muzaffer BAŞCIVAN





Yapım **Harvester Games** Dağıtım **Screen 7 Tür Macera / Psikolojik Gerilim** Platform **PC** Çıkış Tarihi **1 Aralık 2012**

Okur İncelemesi: The Cat Lady

Çoğu zaman bir buket çiçek, aşkın, sevginin somut bir sembolü olarak görülür. Susan içinse bu kaybettiklerini hatırlatan bir metafor, her seferinde peşini adımıyan ve bir türlü kaçamadığı o lanetin geride bıraktığı izlerdir. Eğer Susan Ashworth sizseniz, hayat sizin için hiç adil değildir. Nitekim kendinizi, benliğinizdeki tüm kötülüklerden arındırmış olsanız dahi.

The Cat Lady, 2012 yılında Harvester Games tarafından geliştirilmiş ve piyasaya sunulmuş, psikolojik-gerilim temaları barındıran bir puzzle-adventure oyunu. Hikâye, Susan adında 40'li yaşlarının başlarındaki bir kadını konu alıyor. Acı dolu bir trajedinin küllerinden doğan, Susan'ın sonu ile açılış perdesini aralayan bir hikâye.

Oyunun başlangıcında, Susan'ın intiharından dakikalar sonra kendinizi bir anda içinde bulduğunuz, güzel olduğu kadar tüyler ürperten bir kırık arazi belirliyor karşınızda. Susan, sanki indie bir atari oyunundan kesilip eski Polaroid makineler ile çekilmiş bir fotoğrafa yapıştırılmış gibi görünüyor. O ve diğer karakterler, kimi tarafından üstünkörü görülecek şekilde, pek de anlaşılır olmayan dudak hareketleri ile anime edilmiş. Grafikler garip ve çarpıcı bir izlenim verdiği gibi, oyuncuyu Susan'ın da içerisinde bulunduğu o şok olmuş, endişeli ve melankolik ruh haline sokmayı da başarıyor. The Cat Lady'deki sürrealizm en çok da iki kadın üzerinde belirginliğini gösteriyor. Biri Susan'ın kendisi iken, diğeri ile Susan'ın ölümü yas tutmaya tercih etmesi vesilesiyle

tanışıyoruz.

Fakat Susan ölümdede dahi huzuru bulamıyor. Kendini pazarlık yapmak isteyen yaşlı bir kadının –kendisi mistik bir varlık olduğunu söylüyor- önünde, reddedemediği bir teklif karşısında buluyor. Kadın, dünya üzerinde Parazitler olarak adlandırdığı, tek amacı yaşayana zarar vermek olan varlıkların gizlendiğini ve onlar yaşamaya devam ettikçe masumun ölmeye devam edeceği gibi Susan'ın da huzur bulamayacağını iddia ediyor. Yalnızca bir kaç damla kan feda etmesi ile tamamlanacak bir anlaşma, ritüel başlıyor.

Akıttığınız kan, nitekim birkaç damla ile kalmamakla birlikte, yaşlı kadının hediye olarak vaat ettiği ölümsüzlüğü de beraberinde getiriyor. İntihara meyilli olan ve hayatın yıllar önce anlamını yitirdiğine inanan Susan içinse bu bir hediyeden ziyade kaldırmak için ne gerekiyorsa yapacağı korkunç bir lanet.

Kurban ettiğiniz ilk kan, yüzünüzde bir tokat etkisi yaratıyor. Oyunun devamında ise dâhice dengelenmiş bir öfke, sefalet ve acı silsilesine kendinizi bırakıyorsunuz. Bazı sahnelerin çok ediciliği kadar hikâyenin de çarpıcı bir yanı var ki; her ne kadar başta gereksiz olduğunu düşünceğiniz anlar olsa dahi, her biri hikâyenin sonlarında yapbozun en önemli parçalarını oluşturuyor. Hikâye, Susan'ın ızdırabı ile, ortadan kaldırmak için yollandığı varlıklar arasında önemli paraleller çiziyor. Bu varlıklar, gündelik hayatlarımızda karşılaştığımız insan tipleri

meleri ile dehşet verici bir şekilde benzerlik gösterirken, aslında depresif ruh haline sahip olan bir bireyin iç çatışmalarını temsil ediyorlar. Ve depresyon ile mücadele eden herhangi bir bireyin de sizlere söyleyeceği üzere, kişinin ruhani iblislerini bastırabilmesi sanıldığı kadar kolay ve acısız olmuyor. Susan Ashworth için intihar bir çıkış yolu olması gerekirken aksine, dokunaklı bir hikâyenin başlangıcı haline geliyor. Korkutucu bir oyun arıyorsanız eğer, The Cat Lady sizi güpe gündüz korkutmaktan ziyade kimi zaman tüylerinizi ürpertecek, kimi zaman sa sizi soru işaretleri ile dolu bir boşluğa itecek bir yapıdır. Bu psikolojik gerilim temalı hikâyede, odak noktanızın da dokunaklı olduğu kadar çelişkili bir portre oluşu da işin cabası. ■

KARAR

ARTI Özgün bir hikâye, karakterler ve grafikler, oyuncunun seçimlerine bağlı farklı sonlar, kolay kontrol sistemi
EKSİ Tadına doyamadan bitiyor

100



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

Ayin Kazananı
Almilla Fikircioğlu



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
SCII LotV



NEXT LEVEL

Far Cry Primal

Far Cry Primal
Dünyanın cennet köşelerinde geçen, barut kokusunun eksik olmadığı iki oyunun ardından macera ilk çağlarda devam ediyor.

#230

1 Mart'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.



Auto SHOW

Şubat sayısı bayilerde

- Audi H-Tron • Hyundai İoniq • Mercedes E Serisi • Mercedes GLE Coupe • Ford Ecosport • Fiat 500
- RAM Rebel • Saffet Üçüncü röportajı • Dodge Charger SRT ile BMW 428i karşılaştırması
- Sankamış kış etkinliği • Cafe Sankofa • Dakar'ın yıldızı Peugeot

ve fazlası

www.autoshow.com.tr

Otomobil dünyasının en güncel, anlık haberleri
ise sosyal medyada yine Auto SHOW'da



* [f /AutoSHOWDergisi](https://www.facebook.com/AutoSHOWDergisi)



* [/AutoShowdergi](https://twitter.com/AutoShowdergi)



* [/autoshowdergi](https://www.instagram.com/autoshowdergi)

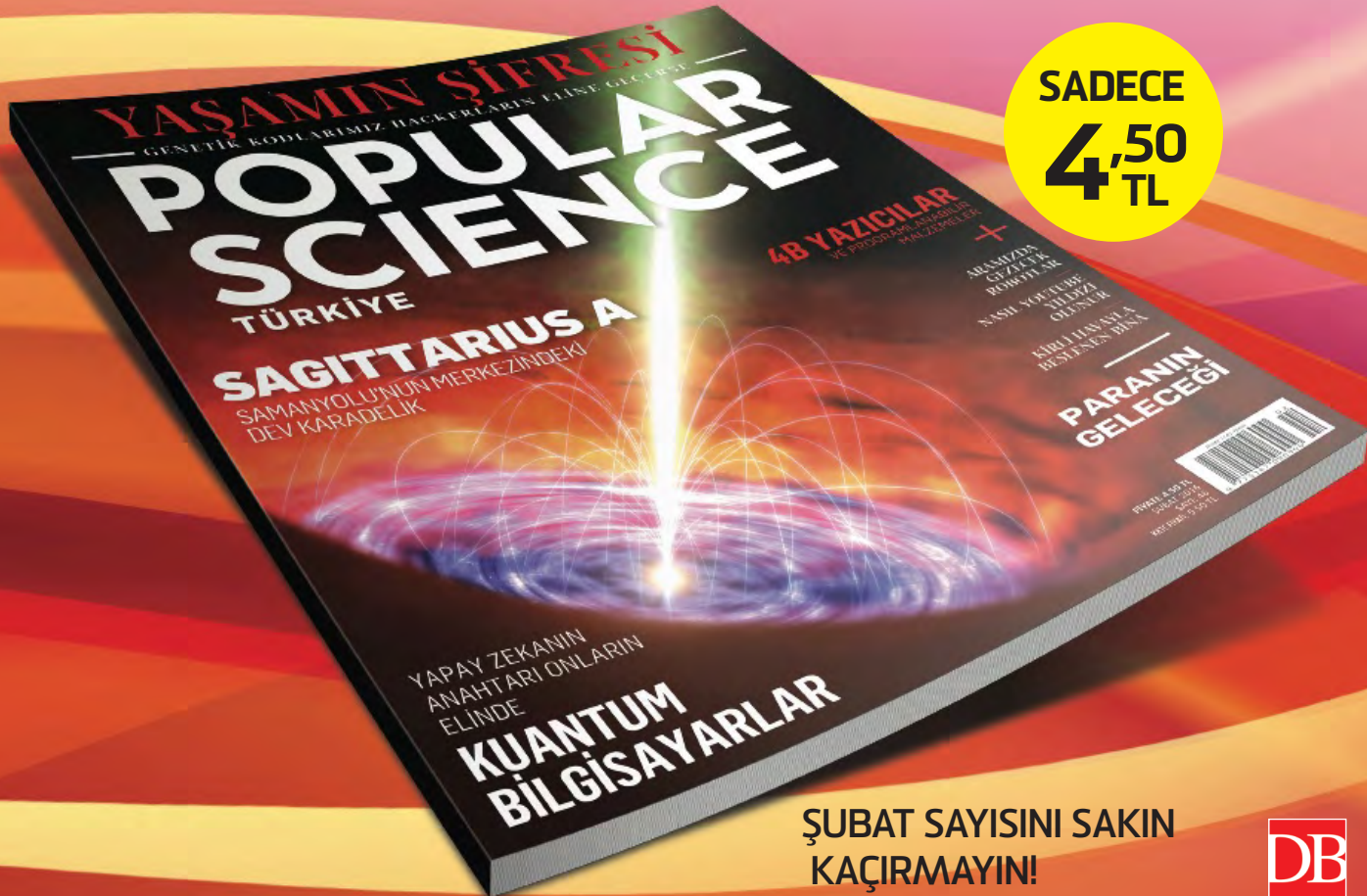
* Telefonunuza QR Code okuyucuları, Appstore (iOS) ve Play Store (Android) mağazalarından ücretsiz olarak indirebilirsiniz.



