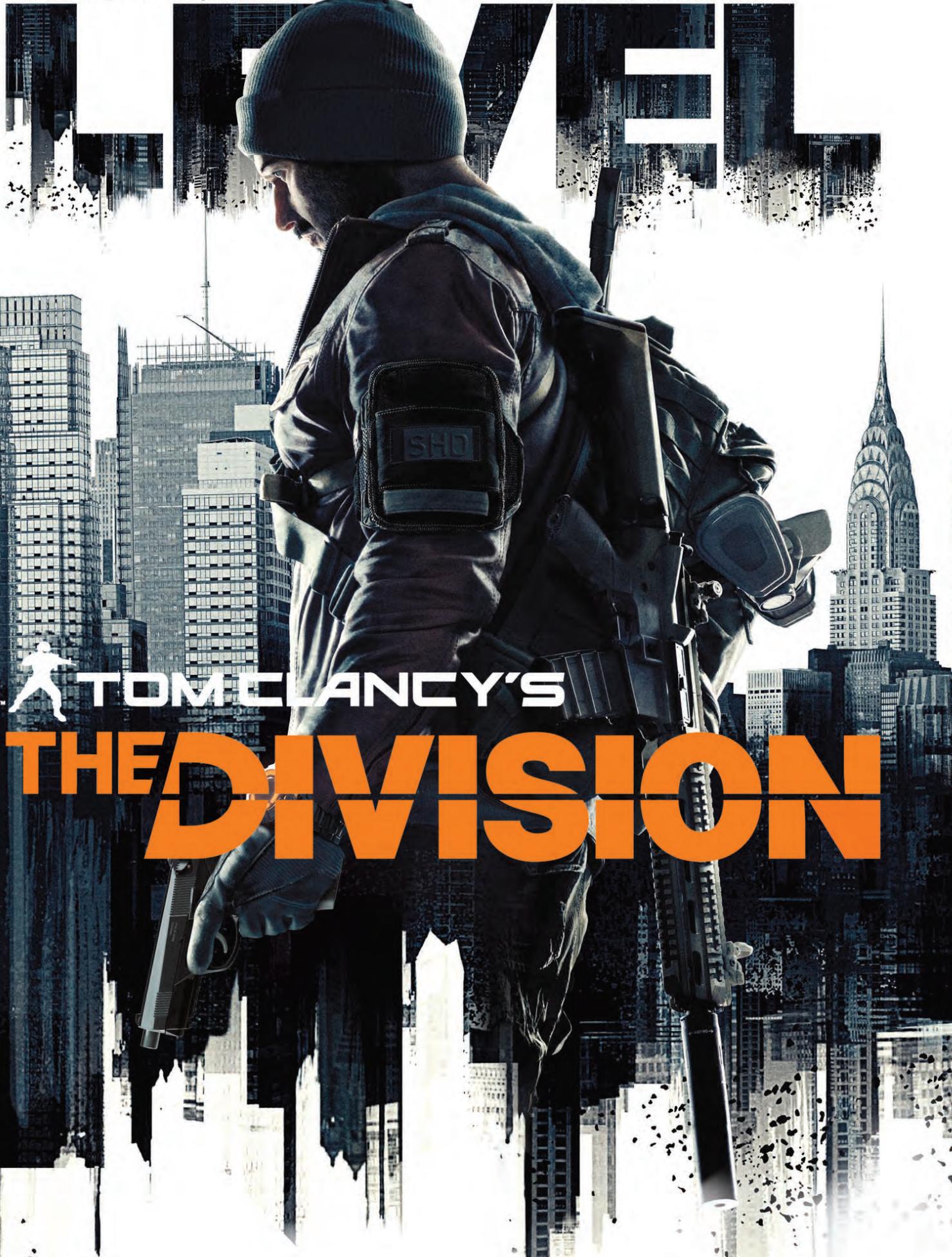


#231 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Nisan 2016 - 7.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134



# BU AY DERGİDE

Android akıllı telefonunuza

daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler

CHIP | CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

NİSAN 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLAR ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 21 • 8.50 TL

YENİ YAZI DİZİSİ  
YAPAY ZEKA & SÜPER BEYİN

Bu ipuçları hayatınızı kolaylaştıracak

## TELEFONUNUZA HÜKMEDİN

►AYARLAR ►GÜVENLİK ►UYGULAMALAR ►E-POSTA ►BİLDİRİMLER ►MEDYA

Android akıllı telefonunuza daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

YÜKSELTMEK KURMAK İÇİN TEK YÖNTEM DEĞİL

## Sıfırdan Windows 10

KURUN!

PC'nizde sistem olmasa bile doğrudan Windows 10 kurmanın yolu

www.CHIP.COM.TR

TEST ETTİK

### LED ampüller

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler testte

PC TOPLAMA REHBERİ: 2016 İÇİN EN İDEAL BİLEŞENLERİ SEÇTİK

RASPBERRY PI İÇİN 36 ATÖLYE

En ilginç mini PC projeleri

HER PLATFORMDA VERİ YEDEKLEME

Onemli verilerinizi koruyun

NİSAN SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



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



# Savaş ve Barış

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

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

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

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

Ve,

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

Biz mermilerin de, savaşın da, hayatı kalmaya mücadeleinin de oyunlarda kalacağını bildiğimiz bir dünyada, bir Türkiye'de büyümüşük.

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

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

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

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

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

Promo Kodu

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

**LEVEL**

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

**Tuna Şentuna**

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

**Emre Öztinaz**

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

**Kürsat Zaman**

Tamamlanmadan çıkan oyunlar mı, tamamlandı zannedilerek rezil olanlar mı yoksa Hitman gibi, sanki başından beri bölümler halinde olması planlanılmış gibi bizlere yutturulmaya çalışanlar mı daha kötü bilemedim. Bugünlerde oyunları çıktıığı gün alabilmek için mangal gibi yürek gerek.

**Cem Şancı**

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

**Ertuğrul Süngü**

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

**LEVEL**

#231 Nisan 2016

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**  
Gökhan Sungurtekin

**EDİTÖR**  
Kürsat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)
**YAYIN KURULU**  
Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)
**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)
**KATKIDA BULUNANLAR**
Ahmet Ridvan Potur  
Burçin Yılmaz  
Cantú Şahiner  
Ceyda Doğan Karaş  
Ege Tülek  
Enes Özdemir  
Ercan Uğurlu  
Erman Utku Erciyas  
Ertekin Bayındır  
Ertuğrul Süngü  
Fırat Akyıldız  
Hasan Elmaz Öfke  
İzge Can Günal  
Merve Çay  
Selçuk İslamoğlu  
Sercan Gürvardar  
Simay Ersözü  
Tolga Yüksel  
Yekta Kurtcobe
**MARKA MÜDÜRÜ**Seren Urun [surun@doganburda.com](mailto:surun@doganburda.com)
**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)
**YÖNETİM**
**Genel Yayın Koordinatörü:** Yeşim Denizel  
**Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi):** Ferit Özkaşıkçı  
**Satış Direktörü:** Orhan Taşkin  
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu  
**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu
**Kurumsal İletişim Müdürü**

Seren Urun

**REKLAM**
**Grup Başkanı:** Viki Habif  
**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri**  
Sevil Hoşman, [shosman@doganburda.com](mailto:shosman@doganburda.com)  
Hatiçe Tarhan, [hatarhan@doganburda.com](mailto:hatarhan@doganburda.com)  
Ebru Elçi, [eelci@doganburda.com](mailto:eelci@doganburda.com)  
**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93  
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kirımlıoğlu  
**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:** BİLNİT 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.bilnitt.net.tr](http://www.bilnitt.net.tr)
**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22  
**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FIPP** üyesidir.