GALAKSİMİZİN MERKEZİNDEKİ CANAVAR KARADELİK: SAGITTARIUS A.

- ▶ Paranın geleceği.
- ▶ DNA'nın şifresi çözlürken hackerların da eli boş durmayacak.
- ▶ 4B yazıcılar yeni malzemelerle harikalar yaratıyor.
- ▶ Kuantum bilgisayarlar sayesinde yapay zeka çağ atlayabilir.

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



ŞUBAT SAYISINI SAKIN
KAÇIRMAYIN!

LEVEL'in hedyesidir. Para ile satılmaz.



HEARTHSTONE

HEROES OF WARCRAFT™

LEVEL

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



*www.facebook.com/chiponlineurkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde

Hearthstone Özel

Şubat 2016

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhan 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 lisansıya 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.

HEARTHSTONE

HEROES OF WARCRAFT



Editörden

Tam anlamıyla bir fenomen haline gelen, turnuva haberleri art arda gelen, Blizzard'ın bedava ve bir o kadar muhteşem kart oyunu Hearthstone'a ayırdığımız sayfalara hoş geldiniz!

Beta aşamasından beri oyunu denemekte olan şahsım, halen oyunu düzenli olarak oynamaktayım, vazgeçmem hiç de kolay olmuyor. Blizzard da oyuna tam destek veriyor; kah yeni Adventure'lar ortaya çıkıyor, kah yeni kartlar ekleniyor... Son güzel eklentilerden Tavern Brawl da oyunu periyotlarla takip etmek için çok iyi bir özellik oldu bana sorarsanız.

İlerideki sayfaları okuduktan sonra Hearthstone hakkında hiçbir bilgi eksikliğiniz kalmayacak. Oyunu oynuyorsanız da işiniz yarayacak bir şeyler bulacaksınız, oyunla almanız yoksa da...

Şimdi sizi rahat bırakıyor ve konuyu keyifle takip etmeniz için evinizin konforuna uğurluyorum.

Ve unutmayın; bu tipteki özel konularımız devam edecek, beklemede kalın!

Tuna Şentuna

Yayın Kurulu

Bir bakışta Hearthstone: Heroes of Warcraft

Hearthstone nedir?

Bir kart oyunudur. 30 kartlık bir deste oluşturup rakibinizin 30 puanlık sağlık puanını, savaş alanına getirdiğiniz yaratıklarla, büyülerle sıfıra düşürmeye çalışırsınız.

Kaç kişiyle oynanır?

Tek kişi yapay zekaya karşı da oynanabilir, iki oyuncu karşılıklı da oynayabilir. Oyun her zaman internet bağlantısı istemektedir.

Neden eğlenceli?

Yeni kartlar elde etmeye çalışmak, bu kartlarla kendi oyun zevkinize göre bir deste yapıp mücadele etmek sonu gelmeyen bir eğlence sunuyor. Blizzard'ın oyuna getirdiği "şans" faktörü de desteniz ne kadar iyi olursa olsun kazanmanızın garantisini gösteriyor.

Hangi platformda var?

PC, Mac, iOS ve Android. Oyunu tablette oynamak ayrı bir keyiftir.



Bu oyunda neler oluyor?

Bağımlılık yaratması an meselesi olan Hearthstone, Blizzard'ın online oyun camiasına kattığı en iyi oyunlardan biri aslına bakarsanız. Zamanında Magic: The Gathering'in başaramadığını, kolay ve eğlenceli oynanışıyla sağlayan Hearthstone, bunu üstelik, öyle çok da akılda kalıcı olmayan bir kart portföyüyle yaptı; MtG'de ünlü kartlar, ünlü isimlerin çizimleriyle unutulmaz bir hale gelirken, burada Warcraft dünyasında, yolda görseniz bakmayacağınız yaratıklar ve isimler savaşıyordu ama formül işe yaradı. Elbette Hearthstone "Legendary" adı altında, Warcraft dünyasının ünlü isimlerini, aynı ünü koruyarak oyuna ekledi ama

bu kısıtlı sayıdaki ismin yanında kalan genel kitle bile iş görmeyi başardı. Hearthstone şu anda o kadar ünlü bir oyun haline geldi ki oluşturulan takımlar, Amerika ve Avrupa'da çeşitli turnuvalarda mücadele edip binlerce dolarlık ödül kazanıyor. Olayın e-spor kısmının yanında, Hearthstone birçok farklı mobil platformda oynanabilmesiyle de her gün milyonlarca oyuncuyu ağırlıyor.





Peki bu oyun nasıl oynanıyor?

Oyuncu bulma işlemi
30 saniye kadar sürüyor.

Oyunu açtığınız gibi bir Tutorial kısmına alınıyorsunuz. Ardından da kendi destenizi oluşturmanız isteniyor. Size verilen kartlarla bir deste yapıp hemen oyuna atılmak mümkün. 30 kartlık destenize istediğiniz kartı koymakta serbestsiniz fakat bir denge ayarlamazsanız, başarılı olma olasılığınız da azalıyor.

Destenizi yarattıktan sonra bir oyuncuyla (Veya yapay zekayla) karşı karşıya getiriliyorsunuz. Kartların her birinin, bir mana ihtiyacı var. Eğer kartın üzerinde 2 yazıyorsa, 2 mana karşılığında o kartı oynayabilirsiniz demek. Mana işini de Blizzard, sıra her size geldiğinde bir artış yaparak sağlamış. Şöyle ki ilk turda 1 mana'ya sahip oluyor, 2. de 2, 3. de 3... En fazla da 10 mana'ya sahip olabiliyorsunuz. Oyunun en başlarında bu mana artışını etkileyen kartlar pek fazla olmasa da şimdi bazı kartlar bir anda 10 mana'yı tamamlamanızı bile sağlayabiliyor. Yine de oyunun gelin-

de bu sırayla artışa uyulmakta. Sıra size her geldiğinde, mana'nız yettiği ölçüde kart oynama şansına sahipsiniz. Bu kartlar büyü ve yaratık kartları olarak ikiye ayrılıyor. Yaratıkları oyun alanına indikten sonra, bir sıra bekledikten sonra saldırabiliyorsunuz. (Eğer kartta Charge özelliği varsa direkt saldırabiliyor.) Büyüleri ise oynadığınız gibi aktive edebilirsiniz. Büyüler yaratıkların özelliklerini de geliştirebilir, karşı takımın yaratıklarına ve kahramanına zarar da verebiliyor vb. Amacınız rakibin 30 puanlık sağlığını sıfıra indirmek. Eğer destenizdeki kartlar biterse ve oyun devam ederse, her sıra birer artışla zarar almaya başlıyorsunuz. Misal destenizde kart kalmadı ve sıra size geldi. Kart çekemediğiniz için bir puanlık hasar alıyorsunuz. İkinci turda bu iki puan oluyor, üçüncü turda üç... Dolayısıyla mücadeleyi kartlarınız bitmeden tamamlamanız gerekiyor, yoksa işler zorlaşıyor.