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

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300

**okurhizmetleri@doganburda.com**
**DB Abone Hizmetleri Hattı:**
**Tel:** 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13

**abone@doganburda.com - [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)**

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

# LEVEL ONLINE



**DAHA FAZLASI İÇİN...**

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



28



44



52



70

# LEVEL #231

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

**20 Neo'nun İzinde**

- 22 Mercek Altında

**24 Astronot**
**İLK BAKIŞ**

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

**34 Role Playing Günlükleri**
**DOSYA KONUSU**

- 36 Youtube Yayıncıları

**İNCELEME**

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

- 80 Hearthstone: Heroes of Warcraft

**82 LEVEL Spor Departmanı**

- 85 Donanım

**92 Market**
**KÜLTÜR & SANAT**

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

**104 ESL**

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

• Yeni bölüm

# TAKVİM NİSAN



**5 Nisan**

Quantum Break

## 5 Nisan

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

## 12 Nisan

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

## 14 Nisan

Aurion: Legacy of the Kori-Odan (PC)

## 19 Nisan

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

## 20 Nisan

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

## 26 Nisan

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

## 28 Nisan

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

# Mavra Board

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

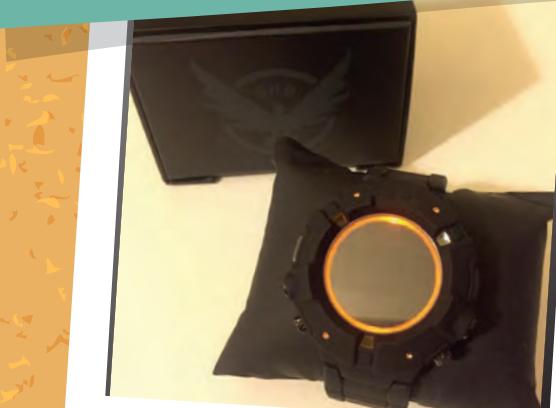
## Kim, ne yaptı?

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

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

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

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



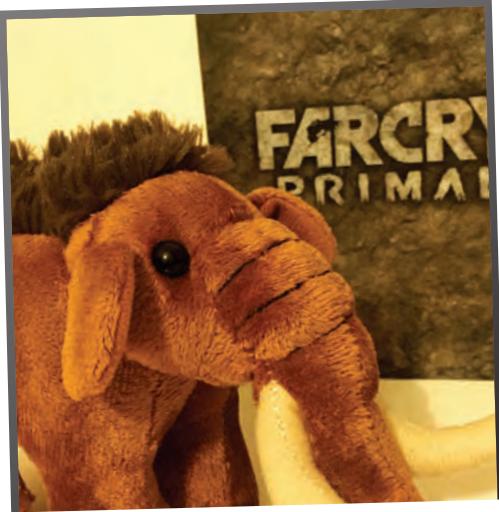
Aynı Far Cry Primal gibi Ubisoft'un LEVEL'a The Division promosyonu bir saat olarak gerçekleşti. Saatin toplam ağırlığı 4.8 Kg olarak ölçüldü, Emre saatini metrobüste bir savunma silahı olarak kullanacağını beyan etti.



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

## Survivor

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



Dergiye ulaşan Far Cry Primal promosyonları arasında bir tanesi vardı ki meğer Emre'nin yillardır aradığı peluş arkadaşımış. Bu sevimli mamutu nüfuzuna gelenen Emre ona Diego diye de bir isim taktı, artık her gittiği yere götürürecek gibi duruyor...

## Ne oynandı?

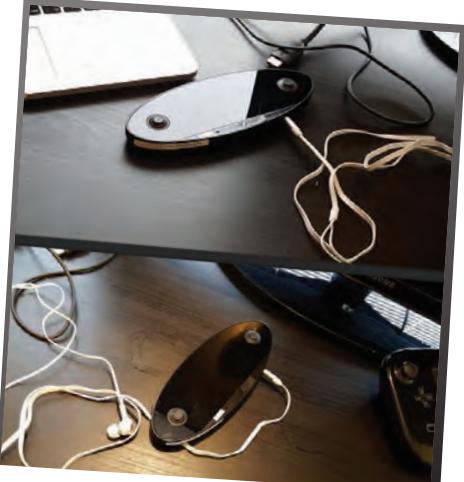
- o Emre 5000 saat kadar The Division oynadı
- o Tuna Emre'ye yetişmeye çalışacağım derken 14 kez bayıldı.
- o Kürsat da World of Tanks'te tank mi vurdu, bilye mi oynadı ne yaptı kimse bilmiyor bu ay!

## EA bizi oyuna götür!

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

## Hayda!

1. PlayStation 4.5 adında bir şey sıktı şimdi de başımıza! 4K sözünürlük diyorlar falan... ona da mi para vereceğiz?!
2. PC'ciler 13 Nisan'da Battleborn'un aşık beta'sına katılabılır de bu oyun tutmayacak gibi geliyor!
3. Sony Driveclub'in yapıcısı Evolution'i kapattı, Sony'e kırılan, küsen olmadı. Kesin devasa tazminatlar aldılar!
4. Playstation VR'in fiyatı aşiklandı ve bu fiyatta, VR için gereken kamера fiyatı bile dahil değil! 500\$ ve fazla söyleniyor. Para ağaçta yetişiyor sünkü! (Kağıt olarak düşünürsek aslında...)
5. Hala Diablo 2 oynayan var mı ya? Varsa yepyeni bir yama sıktı, yükleyin de bakın...



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

# SORGU & SUAL

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

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

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

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

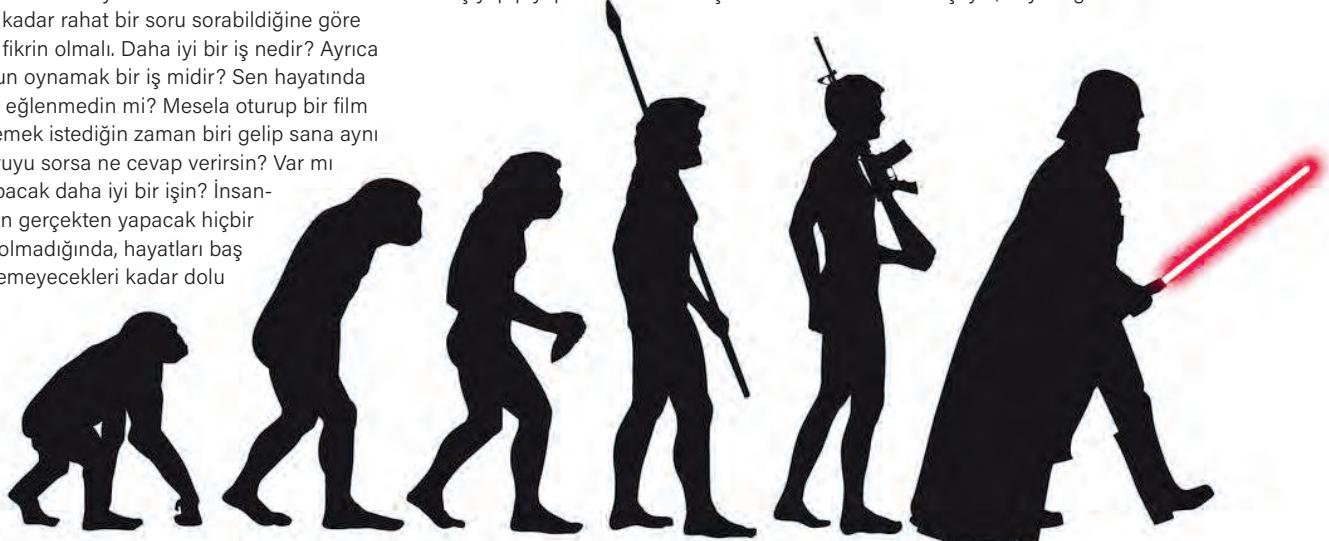


## S: Yapacak daha iyi bir işin yok mu? Oyun oynamaktan başka?

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

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

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



## Bi' sorun mu var?

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

**S:** Oyun oynamak için para mı veriyorsun bir de?

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

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

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

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

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



İşte diyorum  
ya, burada ter dökü-  
yorum bunları cevaplama-  
nın ama o kadar boş şeyler  
ki zaten karşıma çıkan en boş  
insanlardan çıkan sorular bunlar.  
Sevdığınız her şey için bu gibi  
sorularla meydan bırakmayın. Sizin  
neyi sevip sevmeyeceğinize  
başkası karar veremez. Sizin  
ne zaman neyi yapmanız  
gerektiğine de...



# Game Sultan

oyunu ciddiye alıyorsan

## İki oyun, iki farklı eğlence

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

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

### Kaleni kur, savunmayı yap

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

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

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

### Stratejiye davet

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

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

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

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

Kimi düşman olmak, kimi ise dostlığını sunmak için! İttifaklar kurup dostlarının birlikte hareket et veya sadece güçlerini kullan, birlikteyken tek başına hükümet!

Özetle Desert Operations'da yer alarak tüm bu safhalarla birebir bulunabilirsiniz. Looki'nin bu ünlü oyununu [www.desert-operations.com.tr](http://www.desert-operations.com.tr) adresi üzerinden denemeden geçmeyin. ■



Goodgame Empire



Desert Operations



**30 TL**  
Değerinde  
Promo Kodu

## Kod içerikleri

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

## Game Sultan kodu nasıl kullanılır?

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

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



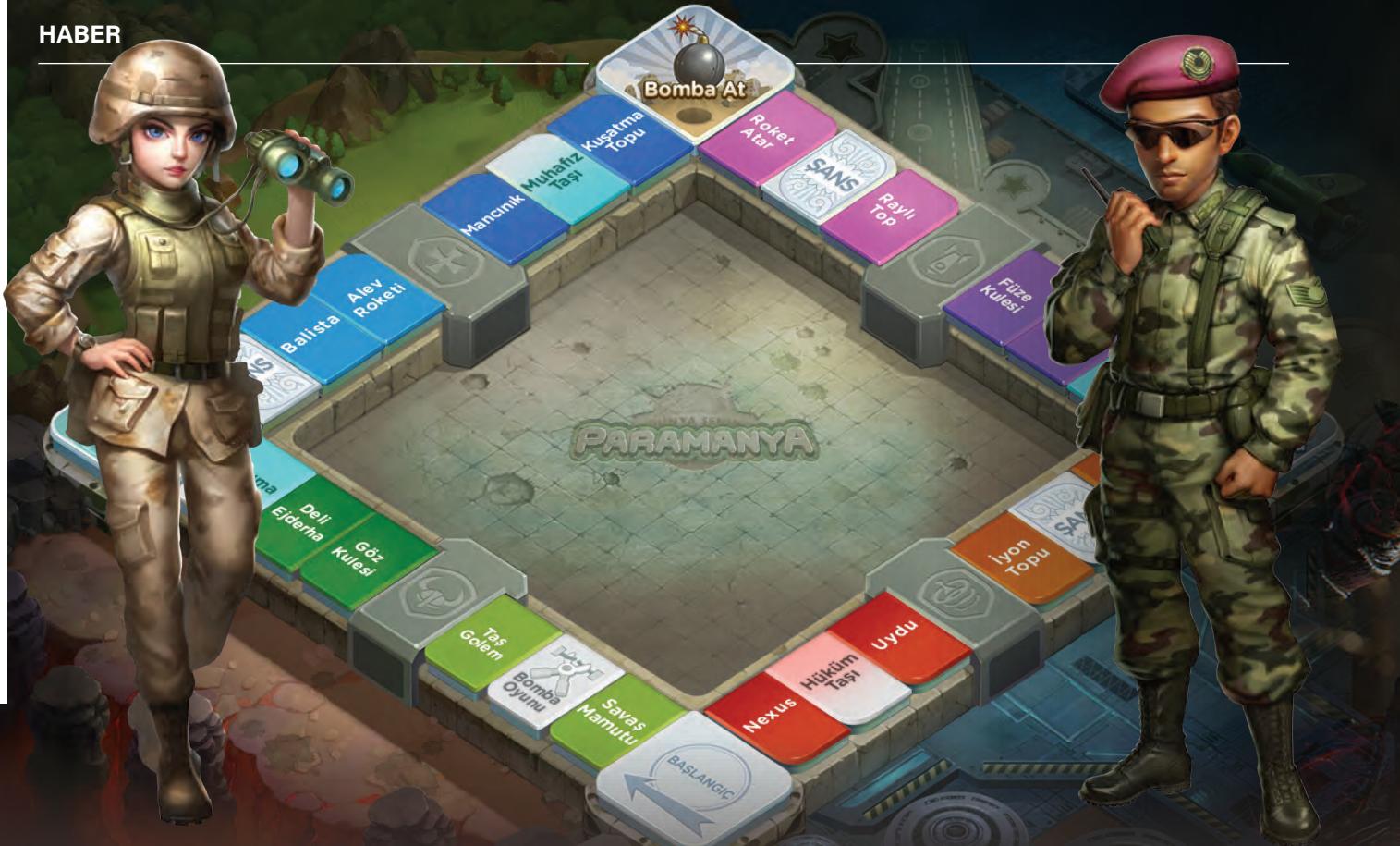
### Goodgame Empire kodu nasıl kullanılır?

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

### Desert Operations kodu nasıl kullanılır?

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

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



# Netmarble heyecanı sürüyor!

**Paramanya** ve **EvilBane**'e ilgi artacak

Geçen ay dergimizde yer verdığımız ve dergiyi satın alanları hediyeleme karşılıyayan Netmarble Türkiye, oyunlarına gelen güncellemeler ve yeni oyunlarıyla yine adın dan söz ettiriyor. Netmarble'in yerelleştirme konusundaki büyük başarısı olan Paramanya yepyeni bir haritaya kavuşuyor ve buna ek olarak, Evilbane adındaki yeni bir oyunda Netmarble kadrosuna katılıyor.

#### **Yeni harita, yeni heyecan**

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

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

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

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

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

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

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



### Düşmanlarını Cennet Taş'ının güçüyle yok et!

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

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

Evilbane'i elinizden düşürmeyeceksiniz. Oyunun diğer özellikleri arasında eşyalar bulunuyor. Eşyalarınızı 300'den fazla silah, giyim ve zırh seçenekleri ile dilediğiniz gibi özelleştirebiliyorsunuz. Akinlar elbette yine bir mobil oyunun değişmez.