Oyun modları neler?



Play

Vaktinizin çoğunu geçireceğiniz alan burası. Play sizi iki seçenekli bir yere götürüyor; sıradan bir oyun mu oynayacaksınız yoksa yıldızlarla belirlenen ve kartlardaki yaratıkların tipleriyle belirlenen rütbe mücadelesine mi gireceksiniz. Casual, yani sıradan oyunda kazanmak veya kaybetmek bir şeyi değiştirmiyor, sadece karakterinizin seviyesi artıyor. Ranked, yani rütbeli oyunlarda ise 20. seviyeyi geçtikten sonra (25'ten 1'e doğru ilerleniyor.) tehlike başlıyor zira kaybederseniz, seviye atlamak için gereken yıldızlarınız azalıyor. Kazandığınızdaysa yıldız kazanarak bir sonraki seviyeye geçebiliyorsunuz. Art arda üç maç kazanmak da size ekstrasdan yıldız sağlıyor; yani ne kadar çok başarı, o kadar hızlı yükseliş.

Solo Adventures

Curse of Naxxramas eklentisiyle birlikte oyuna eklenen Solo Adventures modu, Blizzard'ın ara ara sunduğu macera bölümlerine ev sahipliği yapıyor. Şu ana kadar üç tane adventure paketi çıktı. Bunlar yaşayan ölümler temalı Curse of Naxxramas, Ragnaros ve Nefarian'ın savaşını konu eden Blackrock Mountain ve Indiana Jones temasına

sahip olan League of Explorers. Her macera paketi, birer hafta arayla açılan beş tane kanata sahip. Her kanatta da üç veya daha fazla boss savaşı bulunuyor. Bunları tamamlayarak da belirli kartlara sahip olabiliyorsunuz. Ayrıca bu savaşlar normal oyundan farklı özelliklere sahip olabildiğinden dolayı da farklı bir eğlence sunabiliyor.



Arena

150 altın veya belirli bir miktar gerçek para karşılığında katılabileceğiniz Arena, aslında bir çeşit "draft" mücadelesi. Arena'ya katıldıktan sonra size bir deste oluşturmanız için üçer seçeneqli kartlar sunuluyor. Bunlarla 30

kartlık destenizi oluşturduktan sonra –ki genelde istediğiniz gibi olmuyor o deste- gerçek oyuncularla savaşa başlıyorsunuz. Arena'da ne kadar başarılı olursanız, finalde o kadar iyi hediyeler geliyor.

Sakin Arena'da elinizi yüksek mana gerektiren kartlarla doldurmayın.



Tavern Brawl

Blizzard'ın oyuna yeni eklediği bu mod, farklı özelliklere sahip savaşlarda rakip oyuncularla buluşmanızı sağlıyor. Bazen kartlarınızın mana ihtiyacı rastgele değişiyor, bazen kahramanınız Ragnaros oluyor, bazen iki oyuncu yan yana gelip yapay zeka bir düşmanı ortadan kaldırmaya çalışıyorsunuz... Bu özellikler tekrarlamıyor ve her hafta farklı bir savaş biçimiyle tavernada buluşuyorsunuz. Sadece bir maç kazanmak size bir adet Classic Card paketi sağlıyor.

Karakterler

Mage / Priest Warlock

Geldik oyunun en önemli kısmına. Blizzard bize tam dokuz tane karakter sunmuş. Bunlar da yine Warcraft dünyasının ünlü isimleri. Mage (Jaina Proudmoore veya Medivh), Priest (Anduin Wrynn), Warlock (Gul'dan), Paladin (Uther the Lightbringer), Warrior (Garrosh Hellscream veya King Magni Bronzebeard), Druid (Malfurion Stormrage), Hunter (Rexxar veya Alleria Windrunner), Rogue (Valerae Sanguinar) ve Shaman (Thrall). Her karakterin kendine has bir kahraman gücü ve kendine özel kartları bulunuyor. Mage büyüleriyle direkt hasar verebilen en iyi sınıf. Örneğin Pyroblast adındaki devasa alev topuyla 10 puanlık hasarı başka bir sınıf veremiyor. Mage'in kahraman gücü bir puanlık hasar veren Fireblast ve istediğiniz öğeyi hedefleyebiliyorsunuz. Başlarda rakibi

oyalayıp Pyroblast'le bitirmeye yönelik bir strateji kullanıyordu Mage oyuncuları fakat daha sonra Pyroblast nerf'lenince (Gücü düşürülmek = nerf.) bu strateji patladı. Goblins & Gnomes kart paketiyle gelen mech'lerle, "Miracle Mech Mage" şeklinde bir deste popüler oldu ve bu deste halen popülerliğini korumakta. Bu desteyi bir çeşit rush destesi olarak da düşünebiliriz zira destede en fazla 7 mana isteyen kartlar bulunuyor, çoğu da bunlardan çok daha düşük. Ben Mage'in büyülerle haşır neşir olması gerektiğine inandığım için inatla büyü ağırlıklı desteler deniyorum ama ne kadar başarılı olduğum tartışılır...



Savaş alanındaki nesnelere dokunarak etkilesime geçebilirsiniz.

Warlock destesi eskiden popülerdi, artık değil



Oyunun şifacısı gibi gözüküp de Paladin'den daha kötü sağlık toparlama imkanlarına sahip olan Priest'imizin kahraman gücü, iki puanlık sağlık yenileme özelliği. Bunu aynı Mage gibi istediği öge üzerinde kullanabiliyor.

Priest'i "Shadow Priest" olarak kullanmak da

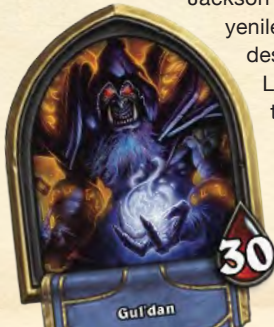
mümkün aslına bakarsanız ama bu özelliğe sahip deste sanırım hiçbir zaman popüler olmadı. Shadow Priest modunda kahramanımız sağlık tazeleme yerine, iki puanlık bir saldırı özelliği kazanıyor.

İlk zamanlarda Priest'ler genellikle tek bir yaratığı çok güçlendirerek mücadele ediyordu lakin şimdi farklı çeşitlerde Priest desteleri mevcut. Bunlardan en popülerleri de Dragon Priest. Çeşitli dragon kartlarının

yanında büyülerle de desteklenen bu deste, pek hızlı çalışmasa da finalde iyi sonuçlar getiriyor.

Bir dönemin en popüler kahramanı Warlock artık o kadar popüler değil neyse ki zira bir dönem ortalıkta Warlock'tan geçilmiyordu. Sağlığından iki puanlık feragat ederek bir kart çekme özelliğine sahip olan Warlock'un eski, popüler stratejisi Zoo Deck adındaki hayvanat bahçesi destesiydi. Tam olarak bir rush destesi olan Zoo, düşük mana isteyen ve hızla saldırbilen kahramanların bir araya gelmesiyle oluşturulmuştu. Bu deste yok olmuş değil elbette fakat artık daha farklı Warlock desteleri mevcut. Şu sıralar Reno Jackson'ın tüm sağlık puanınızı

yenileme özelliğiyle gelen bir deste meşhur örneğin (Reno Lock). Destede sadece tek bir karttan iki tane var (Bazı destelerde o bile yok); onu oynadıktan sonra her şeyi başa sarmak an meselesi...



Karakterler

Paladin / Warrior / Druid

Kahraman özelliği sayesinde bir tane, 1/1'lik asker getirebilen Paladin, oyundaki popüler sınıflardan bir tanesi. Bunun en büyük nedeni de az mana'ya, iyi özelliklere sahip yaratıklara sahip olması. Turnuvalarda da Paladin tercihi son dönemde fırlama yaptı. Paladin Divine Shield özelliğini en çok kullanan sınıf halinde. Bir yaratığı ilk saldırıdan tamamıyla koruyan bu özellik bir hayli asap bozabiliyor kendisi. Ben bin yıl öncesinden kalma bir kontrol des-tesini tercih ediyorum halen –arada ufak değişiklikler yaparak- ve iyi sonuçlar da alıyorum. 8/8'lik



Golem'in saldırısını bir anda 1 puana düşürmenin keyfi başka bir sınıfta yok sanırım...

Warsong Commander ve Grimm Patron kombosuyla ünlenen ve gerçekten herkesi delirten Warrior sınıfı, iki puanlık bir kalkan kazanabilme olasılığına sahip. Bahsettiğim Grimm Patron kombosu çok feci bir ortam yaratmıştı; hasar aldığımda 3/3'lük bir arkadaşımı çağırabilen Grimm Patron kartını Warsong Commander'ın "Charge" özelliğiyle kombo yapan oyuncular rakiplerini bir anda, bir dolu Grimm Patron ile dövüyordu, oyunun başından kalkıp gidiyordunuz. Neyse ki Warsong Commander şahane bir nerf yedi ve bu deste de





ortadan kalkmanın eşiğine geldi. Benim tercihimse Warrior'ın sahip olduğu silahlarla desteklenen hızlı bir deste. Bu kadar çok silaha sahip bir başka sınıf yok zaten. Bazı oyuncular da bolca kalkan kazanıp bunu rakibin kafasına indirmeyi seçen bir deste kullanıyor.

Doğa ile iç içe olan Druid sınıfının kahraman özelliği bir kalkan ve sıra sizdeyken kullanabileceğiniz bir saldırı puanı kazanmak. Özellikle tek sağlık puanına sahip olan yaratıkları ortadan kaldırmak için çok işe yarıyor bu özellik.

Diğer sınıfların aksine çok popüler ve sabit bir desteye sahip değil Druid. Ya da ben bilmiyorum, duymadım –ki bu da zor bir olasılık! Yaratıkların yanında direkt saldırı büyülerine ve yaratıkların

güçlerini artıran özel kartlara sahip olan Druid, mana'sını artırılabile konusunda da gayet yetenekli. Güçlü kartları genel olarak çok mana istiyor ama indigi yaratıklar rakibin gözünü korkutmaya yetiyor da artıyor bile.

Benim kullanmakta olduğum destenin doğal bir dengesi var. Ne hızlı, ne yavaş, ne hasar vermek için özel bir komboya ihtiyaç duyuyor, ne de zorluyor. Bir şekilde doğru zamanda doğru kartlar geliyor destede, nasıl oluyor halen anlamış değilim. Tabii kazanma oranı çok yüksek olan bir deste değil bu ama oynaması bir şekilde eğlenceli. Daha iyi bir seçim için "Djinni combo druid" destesini incelemenizi öneririm.



ortada çok fantastik bir deste vardı. Sıfır mana'ya büyü yapabilme, Gadgetzan Auctioneer'in kart çekme özelliği derken bir anda Leeroy Jenkins sahaya iniyor, size vuruyor ve geri oyuncunun eline gidip tekrar iniyordu, dayağı yiyip oturuyor-dunuz. Neyse ki bu deste ortadan kalktı, rahat ettik. (Destenin adı da Miracle Rogue'du.)

Şu sıralar yine çok stabil, belirli bir deste yok ortalıkta. Çeşitli desteler deniyor, genelde oyuncular destelerini kendi zevklerine göre şekillendiriyor. Elbette bazıları daha çok işe yarıyor ama tercihiniz Rogue olacaksa, destenizi kendiniz şekillendirmenizi öneririm.

Ve son olarak Shaman... Rastgele totem'ler çağırabilme özelliğine sahip olan Thrall, bu totem'lerini başka kartlarla güçlendirebiliyor ve kendine bir totem ordusu kurabiliyor. Çağırdığı totem'ler büyü gücünü artırma, yaratıkları iyileştirme, kalkan görevi görme veya düşük saldırlı bir asker olma özelliklerine sahip. Thrall'ın totem yaratan kartları da bulunuyor aynı zamanda. Overload özelliğine sahip kartlarıyla meşhur bu kahramanımız. Güçlü bir büyü veya

güçlü bir yaratık getirip bir sonraki sırada daha az manayla iş yapmaya çalışıyor. Yeni eklenen bir kart sayesinde neyse ki kilimli mana'larımızı da açabiliyoruz artık. Shaman sanıyorum ki şu sıralar en az tercih edilen karakterler arasında. Öyle ki çeşitli sitelerdeki en iyi desteler başlığına baktığınızda Shaman'ın adını göremeyebilirsiniz bile. Yine de sahip olduğu kartlar hiç de fena değil, eğlence konusunda da güzel vaatleri var.

İşin özündeyseniz, eğer rütbeli oyunlarda üst sıralara çıkmak istiyorsanız, Paladin, Hunter, Warlock veya Mage'den şaşmanızı öneririm. Deste tavsiyeleri için de www.hearthpwn.com adresini mutlaka yer imleriniz arasına eklemelisiniz.





Select a card to start crafting.

Spend Arcane Dust to create cards and acquire dust by disenchanting cards.

Costs vary with card rarity.

Filters

Show Only Available Cards

Include Soulbound Cards

Kartlar

Legendary kartları oluşturmak için 1600 toz gerekiyor.

Oyunumuzda üç farklı kart paketi bulunuyor. Klasik kartlar, oyun çıktığında yayımlandı ve toplamda 245 karttan oluşuyor. Oyuna gelen ilk kart paketi ise Goblins & Gnomes adı altındaki kartlar oldu. Bu paketle birlikte "Mech" serisini tanıdık, bir anda mech desteleri ortaya çıktı. Son olarak The Grand Tournament adında bir paket geldi. 132 kartlık bu pakette yeni bir yaratık sınıfı yoktu ama Inspire adında, kahramanların özellikleri sayesinde çalışan bir mekanik gelmiş oldu. Kısaca var olan kart özelliklerine değinelim. Bazı kartlarda, bazı terimler var ki bunları gördüğünüzde o kartın farklı bir iş yapacağını anlıyorsunuz. Battlecry, o yaratık indiği anda yapacağı şeyi temsil ediyor. Deathrattle, yaratık öldüğünde bir özelliği devreye

sokuyor, Charge yaratığın indiği gibi saldırmasını sağlıyor, Inspire da –bahsettiğimiz gibi- kahramanımız özelliğini kullandığında, kartta yazan özelliği çalıştırıyor. Rogue'a özel Combo özelliği, bir kart oynadıktan sonra bir kart daha oynarsanız o combo özelliğinin işlemlerini sağlıyor, Shaman'ın kartlarındaki Overload ve yanındaki sayı, bir sonraki sırada ne kadar mana'nızın kilitli kaldığını belirtiyor. Yine Shaman kartlarında gördüğümüz Windfury de bir yaratığın bir sırada, bir kez değil, iki kez saldırabilmesini sağlıyor. Silence ise bir yaratığın üzerinde yazan, yukarıda saydığımız özelliklerin tümünü sıfırlıyor. Eğer o yaratığa bir güçlendirme yapıldıysa o da ortadan kalkıyor. Büyü kartları arasında yer alan Secret'lar kahramanınızın portresi üzerine



birer soru işareti olarak oturuyor. Secret kartında yazan olayın nasıl gerçekleşeceğini siz biliyorsunuz ama karşı taraf bilmiyor. Örneğin Hunter'ın bir Secret kartı, yaratıklarınızdan birine saldırılırsa üç tane 1/1'lik yılanın oyuna girmesini sağlıyor. Rakibiniz de bu beklenmedik hareket karşısında yeni bir strateji üretmek zorunda kalabiliyor. Secret kartları her sınıfa özgü değil. Sadece Paladin, Hunter ve Mage secret kartlarına sahip. Oyunda kart kazanmak için yapabileceğiniz birçok şey var. Günlük görevleri yaparak (Her gün yeni bir görev veriliyor.), Arena'da başarılı olarak kazandığınız altınlarla kart paketleri alabilirsiniz. (100 altın = 1 paket kart.) Bunun yanında Adventure modunu tamamlayarak özel kartlara ulaşabilirsiniz. Tavern Brawl kart paketi veriyor, bazen bir arkadaşınızın maçını izleyerek de bir paket kart kazanabiliyorsunuz. (Günlük görevler arasında var.) Ekstra kartları

takas edebilme özelliğiyle oyunda bulunmuyor. Bunun yerine onları büyülmüze toza dönüştürüp daha sonra bu tozla istediğiniz kartları oluşturabiliyorsunuz. Common, Rare, Epic ve Legendary olarak dörde ayrılan kartların toz gereksinimi de bu kategorilere göre belirleniyor.