Akıdaşlarınızla birlikte takımlar oluşturarak güçlü boss'lara karşı savaşıp ganimetler elde edebileceksiniz. Karanlık ormanlardan sonsuz çöllere, tehlikeli volkanlardan kan dondurucu buzullara kadar uzanan farklı coğrafyalarda gizemli eşyaları elde etmek için keşfe çıkanın adı da Zindanlar olarak oyunda kendine yer ediyor. Karakterlerinizle Arena'da savaşmak ve gücünü kanıtلامanın yanında Lonca'lara üye olup müttəfiğinizle ilişkilerinizi güçlendirmek de yine EvilBane'de yapabilecekleriniz arasında. EvilBane Nisan'ın ilk haftası açılıyor ama ön kayıt imkanı da bulunmaktadır. Üstelik Google Play üzerinden ön kayıt yaptırdığınız takdirde 30.000 altın kazanabiliyorsunuz.

Ön kayıt için bu link'i kullanabilirsiniz:  
[evilbane.netmarble.com/tr](http://evilbane.netmarble.com/tr)

Herkese iyi oyunlar! ■





## Kıyamet, çok yakın...

**MetuCon** bu yıl bambaşka bir konsepte geliyor

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

### Oyunlara kayıt

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

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

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

Elbette ki MetuCon rol yapma oyunları dışında daha birçok etkinliğe de ev sahipliği yapacak. Geçen sene olduğu gibi yine bolca kutu oyunuyla panayır alanı renklenecik. Oynamayı sevdığınız ya da henüz oynamama fırsatı bulmadığınız pek çok oyun etkinlik alanında sizleri bekliyor olacak. Panayır alanında bulacağınız bir diğer fırsat ise pahalı olduğunu düşündüğünüz için almadığınız çizgi romanları ile fantastik ve bilim kurgu kitaplarının indirimli satışa sunulması. Ayrıca, Fantastik Sanatlar Atölyesi ekibi ile zincir zırh örme, deri işleme ve zombi makaj yapımını deneyimleyebilir, hatta eğitiminizi alma fırsatı bile bulabilirsiniz. Standlarınızda çeşitli yarışmalar, hediyeler ve sürprizlerle de

karşılaşıbilirsınız.

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

ODTÜ BKFT, temel amacı olan bilim kurgufantastik edebiyatı ve rol yapma oyunlarına ilgi duyan kişileri bir araya getirmek, birlikte eğlenceli birkaç gün geçirmek için düzenlediği bu etkinliğin duyuru ve gelişmelerini [www.metucon.org](http://www.metucon.org) ve MetuCon 20 - Apocalypse Facebook etkinlik sayfasından duyurmaya devam edecek.

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





## Flames of War dönemi başladı!

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

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

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

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

**TÜSOT**  
TÜRKİYE SAVAŞ OYUNLARI TOPLULUĞU



[www.tusot.org](http://www.tusot.org)

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

Göktürkler Gaming'in sponsorluğunda düzenlenen ve İzmir'in gerek puan sıralaması, gerek geçmiş açısından seçkin 5 lisesi (İzmir Kız Lisesi, Bornova Anadolu Lisesi, 60. Yıl Anadolu Lisesi, Karşıyaka Anadolu Lisesi, Konak Anadolu Lisesi) ile birlikte Şubat ayının 27-28'inde Enter Net (OGC) İnternet Kafe'de gerçekleşen turnuvanın kazananları belli oldu. Turnuvaya 32 takım, 160 oyuncu ve 50'den fazla seyirci katıldı, turnuva boyunca keyifli anların arkası kesilmedi. Özellikle İzmir ve çevresinde büyük ilgi gören turnuva, oyuncu ve seyircilerden bolca olumlu geri dönüş aldı, Göktürkler Gaming bu durum karşısında haklı bir gurur yaşadı. (LEVEL olarak bizim de bir katkımız olduysa ne mutlu tabii.)

Göktürkler Gaming bu tarz projelere yeni adım atmalarına rağmen çevrelerine emsal niteliği taşıyan bir etkinliğe imza attıkları için çok memnun olduklarını bildirdi. Projelerine devam edecek olan ekip, diğer projelerde de

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



# Oyuncunun Sandığı

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

## Batman: Arkham Origins 1/4 Scale Figür

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

419 TL

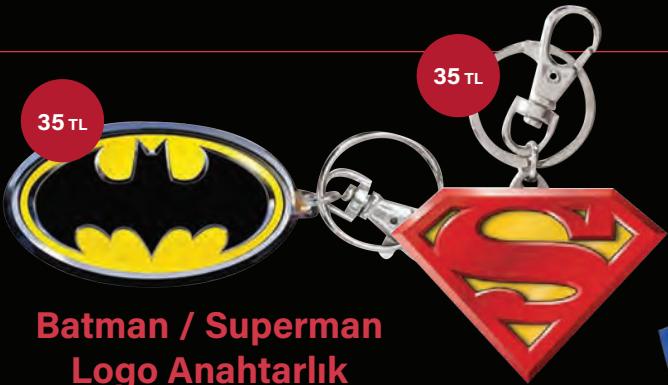


379 TL

## Man of Steel 1/4 Scale Figür

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





### Batman / Superman Logo Anahtarlık

Her zaman yanınızda taşımak isteyeceğiniz Batman ve Superman Logo Anahtarlıklar.



30 TL

30 TL



450 TL

### Batman Animated Series Batmobile

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



### Greg Capullo Batman Figür

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

### Jae Lee Superman Figür

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

### Man Of Steel Superman Play Arts Kai Figür

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

119 TL

119 TL

350 TL



# NEO'NUN İZİNDE

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

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

#### Pamuk eller cebe!

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

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

#### Peki sistemim VR'a hazır mı?

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

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



## AYIN OYUNU Chronos

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

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



### Sadece oyun mu?

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

### Oyun desteği ne durumda?

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

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

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

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

### PlayStation VR'in da fiyatı belli oldu!

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





# Mercek Altında

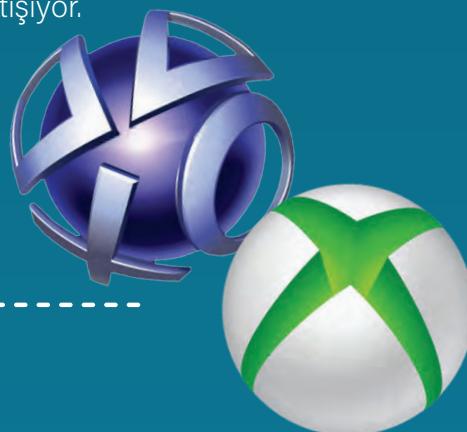
## PSN, Xbox Live'a karşı!

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

### Ne işe yararlar?

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

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



### Plus ve Gold

Steam Makineleri genel olarak konsol şeklinde anılıyor. Bunun sebebiye, konsol tanımına uygun olarak, cihazı yalnızca bir monitör ya da TV'ye bağlayıp oyuna başlamanız. Fakat burada bana sorarsanız ufak bir sorun var. Konsolların en büyük silahlarından birisi, yapımcının grafik ayarlarını konsola uygun yapması ve 30FPS ile bile olsa, -genellikle- stabil şekilde oyunu oynayabilememizdir. Steam Makineleri ise, diğer konsollar gibi sabit bir donanım ile gelmiyor. Pek çok firmayı hazırladığı, farklı donanımlara sahip Steam Makineleri şu anda piyasada bulunmakta. Bunun yanında, bir bilgisayar gibi kendi istediğiniz donanımları birleştirerek bir Steam

Makinesi yaratma şansınız da bulunuyor. Donanımsal olarak farklı cihazlar olunca da, tüm Steam Makineleri, tüm oyunları aynı standartta oynatamıyor. Bu durum da, konsol sahiplerinin, "Bir konsol alırım 4-5 sene rahat ederim." Yaklaşımını Steam Makineleri için ortadan kaldırılmış oluyor.