Ve elbette kartları gerçek para ile de satın almak mümkün. Burada da enteresan bir keşifim var, halen aynı şekilde mi emin değilim ama kontrol etmekte fayda var: Kartları PC üzerinden satın almakla, Google Playstore üzerinden almak farklı ücretler vermişti bana zamanında –ki Google ucuz olan kısım. Bunu da bir kontrol edin derim.

Kartlarla ilgili son söylemek istediğim, her sezonda bir tane farklı kart arkası kazanılabildiği. Eğer 20. seviye veya üzerinde bir rütbeye sahip olursanız o sezonun kart arkası bedava sizin oluyor.

Genel tavsiyeler

Bu oyunda şans faktörü her zaman devrede, bunu unutmayın. En iyi deste, asla yenilmez deste diye bir şey yok. Lakin bazı destelerin elbette kazanma oranı daha yüksek.

Günlük görevleri yapmaya özen gösterin ki bolca altınınız olsun. Zaten oyunda altın kazanmak kolay değil, günlük görevleri de es geçerseniz yeni kartlara ulaşma olasılığınız çok düşük olur.

Yeni bir deste oluşturduğunuzda bunu ilk önce Casual oyunda deneyin ki durup dururken rütbeniz düşmesin.

Deste oluştururken bir teması olmasına dikkat edin. Rakibin oyununu kontrol mü etmek istiyorsunuz, saldırı mı ön planda olmalı, oyunun ortalarında mı desteniz güçlenecek, bunları ayarlayarak bir deste oluşturmalısınız.

Hiçbir deste “mutlak” değil. Zamanla üzerinde oynamalar yapmaya özen gösterin, yeni şeyler deneyin.

Sırf bir Legendary kartı beğendiniz diye onu tozlarınızla satın almaya çalışmayın; önce o kart hangi destelerde kullanılıyor, işe yarayan bir Legendary mi ona bakın.

Elinizde kart kalmamasına sebep olan destelerden uzak durun. Karşı tarafın elinde 5, sizde 0 kart varsa büyük ihtimalle yeniliyorsunuz.

Silence özelliğine sahip kartlar bayağı işe yarayabiliyor ve oyunun seyrini değiştiriyor. Deste temanıza göre silence özelliğine sahip kartlardan koymaya bakın.

Her zaman bir adım sonrasını hesaplayın. Hangi sırada, kaç sayılıklı saldırı yapabileceğinizin hesabını tutun. Birçok yaratığınız varsa ve büyük bir saldırı planlıyorsanız, kağıt kaleme sarılmakta bile sakınca yok.

Adventure modunu parayla satın almak, altın biriktirerek almaktan daha karlı, unutmayın.

Ve şunu unutmayın: Bu oyunu oynarken bolca eğlenin!

LEVEL'in hedyesidir. Para ile satılmaz.



HEROES OF THE STORM™

LEVEL

LEVEL ONLINE

**TAMAMIYLA
YENİLENDİ!**

*Hala ziyaret
etmediniz mi?*



DAHA FAZLASI İÇİN...

www.level.com.tr

Heroes of the Storm Özel

Şubat 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 Öztınaz emre@level.com.tr

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya 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.

HEROES OF THE STORM



Editörden

Kitapçığın bu bölümünü birçok tanidik Blizzard karakterini Nexus'ta buluşturan ve ücretsiz olarak oynayabileceğiniz Heroes of the Storm'a ayırdık.

Günlük görevleri ve çerezlik oyun yapısıya her bulduğum boşlukta girip en azından bir-iki maç yapıp çıktığım bir oyun Heroes of the Storm. Piyasaya çıkmakta çok geç kaldığını düşünmemeye rağmen, diğer MOBA'lardan ayrışan farklılıkları sayesinde beklemediğim kadar iyi çıktığını da belirtmeliyim.

Bu sayfalarda, oyun hakkındaki genel bilgilere, savaş anlanlarının detaylarına, oyunu oynarken kullanabileceğiniz ipuçlarına yer verdik.

Şimdi, sizleri içeriye davet ediyor ve keyifli okumalar diliyorum.

Emre Öztınaz

Görsel Yönetmen

Bir bakışta Heroes of the Storm

Heroes of the Storm nedir?

Blizzard'ın, diğer oyunlarında efsaneleşmiş karakterlerini bir araya getirdiği bir MOBA oyunudur.

Kaç kişiyle oynanır?

5v5 yapılan maçlar halinde oynanır. Tek başınıza girip oynayabileceğiniz gibi, 5 kişilik bir takım kurarak da oynayabilirsiniz. Oyun her zaman internet bağlantısı istemektedir.

Neden eğlenceli?

Piyasada popüler olan diğer MOBA oyunlarından farklı olarak bu oyunda "last hit" yapmak zorunda olunmadığı gibi, "şu karakteri seçtin, bu koridora gideceksin" gibi bir kural da bulunmuyor. Tüm amaç rakip takım ile çarpışmak ve oyun oynamanın da keyfi burada! Ayrıca oyunda bulunan çok sayıda farklı harita ve bu haritalarda yer alan görevler sayesinde bir anda kendinizi bir anda 5v5 gerçekleşen savaşlar içinde bulacaksınız.

Hangi platformda var?

Heroes of the Storm'u PC ve Mac platformlarında oynamak mümkün.

Bu oyunda neler oluyor?

Blizzard'ın oyunlarını oynamamış olanlar bile en azından birkaç karakterini mutlaka duymuştur. İçlerinde oldukça ünlü sayıda kahraman mevcut. Illidan Stormrage, Arthas Menethil (Nam-ı diğer Lich King), Jim Raynor, Diablo bunlardan sadece birkaçı. Blizzard da "MOBA oyunları son zamanlarda çok moda, biz de bir oyun yapalım" şeklinde düşünerek tüm kahramanlarını bir oyunda toplamaya karar vermiş. Şaka bir yana, iyi de yapmış! Günümüzde çerezlik diye tabir ettiğimiz, 20-30 dakika süren maçlar sayesinde "hadi girip bir el atayım" şeklinde oyuna dalıp, bir-iki maç yapıp çıkabiliyor olmak öncelikle oyunu birçok kesim (Özellikle de çalışan insanlar için) oynanabilir kılan en önemli özelliklerden biri. Ayrıca her gün bir adet gündelik görev karşımıza çıkıyor ve toplamda üç adete kadar birikebiliyor. Görevler oldukça basit; "Üç maç kazan", "İki Warcraft kahramanıyla oyna" gibi... Görevleri kesinlikle atlamamızı

öneriyorum. Zira kahraman satın almak için gerekli altın miktarının ana kaynağı bu görevler. Öte yandan kahraman demişken; her kahramanın ayrı ayrı seviyesinin olduğunu da belirtiyim. Kahramanlar seviye atladıkça farklı renkte kostümler, yeni yetenekler hatta altın bile veriyorlar! Oyuna adapte olabilmenin kolay ama ustalaşmanın zor olduğu bir oyun Heroes of the Storm. Son not olarak bilmeyenler için; oyunun ücretsiz olduğunu da hatırlatalım.





Peki bu oyun nasıl oynanıyor?

Hemen hemen her oyun gibi Heroes of the Storm da açılışında bir Tutorial ekranı ile karşılıyor bizleri. Burada hiç MOBA oynamamışlar için oynanış hakkında basit bilgiler yer alıyor. Tutorial'ı tamamladıktan sonra Quick Match ile oyuna girme vakti geliyor. Her hafta yenilenen ücretsiz kahraman listesinden birini seçerek oyuna başlıyoruz. Kazanmak için yapmamız gereken tıpkı diğer MOBA oyunlarında olduğu gibi düşman bölgesine doğru ilerlemek ve Core'u yok etmek. Oyunda dokuz farklı harita bulunuyor ve bu haritalarda farklı farklı görevler yer alıyor. İşte Heroes of the Storm'u diğer MOBA'lardan ayıran en önemli özellik de bu noktada ortaya çıkıyor. Haritalardaki bu görevleri tamamlayarak düşman üssüne ilerlemeye çalışıyoruz. Görevler hakkında daha detaylı bilgileri ileri sayfalarda değineceğimiz "Haritalar" bölümünde bulabilirsiniz. Oyunda Warrior, Assassin, Support ve

Specialist olmak üzere dört farklı sınıf bulunuyor. Warrior, tank sınıfı olarak görev yapıyor ve amacı elbette ki en önden savaşa atlayarak düşmanın dikkatini üzerine çekmek. Assassin'ler hasar verme üzerine kurulu olan bir sınıf. Ranged ve Melee olmak üzere ikiye ayrılıyorlar. Support sınıfının görevi ise tahmin edeceğimiz üzere düşmanı stun'lamak, takıma heal atmak gibi yeteneklerle takıma destek olmak. Sonuncu sınıf ise Specialist. Bu sınıfta yer alan kahramanlar, özel yetenekleri sayesinde bir koridoru kontrol altında tutmak ya da kampı tek başına ele geçirmek için oldukça müsait. Eğer tek başınıza değil de bir takım kurarak oyuna girecekseniz takımınızda bir Tank, bir Support, iki Assassin (biri Melee diğeri Ranged) ve bir Specialist olmasında fayda var. Oluşturulabilecek bir seçenek ise iki Tank, bir Support, bir Assassin ve bir Specialist.