# GOLD

## Altyapı

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

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



## Mağaza ve Bölge Kilidi

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

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

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



## Geri Uyumluluk ve Xbox Live Gold

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

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

## Kazanan kim?

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



# ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

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

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

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

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

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

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

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



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



doğrudan komutayı alabiliyorsunuz. Ancak uzaktan izlerken de yapay zekanın manevralarına ve hareketlerine hayran kalabilirsiniz. Gerçekten de o gemilerin içindeki kaptanların neler düşündüğünü, görevini yapmaya çalışırken kendini de korumaya çalıştığını, düşmanı sıkıştırmak için stratejik kararlar aldıklarını hissedebiliyorsunuz.

Düşünün ki Distant Worlds 6 yıl önce piyasaya çıkmış bir oyun. İtiraf etmek lazım, 6 yıl önce o oyunu çalıştıracak bilgisayar bulmak kolay değildi. Benim son model, güçlü oyun bilgisayarım bile geniş haritalarda oyun ilerledikçe teklemeye başlıyordu.

Bugün ise Polaris Sector ve Stellaris gibi iki yeni oyunla karşı karşıyayız. Bu oyunlarda yine güçlü yapay zekanın yanında, bu kez çok zengin ve farklı şekilde işleyen teknoloji ağacı sistemine şahit olacağız. Artık teknoloji ağaçları, klasik strateji oyunlarındaki gibi, şunu araştırıyorum, bunu açmayı kıvamında değil de, bilim insanlarını matematik, fizik, biyoloji gibi temel bilimlere yönlendirecek onların bu temel bilimlerdeki başarıları üzerine medeniyetinizin

elde edebileceği potansiyel teknolojileri öne çıkarmak üzerine kurulu, daha sezgisel, daha esnek bir yapıya sahip olacak.

Bakalım 2016, gerçekten de 4X'in itibarını iade edeceğimiz o dönüş yıldır olacak mı?

Aslında bu konuda benim en büyük kriterim, Space Empires serisinin yapımcılarının yeniden 4X oylarına dönüş yapmasıdır.

Space Empires serisi, geçtiğimiz 25 yıl boyunca 5 oyun yayınlamış ancak grafik kalitesi konusunda zayıf kaldıği için medyanın çok ilgisini çekmemiştir, efsanevi bir seridir.

Öyle ki, oyunun yapımcıları aslında amatör yapımcıları ve oyun yapımı dışında başka işlerde çalışırken, 20 sene boyunca, kişisel bir hobi olarak 4X oyunları geliştirdiler. Bu oyunlar, Space Empires 1,2,3,4 ve 5 olarak piyasaya sürüldü ama şöyle düşünün. 90'lu yıllarda oyun dünyasının çok sağlam bir ortamda, çıkardıkları oyun en fazla 500-1000 adet satıyordu. 30 dolardan, 30 bin dolar getirişi olan oyunun gelirinin yarısını dağıtmacı alırken 5 kişilik yapımcı ekibe maksimum 15 bin dolar para kılıyordu. Bunun 5 bin doları masraf, 3 bin doları vergi deseniz, geriye 7-8 bin dolar kılıyordu. 5 kişilik ekip, bir iki yıl boyunca uğrasıp toplamda 8 bin dolar kazanıyor. Haliyle kazanç getirmeyen bu oyunu tamamen kişisel tutkularla geliştiren ekip, Space Empires V ile tam anlamlıya Nirvana'ya ulaşmıştır. Fakat Facebook devriminden ve mobil oyunların para basmasından etkilenen ekip, Space Empires 6'yi yapmak yerine Facebook ve mobil cihazlar için, fabrika kur, kaynak topla, uzay gemisi bas, düşman üzerine gönder temali bir Space Empires geliştirip Facebook üzerinde yayınladılar ve tamamen para kazanmaya odaklıdlar. İşte eğer o ekip, yeniden Space Empires 6'nın yapımına geri döner de, o efsanevi oyun serisini hayata geri döndürlerse, 4X türü altın çağına girmiştir diyebiliriz. Buraya yazmış olayım, ilerde Cem abi söylemişti dersiniz.



# BU AY DERGİDE

Android akıllı telefonunuza

daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler

CHIP | CHIP DVD İÇERİĞİ ARTIK INTERNETTE HERKESİN KULLANIMINA AÇIK VE BEDAVA!

NİSAN 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINLAR ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 21 • 8.50 TL

YENİ YAZI DİZİSİ  
YAPAY ZEKA & SÜPER BEYİN

Bu ipuçları hayatınızı kolaylaştıracak

## TELEFONUNUZA HÜKMEDİN

►AYARLAR ►GÜVENLİK ►UYGULAMALAR ►E-POSTA ►BİLDİRİMLER ►MEDYA

Android akıllı telefonunuza daha verimli, hızlı ve performanslı kullanın

YÜKSELTMEK KURMAK İÇİN TEK YÖNTEM DEĞİL

## Sıfırdan Windows 10

KURUN!

PC'nizde sistem olmasa bile doğrudan Windows 10 kurmanın yolu

www.CHIP.COM.TR

TEST ETTİK

### LED ampüller

Elektrik faturanızı azaltıp, tasarruf sağlayacak en iyi seçenekler testte

PC TOPLAMA REHBERİ: 2016 İÇİN EN İDEAL BİLEŞENLERİ SEÇTİK

RASPBERRY PI İÇİN 36 ATÖLYE

En ilginç mini PC projeleri

HER PLATFORMDA VERİ YEDEKLEME

Onemli verilerinizi koruyun

NİSAN SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



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



# İLK BAKIŞ

# Uncharted 4 a thief's end

## Uncharted 4 A Thief's End

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

Sayfa 28



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz

TEST  
ETTİK

# Uncharted 4 Multiplayer

5

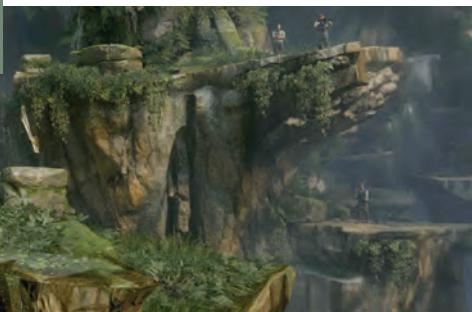
"Uncharted 4: A Thief's End bomba gibi geliyor! Geri sayım başlamışken, Naughty Dog biriken gazımızı almayı ihmali etmedi ve kısa süreli bir Beta süreciyle karşımıza çıktı. Detaylar mı? Aşağıdaki satırlara alalım hemen sizin..."

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

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

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

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



Oyun beta aşamasında grafiksel açıdan mühîş değildi, ana sürümde bu durum değişecektir.





# Master of Orion

Yolun sonu iyi bir yere gitmiyor olabilir...

TEST  
ETTİK

**M**aster of Orion ismi oyun dünyasında çok ağır bir yere sahip. 25 yıldır yaklaşık bir efsane olarak Master of Orion, strateji ve 4X severlerin hala umutla bekledikleri bir marka. Ancak ne var ki, yıllar önceki son deneme, yani Master of Orion 3, modern oyun teknolojileri ile Master of Orion'un bergenin toplayan klasik oyun yapısını bulusturmayı başaramayınca yapımcılar havlu atmak zorunda kalmıştı.

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

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

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

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

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

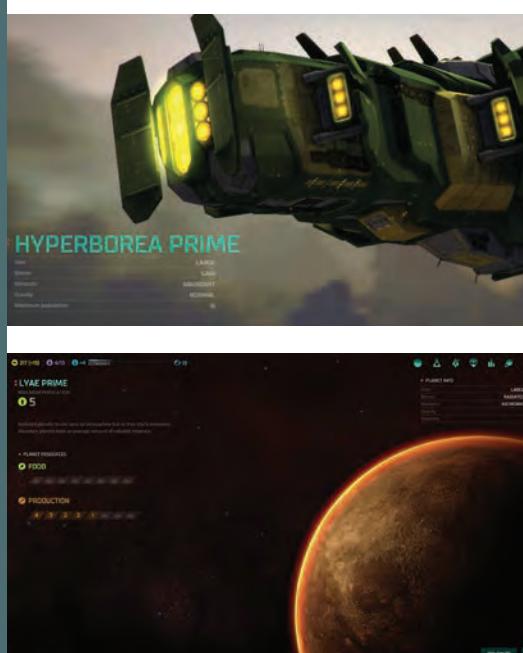
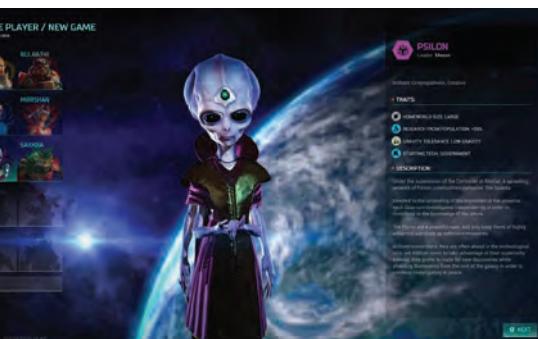
eden basit bir bulmaca oyunundan halice bir oyun deneyimi sunuyor ki bu cümleyi kurarken bile üzüldüm. Koskoca Master of Orion markası için bir oyun dergisinde böyle bir cümle kurulmamalıydı.

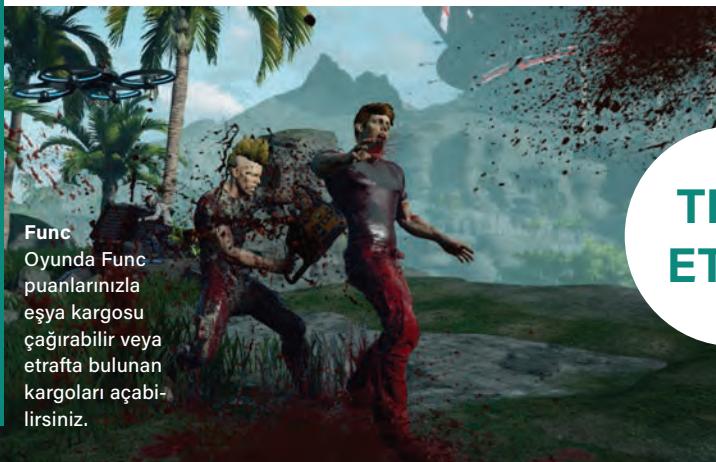
Neyse, yine de umudumuzu kaybetmeyeelim. Şimdilik grafik kalitesi fena görünmüyör. İçeriklarındaki benzer eleştiriler de yoğunlaştıkça yapımcı hatasını anlayıp oyuna zengin içerikler eklemeye karar verebilir ki, bu konuda bir planı olup olmadığını da bilmiyoruz. Oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı belli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

■ Cem Şancı

## Wargaming

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





TEST  
ETTİK



Yapım Xaviant Dağıtım Xaviant Tür Aksiyon, Hayatta kalma Platform PC Web [www.theculling.com](http://www.theculling.com) Çıkış Tarihi Belli değil

## The Culling

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

Bir kutu içerisinde buraya getirilmemin üzerinden henüz birkaç dakika geçmişti ki acılı bir haykırış ile irkildim. Daha neler olduğunu anlamadan ikinci bir ses duyuldu; "Yarışmacılardan birisi düşmanını mızrakla öldürdü! Ölmek için ne kadar acılı bir yöntem". Nereye düşmüştüm böyle? Hayatta kalmanın bir yolunu bulmamışdım, ya da en azından birileri benim için gelecekse onlara karşı savaşmam gerekiyordu! Etrafıma hızla bakınıp saldırısı için kullanabileceğim bir şeyler aramaya başladım. Çok geçmeden yerde bulduğum bir taşı kapmıştım bile. Ancak bu yeterli değildi ve içinden bir ses, başka bir taş daha bulursam onunla bir bıçak yapabileceğimi söylüyordu. Hiç vakit kaybetmeden hemen yanında duran öteki taşı aldım ve bilincsiz bir şekilde iki taşı birbirine vurmaya başladım. Ta da! İki taş ortadan kayboldu ve yerlerine taştan yontulmuş bir bıçak belirdi. Nasıl olduğuna kafa yormanın bir anlamı yoktu. En azından bu bıçak kendimi

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

korumamı sağlayacaktı ve önemli olan da buydu.

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

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

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

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

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

■ Cantuğ Şahiner



**Upgrade'ler**

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

Yapım Tindalos Interactive Dağıtım Focus Home Interactive Tür Strateji Platform PC Web [www.battlefleetgothic-armada.com](http://www.battlefleetgothic-armada.com) Çıkış Tarihi Belli değil

# Battlefleet Gothic: Armada

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

**U**zay temali strateji oyunu denildiği zaman akla pek tabii Homeworld serisi gelir. Tıskaya tıskaya devasa uzayda kaybolduğumuz efsane seri, hala kalplerimizde yaşıyor ama bu tarzdaki oyunları bir adım ileriye taşımayı bașaran Nexus: The Jupiter Incident olmuştu. Battlefield Gothic: Armada da tipik Homeworld'e benzeyen ama Nexus gibi detaylı bir oyun olarak tasarlanmayı başarmış, fantastik bir yapıp. Oyun erken erişim modunda ama bu kadar da kısıtlı oyun süresi olacağını pek düşünmemiştüm. Toplamda iki bölüm ve de bir adet custom map oynayabildim. Yani hevesim kursağında kaldı. Neyse şimdî kursak bölgesinde kalanlardan bir şeyle anlatmaya



çalışayım... Varan bir; Battlefield Gothic: Armada Warhammer 40K atmosferini inanılmaz şekilde vermeye başarmış. O karanlık atmosferi ne kadar özlemişim anlatamam. Varan iki; karakterler ve tasarımlar tam da bir 40K oyununda olması gereki gibiyi yer bulmuş. Varan üçüncü! Seslendirme ve müziklerse şimdiden benden on üzerinden on almayı başardı; gram abartmadı! Yahu bir oyunun yazı fontu bile mi bu kadar güzel olur arkadaş!

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

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

■ Ertuğrul Süngü

# GRIP



Uzay gemisine dört tekerlek taksak sonucu neye benzer?

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

Birkaç sene sonra Ricochet'ye çok benzeyen araçlarla yarıştığımız Rollcage geldi. Bu muhteşem yarış oyundan, 800km hızla gidebilen, takla da atsa da yoluna devam edebilen araçlarla yarışıyorduk ve Re-Volt ile beraber, kendi döneminin en eğlenceli, en hızlı yarış oyunuuydu.

İşte aynen böyle. Biraz sonra ilk bakışını okuyacağınız oyunda kullandıklarımız da yukarıdaki örnekler benzeyen, 4X türünde bir bilgisayar oyundan göreviniz türden uzay gemilerini alıp, küçültüp, dört tane de tekerlek taktığınızda elde edeceğiniz sonuca benzeyen şeyler.