Oyun modları neler?



VERSUS A.I. OPTIONS

A.I. Teammates

Difficulty: Adept

Difficulty: Beginner

Difficulty: Recruit

Difficulty: Adept

Difficulty: Veteran

Difficulty: Elite

Practice

Antreman modu olan Practice, oyunu öğrenmek adına oldukça faydalı. Oyuna yanınıza bilgisayar kontrolünde dört kahraman katılıyor ve karşı tarafa da beş tane kolay zorluk seviyesinde kahraman yerleştiriliyor. Her harita başlangıcında, o haritanın görevlerinin ne olduğunu, haritada neler bulunduğunu anlatan bir sinematik devreye giriyor. Ancak unutmayın ki burada yapılan maçlar ile günlük görevleri tamamlayamıyorsunuz.

Versus A.I.

Bu modda antreman modu gibi düşünülebilir. Farkı; düşman olarak, oyuncunun belirlediği seviyeye göre bilgisayarın kontrolünde olan beş kahraman eklenir. Yanınıza ister arkadaşlarınızı alır, ister oyunun eşleştirme özelliği ile diğer oyunları alır, isterseniz de tek başına oynama seçeneğini seçerek oynayabilirsiniz. Antremandan farklı olarak bu modda az da olsa XP ve altın kazanır, günlük görevleri tamamlayabilirsiniz.

Quick Match

Oynamak istediğiniz kahramanı seçip hızlıca bir maç yapmanıza ve dışınıza göre 5v5 maça girmenize olanak tanıyor. Önceki iki antreman moduna göre gerçek oyuncularla çarptığınız bu seçenek, hesap seviyesi 30'a gelene kadar en çok oynayacağınız mod olacaktır. Hem kahramanları öğrenecek, hem de birçok kahramanı hesabınıza eklemeniz için yeterli altını biriktirmenize yardımcı olacaktır.

Hero League'de oynayarak
kazanılan portre



Team League'de oynayarak
kazanılan portre



Ranked

Ve geldik oyunun en önemli moduna. Ranked modu ikiye ayrılıyor. Bunlar; seviye 30'a gelindiğinde ve en az 10 kahraman aktif edildiğinde açılan **Hero League**, seviye 40'a gelindiğinde ve yine en az 10 kahraman aktif edildiğinde açılan **Team League**... Her iki modda da 50'den 1'e kadar çıkılabilecek rütbe yer alıyor. Hero League solo veya yanınıza alacağınız arkadaşlarınız ile birlikte oynanabilirken, Team League'e sadece beş kişilik bir takım oluşturularak girilebiliyor. Kazanılan her maç sonunda alınan puan ile yavaş

yavaş yukarılara tırmanmak oldukça keyifli ve haz verici... Ancak kazandığınızda puan aldığınız gibi kaybettiğinizde de puan kaybettiğinizi hatırlatırım. Birkaç maçı arka arkaya kaybedildiğinde ise birkaç sıra birden düşüleceğini de ekleyeyim. Her iki modda da maç başlamadan önce hangi haritanın oynanacağını görülebiliyor ve oyuncular sırayla kahramanlarını seçiyor. Hem haritanın stratejisine göre hem de düşmanınıza daha kolay karşı koyabileceğiniz bir kahramanı seçmenizde de fayda var.

Custom

Son olarak ayarlarını kendi istediğiniz gibi yaptığınız Custom modu... İsteddiğiniz haritayı seçebilir, oyuncu davet edebilir, bilgisayarın kontrolünde

karakterler ekleyebilirsiniz. Practice'e göre bir diğer özelliği ise bu modda da tıpkı ranked maçlarda olduğu gibi kahraman seçimi sırayla gerçekleşiyor...

CUSTOM GAMES



Cursed Hollow - Scaling Test



Infernal Shrines



Battlefield of Eternity



Tomb of the Spider Queen



Sky Temple



Garden of Terror



Haunted Mines



Cursed Hollow

Savaş alanları

Tomb of the Spider Queen / Cursed Hollow / Sky Temple

Evet, gelelim her bir savaş alanından bahsetmeye. Önceki sayfalarda her haritanın kendine özgü görevi olduğundan bahsetmiştim. İlk harita olan Tomb of the Spider Queen'den başlayalım. Burada yapmamız gereken görev oldukça basit. Her koridordan dalga dalga gelen mob'ların en arkalarında sırtlarında mücevher taşıyan örümcek minion'lar yer alıyor. Amacımız bu örümcekler öldüğünde yere düşen mücevherleri yok olmadan (Birkaç saniyede yok oluyorlar.) toplamak ve her koridorun arasında yer alan Altar'lara teslim etmek. Ekranın sağ altında hangi takımın kaç adet teslim ettiği ve teslim

etmesi gerektiğini gösteren bir gösterge de yer alıyor. Teslim edilen mücevherler istenilen rakama ulaştığında her koridorda birer Webweavers ortaya çıkıyor ve düşman kulelerine saldırıya başlıyor.

Unutmayın ki nasıl örümcekler ölünce mücevherler yere düşüyorsa oyuncular da ölünce üzerlerinde yer alan tüm mücevherleri kaybediyorlar. Tabii ki yere düşen bu mücevherler yine bir süre yerde kalıyor. Bu sırada ölen kahramanın takım arkadaşı düşen tüm mücevherleri alabiliyor.

Gelelim bir sonraki haritamız olan Cursed Hollow'a... Haritada belirli aralıklarla çıkan Tribute'leri düşmandan önce toplamak. Öncelikle, Tribute çıkmadan birkaç saniye önce nerede çıkacağına dair bir uyarı alıyoruz. Bu kesinlikle gözden kaçmamalı. İkinci olarak da Tribute çıkmadan hemen yanında bitmeliyiz. Zira toplama süresi oldukça kısa ve düşman göz açıp kapayınca kadar bir de bakmışız Tribute gidivermiş! Bir takım toplam-



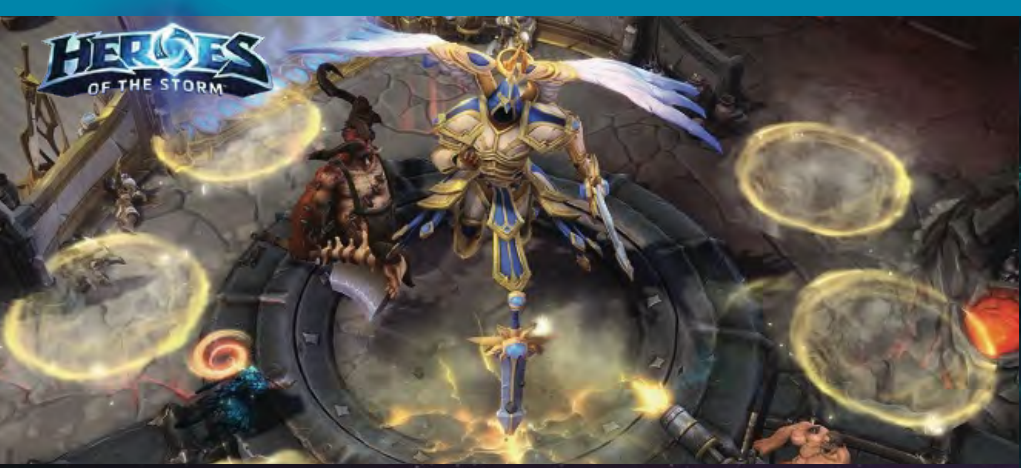
Mücevherleri teslim
etmeniz gereken Altar'lar...



da üç Tribute'e ulaştığında ise karşı takımı lanetlemiş oluyor. Lanet sayesinde düşman kuleleri atak vermezken minion'larının canları da 1'e düşüyor. Bu sayede çok seri bir şekilde bir koridor da ilerleyebiliyoruz. O yüzden mümkün oldukça çok Tribute toplamaya bakın. Tribute toplarken de oluşacak curcunaya hazırlıklı olun. Bütün oyuncular orada olacağından 5v5 bir savaş çıkması kaçınılmaz olacaktır.