## TEST ETTİK

Konumuz, her türlü fizik kuralından bağımsız, 600km hızla virajları alabilen, üstelik herhangi bir aerodinamik parça taşımamalarına, baltaya dizayn edilmiş gibi duran tasarımlarına ve yol tutuş konusunda pek iddiyalı değilmiş gibi gözükken, dev, kros tipi lastiklerine rağmen adeta bir ray üzerindeymiş gibi hareket eden bir takım beyhude yapımlar.

GRIP, Rollcage oyundan tutkun bir ekip olan Caged Element tarafından geliştirilmiş ve 650 bin dolar hedefli bir Kickstarter projesi olarak yola çıkmıştı ancak ekip kısa sürede bu hedefe ulaşamayacağını farkına vardı ve Kickstarter'i iptal etti. Tam da tasarladıkları oyuna yakışır şekilde, takla atsa da yoluna devam eden Caged Element, "aşk ile bir daha!" dedi ve soluğu Steam Greenlight, ardından da erken erişimde aldı.

Öncelikle karşımızda grafiksel açıdan son derece tatmin edici, bir o kadar da optimize bir oyun duruyor. Oyunda klasik yarış, zamaña karşı yarış, yerden topladığınız silahlarla birbirinizi patlatmaya çalışığınız Twisted Metal benzeri bir mod ve niyet oradan ortaya hoplayarak bayrak topladığınız bir diğer mod bulunmakta. Oyundaki haritaların sayısı çok sayılmaz, ancak erken erişim aşaması için yeterli denecek seviyede. Oyunda sadece iki farklı araç bulunmakta ve sizin yapabileceğiniz tek şey aracın rengini seçmekten ibaret.



Yarış içindeki power-up'ları saymazsanız araçları kışışletirmeniz veya geliştirmeniz mümkün değil, en azından şimdilik. Oyunda bir taraftan yarışırken, bir taraftan da tipki Crash Team Racing oynar gibi yerden silah toplayıp, rakiplerinizin ayağının altına muz kabuğu itelemeye çalışırsınız. Oynanış akıcı ve gayet keyifli, ancak potansiyeli de belli ve bir seviyenin üzerine çıkması da zor gözükmekte. Steam'de 25tl fiyatla erken erişimde olan oyun elbette potansiyel bir klasik değil, diğer taraftan şu haliyle bile yeterince eğlenceli. İlginizi çekiyorsa veya "ooo nostalji" diyorsanız bir bakın derim. ■ **Kürşat Zaman**

**Fren diye bir şey var!**  
700km gibi hızlara ulaşabildiğiniz bir oyunda bu tavsiye saçıma gelebilir ancak yarış modunda frenе basmaktan çekinmeye. Bir de kontroller iyи olmasına rağmen gamepad'siz işinizi oldukça zor.



**Yarışma!**

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

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

# Solarix: Planet Ancyra Mayhem & De-Void

Türkiye'den çıkan bir bilim kurgu macerası

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

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

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

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

Pulsetense Games'i bu başarılı çalışmalarından ötürü ve Türkiye'nin ismini iyi bir şekilde duyurdukları için tebrik ediyoruz.

■ **Tuna Şentuna**

*Not: Ekran görüntülerini De-Void içindir.*



# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

#### Ne Okudum

**Homo Ludens**

Johan Huizinga tarafından 1938 yılında kaleme alınmış bir eser.

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

#### Ne Dinledim

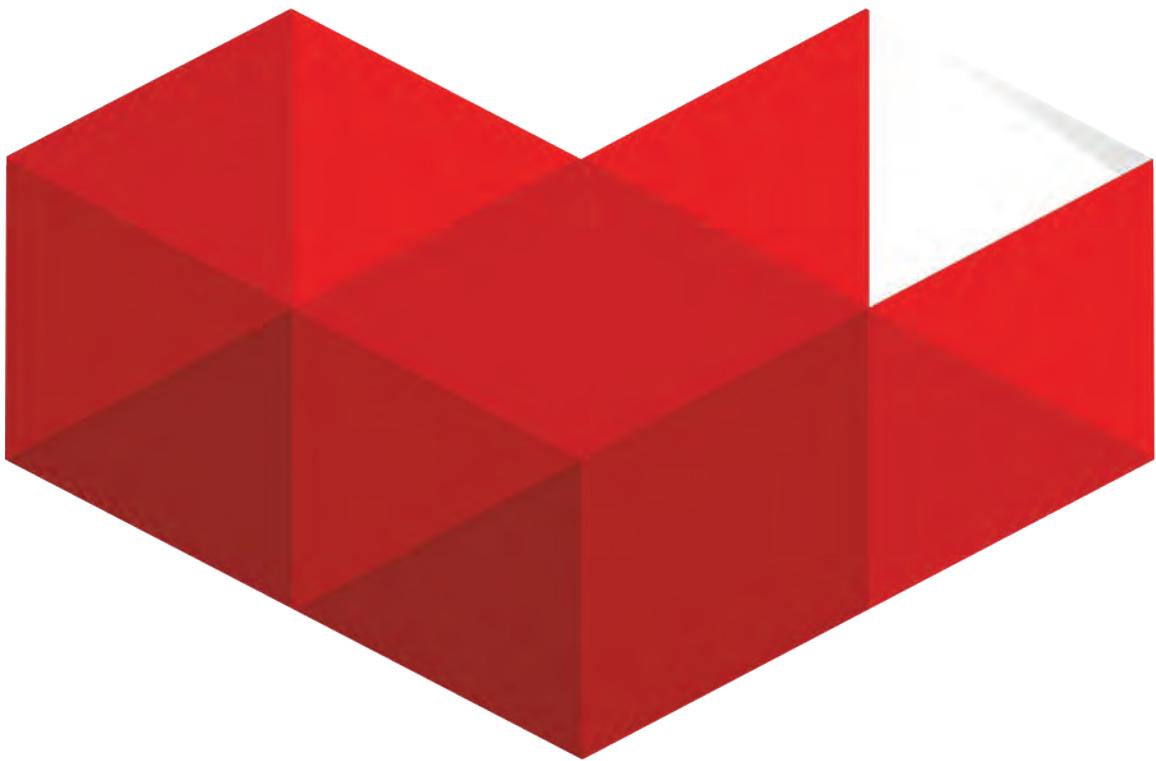
**Rivendell**

ilk olarak 2000 yılında The Ancient Glory isimli albümü ile kendisini gösteren grup, 2003 ve 2005'de birer albüm daha çıkartarak sırra kadem basmıştı. Nitekim 2015 yılında yeni albümleri olan Elven Tears ile yeniden aramıza katıldılar. Biraz folk, az buçuk senfonik müziği black metal ile harmanlayan ekip, isminden de anlaşılabileceği üzere Yüzüklerin Efendisi ile fazlaıyla hasır neşir durumda.

#### Ne İzledim

**Groundhog Day**

Uzun süredir eski klasiklerden öneride bulunmuyordum ama bu sefer dayanmadım. Efendim filmimizin adı Groundhog Day. Başrolde sinema tarihine damgasını vurmuş isimlerden birisi olan Bill Murray yer alıyor. Phil isimli bir hava durumu spikerinin hayatını konu alan filme, ana karakterimiz her seferinde aynı güne uyanmaya başlıyor. Bir gün esnasında yaşanan olayları hafızasına yazarak, her defasında gününü daha "iyi" geçirmeye çalışıyor.