Sırada benim belki de oynamaktan en çok keyif aldığım harita olan Sky Temple var. Haritanın renk paletinden olsa gerek, içim açılıyor! Neyse... Haritanın kuzey, güney ve ortasında üç adet tapınak yer alıyor ve bu tapınaklar belirli periyodlarda aktif oluyorlar. Aktif olduklarıdaysa hemen buraya koşturup yerde bulunan büyük dairenin içinde durmak gerekiyor. Bu mummydan yapılmış olan gardiyanlar da tapınaklarını korumak istediklerinden

dolayı size saldırmaya başlıyor. Tabii gardiyanların haricinde bir de düşman için içine girdimi işte o zaman film kopuyor. Amaç tapınak tüm gücünü kullanarak düşman kulelerine yıkım yağdırana kadar dairenin içerisinde kalmak ve tapınağı kontrol etmek. Sizlere hemen bir ipucu vereyim. Tapınağı kontrol etmeye başlar başlamaz canlanan (Aynı zamanda içlerinde en güçlü olan) gardiyan, belirli aralıklarla ön tarafına doğru üçgen biçiminde bir saldırı yapabiliyor. Düşman gelip de size saldırmaya başladığı sırada hemen bu üçgenin içinden geçip gider ve düşman da sizi takip etmeye kalkıştırsa bir anda gardiyanın atağını yiyecek ve birkaç saniye kıpırdayamaz hale gelecektir. Bu sırada siz de rahat rahat düşmanı alt edebilirsiniz. Tabii bunun için biraz da şans ve dikkatsiz bir düşmana ihtiyacınız var.



Savaş alanları

Infernal Shrines / Battlefield of Eternity / Towers of Doom

Sıra geldi iki Diablo temalı savaş alanına. Bunlardan ilki yine oynamaktan oldukça keyif aldığım bir diğer harita olan Infernal Shrines... Sebebi ise görevin sonunda çıkan Punisher. Çünkü bu dev gardiyan saldırı önceliğini kulelere değil düşman oyunculara vermekte. Punisher'ı summon'lamak içine yapmak gereken periyodik aralıklarla haritanın üç farklı noktasından birinde çıkan Shrine'ları aktif etmek ve ufak gardiyan çıkartmalarını beklemek. 30 gardiyanı kesmeyi başaran ilk takım yanında savaşacak dev gibi bir Punisher'a hak kazanıyor. Eğer sizden önce düşman Punisher'ı ele geçirmişse dikkat etmeniz gereken üç farklı yeteneği bulunuyor. Bunlardan ilki Arcane yere ufak daire şeklinde büyü bırakıyor ve bu büyüden çıkan bir lazer ışını olduğu noktada dönüyor. Bu lazerden kaçınınız! Bir diğer büyü olan Frozen yerde buz topları çıkmasına sebebiyet veriyor. Bu buz topları bir süre sonra patlayarak yakınıdakileri donduruyor. Bu da hareket kabiliyetinizi çok ciddi oranda kısıtlıyor.

Sonuncu büyü ise Mortar. Punisher'dan çıkan alev topları etrafa saçılıyor. Yerde nereye düşecekleri hakkında ipucu vermek için oluşan dairelerden uzak durun. Ve son bir not; düşman kontrolündeki Punisher'lar oyuncuların üzerlerine atlayarak birkaç saniyelikliğine hiçbir hamle yapamamasına sebebiyet veriyor. Bu yüzden kesinlikle yakınlarında durmayın.

Geldik bir diğer Diablo temalı harita olan Battlefield of Eternity'ye... Öncelikle bu harita üç değil iki koridora ayrılıyor. Genelde 1+4 şeklinde dağılmakta fayda var. Ancak bazı oyuncular 2+3 şeklinde de bu koridorlara dağılmayı tercih edebiliyorlar. Bu haritanın görevi ise; haritanın merkezinde savaşmakta olan birisi bizim değeriyse düşmanın tarafında yer almakta olan iki adet Immortal bulunuyor ve bu Immortal'lar belirli aralıklarla aktif oluyorlar. Amacımız kendi Immortal'ımızı savunmak ve düşmaninkini öldürmek. Hayatta kalan Immortal takımının yanına savaşta katılıyor.

Harita'nın kuzeyinde yer alan
Headless Horseman'i öldürüp rakip
Core'una dört hasar verebilirsiniz.



Sırada bir MOBA oyununa göre oldukça ilginç bir harita olan Towers of Doom var. Sebebi ise düşmanın merkezine gitmek bu haritada mümkün değil. Bu yüzden düşman Core'una hasar verip yıkmak için haritada yer alan Altar'ları kullanıyoruz. Belirli zamanlarda haritada aktif olan bu Altar'ları düşmandan önce ele geçirdiğimizde karşı tarafın Core'una hasar verebiliyoruz. Her iki takımın Core'unda toplam 40 sağlık puanı bulunuyor. Bu haritadaki püf nokta ise haritada bulunan Bell Tower isminde altı adet kule. Oyun başında her iki takım da üçer tanesini kontrol ederek başlıyor. Amacımız rakip kuleleri yerle bir ederek ele geçirmek. Her kontrol edilen kule fazladan 1 hasar puanı anlamına geliyor. Haritadaki tüm kuleleri kontrol ederken ele geçirilen bir Altar demek, rakip Core'una verilecek 7 hasar anlamına geliyor! Ayrıca kaybedilen kuleyi de tekrar yıkarak tarafımıza geçirmek de mümkün.

Haritada yer alan diğer bir ilginç nokta ise oyunun 12. dakikasına gelindiğinde tam merkez açılan tünel. Bu sayede, merkez üssümüzde yer alan tünel girişine tıklarak anında haritanın ortasına gitmek mümkün hale geliyor. Aman dikkat! Her iki takım da aynı çıkışı kullanıyor. Bu da demek oluyor ki tünele tıklamadan önce çıkışında birilerinin olup olmadığını kontrol etmeyi ihmal etmeyin. Yoksa bir bakmışsınız ki gank'lenmişsiniz, üzülmüşsünüz...



Altar'lardaki savaşlar oldukça kalabalık ama
bir o kadar da keyifli geçiyor!

Savaş alanları

Garden of Terror / Blackheart's Bay / Dragon Shire / Haunted Mines

Garden of Terror, gece ve gündüzden şeklinde iki farklı fazdan oluşan bir harita. Gündüz olduğu zaman sıradan bir MOBA'dan farkı yok ancak haritada gece olduğunda belirli noktalarda çıkan Shamblers isimli bitkileri kesip, tohumlarını toplamak oldukça önemli. Amaç 100 tohumu biran evvel toplayabilmek. Ekranın sağ altından takip edebileceğiniz bu rakam 100'e ulaştığındaysa merkez üssünüzde beliren saksıya tıklayan bir oyuncu kocaman bir bitkiyi kontrol edebiliyor. Bu gardiyanı kontrol eden kişinin amacı kesinlikle düşman ile savaşmak olmamalı. Düşmanlarla savaşmak yerine yere "Spawn Queen's Curse" isimindeki büyüü bırakıp onları beş saniyelğine bitkiye dönüştürmeli. Eğer etrafında birden fazla düşman bulunuyorsa hemen kuleleri de ortalayacak şekilde "Plant Horror Overgrowth" isimli devasa saksıyı yere bırakmalı ve üçüncü ve son yeteneği olan "Sprint" ile olay yerinden hızlıca kaçmalı ve bir diğer ko-

ridordaki kulelere yönelmeli. Sebebine gelecek olursak; yere konulan devasa saksı oldukça büyük bir alana çok fazla hasar verebiliyor. Kuleleri yıkmak ve düşmandan alınacak hasarı minimuma indirmek adına seçilecek bu hareket akıllıca olacaktır.

Sıradaki haritamız Blackheart's Bay... Buradaki görevimiz hayalet bir korsan Blackheart'ın kaptanlığını yaptığı gemiye ödeme gerçekleştirmek. Ödemeyi Doubloons adı verilen altınlarla gerçekleştiriyoruz. Ekranın sağ altında bulunan gösterge ise hangi takımın ne kadar bedel ödemesi gerektiğini göstermekte. Doubloons toplamak içinse birkaç farklı yöntem var. Bunlardan en önemlisi belirli periyodlarla haritanın iki farklı noktasında aynı anda çıkan sandıklar. Bu sandıklar içlerinde beşer adet altın barındırıyorlar. Sandıkları düşmandan önce yok ederek hemen içindeki altınları toplamak gerekiyor. İkinci seçenek ise kamplarda yer alan

Siz, siz olun sakın bu arkadaşın yaptığı kadar çok Doubleloot biriktirmeyin. Yazık günah...



mob'ları öldürmek. Her bir kamptan ikişer tane altın toplanabilir. Üçüncü seçenek ise düşmanı öldürmek. Tabii ki bu her zaman sonuç veren bir seçenek değil. Düşmanda kaç adet altın bulunuyorsa, ölünce de yere o kadar altın düşürüyor. Bu yüzden üzerinizde çok fazla altın taşımamaya özen gösterin. Bunun için haritanın ortasında yer alan Blackheart'a biran evvel ödeme yapmayı ihmal etmeyin.

Sondan bir önceki haritamız ise Dragon Shire... Öncelikle mutlaka üst ve en alt koridorlarda ikişer ve orta koridordaysa bir kişinin bulunmasına özen gösterin. Çünkü haritanın belirli periyodlarla üst ve alt koridorda aktif olan Shrine'ların içinde durarak aynı anda kontrol etmek ve ortada bulunan kişinin de taşlaşmış olan Dragon'u kontrol etmek için heykele tıklaması gerekiyor. Dragon'u kontrol eden kişi yine Garden of Terror'de olduğu gibi kulelere odaklanması tavsiye edilir.

Gelen düşman birimleri ise tekmeleyerek uzaklaştırmak mümkün. Tekmelemek için verebileceğim ipucu ise ölmek üzere olan bir düşmanı tekmeleyerek hayatını kurtarmayın :) Tekmelemek için seçmeniz gereken; düşmanın en yüksek hasarını veren ya da sizi engelleyebilen (Yavaşlatarak, sersemleterek vb.) kahramanlar olmalı.

Ve geldik genel olarak sevilmediğini düşündüğüm (Hatta Blizzard şu sıralar bu haritayı Custom maçlar hariç oynatabilen haritalar listesinden çıkarttı.) son harita Haunted Mines'a. Görev, belirli periyodlarla açılan madenlere girip içeride yer alan mobları düşmandan önce öldürüp kafataslarını toplamak. Kafataslarını toplama işlemi bitince de her koridorda birer golem spawn oluyor ve düşman kulelerine hasar vermek için harekete geçiyor. Unutmayın ki ne kadar çok kafatası, o kadar güçlü bir golem anlamına geliyor.

Kahramanlar

Heroes of the Storm'da an itibariyle 46 kahraman bulunuyor ve düzenli olarak yenileri de eklenmeye devam etmekte. Popüler kahramanlardan biraz bahsedelim; mesela www.hotlogs.com'un tuttuğu verilere göre oyunun en çok oynanan kahramanları Raynor, Kael'thas, Diablo, Muradin, Jaina... En yüksek kazanma oranında daysa ilk üç sırada Raynor, Kael'thas ve Tyrande'yi görebiliyoruz.

Biraz evvel saydığım kahramanların içindeyse favorim Jaina... Yakaladığını anında indirebiliyor. Tabii ki bu kadar burst damage'i bulunan bir kahramanın yakalandığında da Ice Block ya da Blink cooldown'daysa ölme ihtimali de oldukça fazla.

Diğer bir favori kahramanımsa vurdukça can doldurması (Frostwolf Resilience pasifi sayesinde) ve oyunun ilerleyen dakikalarında sağlam vurduğunu düşündüğüm; Thrall. Özellikle Windfury'yi 16.

seviyede Tempest Fury ile güçlendirirseniz keyfinize diyecek olmaz.

Tuna'nın favori kahramanıyla The Butcher. Kendisi teke tek dövüşlerde alamayacağı kimsenin olmadığını ancak ortalık karıştığında kaçmanın çok zor olduğunu dile getiriyor.

Murky; oldukça değişik bir kahraman. Haritada istediği yere saklayabildiği yumurtası sayesinde öldükten sadece birkaç saniye sonra canlanması, rakip takım için oldukça can sıkıcı. Kule almak için birebir... Yumurtayı iyi saklamayı unutmayın! Kimsenin ayak basmadığı yerleri tercih etmek faydanıza...

Falstad; diğer kahramanlar gibi bir bineğe binemiyor ancak altındaki Hippogryph sayesinde haritanın neredeyse bir ucundan bir ucuna saniyeler içinde gidebiliyor. Haritadaki görevleri tamamlamak adına kullanıldığındaysa oldukça etkili.



Zagara; yere koyduğu Creep Tumor'lar sayesinde haritayı kontrol etmekte üstüne yok. 4. seviyede Tumor Clutch'ı seçip, olabildiğince çok Creep Tumor'u yerleştirmeye bakın. Unutmayın; Creep Tumor'lar bir süre sonra görünmez oluyor olabilirler ancak alana atılan hasar verici yeteneklerle de yok olabiliyorlar. Rakip takımda Zagara varsa yerdeki Creep'in tam merkezine bir alan büyüü atın!

Yerimiz itibariyle burada tüm kahramanları tek tek anlatmak maalesef mümkün değil ancak kahramanı satın almadan önce deneme şansınız bulunuyor. Kahramanın sayfasına girildiğinde sol altta "Try" butonu yer alıyor. Üstelik seviyeyi anında istediğiniz gibi artırıp, cooldown'ları kaldırıyor, düşmanları aktif edip, yetenekleri yeniden

dağıtmak için sıfırlayabiliyorsunuz. Böylelikle istediğiniz gibi deneme fırsatına sahip oluyorsunuz. Bu yüzden kahraman satın almadan önce mutlaka denemekte fayda var. Okuduğunuz için teşekkür ediyorum ve herkese Nexus'da görüşmek üzere diyorum!



Genel Tavsiyeler

Rakip takım 10. seviyeye ulaşmış ve siz henüz ulaşamamışsanız asla temasa geçmeyin.

Bir noktadan sonra düşmanı öldürebilmek için deliler gibi kovalamayın. Sonunuz ölüm olacaktır.

Oyunda altın çok önemli bir yer arz ediyor. Bu yüzden günlük görevleri kesinlikle atlamayın.

Altın biriktirmenin bir diğer yolu ise kahramanları hızlıca 5. seviyeye getirmekten geçiyor. Haftalık ücretsiz kahramanları hızlıca 5. seviyeye getirerek 500 altını cebinize indirebilirsiniz.

Her yeni çıkan kahraman 15.000 altın etiketiyle oyuna ekleniyor. Eğer bir ya da iki hafta beklerseniz fiyatı 10.000 altına düşecektir.

Zeratul, Nova gibi görünmez olabilen karakterleri biraz dikkat ederek görmek mümkün. Hareket ettikleri yerde cam efekti gibi bir efekt oluşacaktır.

Minion'ların arasında yer alan büyücüler her zaman health globe'u düşürüyorlar.

Knight Mercenary kampında mobları öldürmeye healer'dan başlayın. hangisi olduğunu bilmiyorsanız; elinde ufak bir asa bulunuyor.

Oyundan düşmüş bir oyuncunun kahramanını bilgisayar kontrol etmeye devam eder. Eğer alt tuşuna basar ve kahramanın üzerine tıklarsanız, o kahraman artık sizi takip etmeye başlayacaktır.

Kesinlikle ama kesinlikle ilk amacınız düşmanı öldürmek olmasın. Güvenli oynamayı seçin. Unutmayın ki önemli olan ölmemek. Ölerseniz karşı takımı güçlendirmekten başka bir şey yapmazsınız.

Haritanın ana görevi her zaman önceliğiniz olmalı. Maçı kazanmanızda çok büyük bir rol oynayacaktır.

Sırf sağlığı daha düşük diye DPS yerine Tank'a vurmaya kalkışmayın. Emin olun DPS'e vurursanız, Tank'tan daha çabuk ölecektir.

Arkadaşlarınızla oynadığınızda %50 daha fazla XP alacağınızı da unutmayın!