# YouTube Yayincılığı

## Yeni çağın en büyük fenomeni

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

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

Yıllar geçti, internet hızları arttı, web yazılım

teknolojileri gelişti ve "Cam aç" muhabbetinin hükümettiği webcam + internet sohbet ortamı, kamerası ve sağlam bir internet bağlantısı olanların "yayın yapma" isteğiyle kavruoduğu bir hale büründü. Açıkçası bu furya hangi noktada başladı, öncüleri kim oldu, konuya tam bir hakimiyetim yok ama bir noktada olay koptu, özellikle oyun konusu tamamıyla yayincılığa kaydı.

Bu işin bu kadar popüler ve kolay olmasının formülünü anlamaya çalışmak için de çok düşünmeye gerek yok. Kameranız mı var? Bedava OSB programını da indirdiniz mi? Canlı yayın yapmak istiyorsunuz; Twitch hesabınız vardır herhalde? Artık sadece birkaç tuşa basarak anında canlı yayına geçmek veya bir oyunu istediğiniz kadar kaydedip kendi görüntünüzle birlikte YouTube'a koyabilecek formata getirmek çocuk oyuncuğun. Üstelik "internette yaşıyan" bu kadar çok insan varken fark edilmemeniz de bir hayli güç olacaktır.

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



# PintiPanda Afşar Tuna Akşen

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

Cümleten selamlar. Bendeniz Tuna Akşen namı diğer Pintipanda. 30'una gelmiş eşek kadar çocuğum. Ufaktan beri oyun kariyerim hararetiyle. Atari salonlarında jeton kovaladım, eve kara kutu tipli atarı aldırap joystick'ını kırdım. Mega Drive buldum komşuda, el koydum. 386DX geldiğinde Prince of Persia'yı 32 dakikada bitirerek kendi rekorumu kırdım... Büyüyünce de fazla bir şey değişmedi, hala aynı tas, aynı hamam giyorum.

## **Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?**

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

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

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

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

## **Bu yayincılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?**

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

## **Sence yayincılığın geleceği var mı, yoksa gelip geçici bir trend mi?**

Yayincılığın geleceği var, evet. Televizyonlar şimdi dizilerini, programlarını internețe geçir-



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

## **Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?**

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

## **Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?**

Klişedir ama hep aynı şeyi söylerim. Keyif aldiğiniz oyunları oyna, keyif aldiğiniz insanlarla oyna. Sırf şu izlenir, böyle yapsam bakalar devip sonradan utanacağınlara gitme. Bir de sayısına baksızın seyircine kıymet ver. Bir kişi de olsa, bin kişi de. Çünkü oraya senin için geliyorlar...



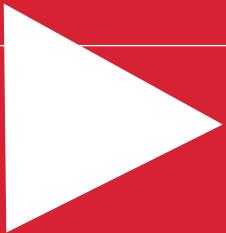
TalentedMrReplay



Pintipanda



@Pintipanda



# TeasyCat Eren Minareci

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

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

## **Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?**

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



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

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

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

## **Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?**

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

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

Yayıncılığın geleceği var, hem de sağlam



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

## **Akına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?**

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

## **Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?**

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



TeasyCat



TeasyCat



@erenminareci



ZEONNN

## zeoNNN Necati Akçay

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

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

### Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?

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

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

2013 yılının Ramazan Ayından beri yayıncılık yapıyorum. Ayrıca geçtiğimiz senenin, yani 2015'in yaz aylarından beri aktif olarak YouTube kanalıma video yüklemektedim. Diğer soru biraz garip oldu ama insan yavaştan yükseye doğru çıkışın tam olarak anlaşılır mı? Aslında bu durum. Zaten siz 100 kişi izlerken zamanla 5000-10000'lere çıkarsa demek ki insanlar sizi kamera karşısında beğeniyor. Zaten siz beğenip kendinize güvenip çıkışınızın o kamera karşısına yani...

### Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?

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

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

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

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

### Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?

Çok fazla var. Hatta YouTube kanalımda eğlenceli anlar serisinde hepsi barındırıyor.

### Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?

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



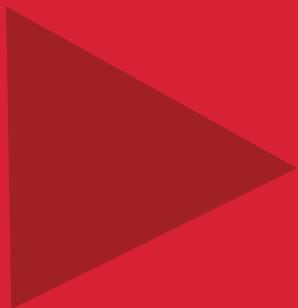
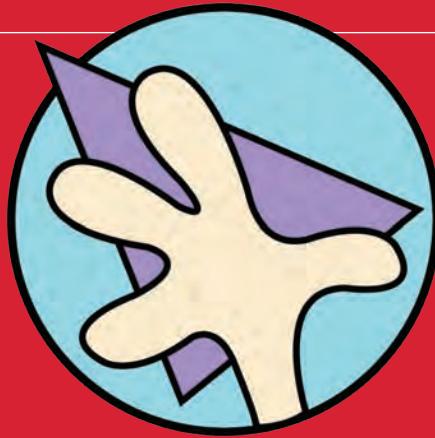
NecatiAkçay



ZeeooN



@NecatiAkçay



# GamerRocko Şefik Akkoç

**Seni biraz yakından tanıyalım... Bize kendinden bahseder misin?**  
Beni de mi yakından tanıယاكسın Tuna? Biliyorsun işte, 2005'te yazar olarak başladığım LEVEL kariyerimi 2015'te yazı işleri müdürü olarak noktaladım. 33 yaşındayım, yarışmaya İstanbul'dan katılıyorum ve yarışmacı arkadaşlara başarılar diliyorum.

**Yayın yapma fikri aklına nereden geldi?**  
Yillardır oyun oynarken videoları kaydediyordum, 2013 yılında bunları herkesle paylaşmayı dedim ve YouTube kanalımı yüklemeye başladım. Canlı yayın fikriyse 2013 yılı sonunda ortaya çıktı; ilk olarak Multiplayer'da yayın yapmaya başladım ve kısa süre sonra da kendi Twitch kanalımı açtım.

**Ne kadardır bu işi yapıyorsun? Kamera karşısında kendini beğeniyor musun?**  
YouTube'a 2013'ün Mart ayında, Twitch'e ise 2013'ün Aralık ayında başladım. Kendimi



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

**Bu yayıncılık işi maddi olarak tatmin ediyor mu?**

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

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

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

**Aklına gelen komik veya ilgi çekici bir anın var mı?**

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

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

**Yayın yapmak isteyen arkadaşlara ne tavsiye edersin?**

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



GamerRocko



GamerRocko



@GamerRocko

# PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

**Drone'lar**  
En iyi insansız hava aracı modelleri ve yasal sorunlar

**Skype'in ötesi**  
En kaliteli çevrimiçi iletişim yazılımları ve uygulamaları

**Hızlı şarj**  
Yeni Android telefonlardaki hızlı şarj özelliği nasıl çalışıyor?

# PC net

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

**NASIL YAPILIR?**

**10 YENİ PROJE**  
**ADIM ADIM 21 SAYFA**

- ✓ PROJELERİNİZİ İNTERNETTE YÖNETİN
- ✓ ZAMAN ATLAMALI VİDEO ÇEKİN
- ✓ WORDPRESS'İN GÜVENLİĞİNİ ARTIRIN

**CASUSLARI TEMİZLEYİN**

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

# 50 BEDAVA YAZILIM

Tek kuruş harcamadan kullanabileceğiniz 50 muhteşem Windows yazılımını seçtik

**UCUZ STEAM OYUNLARI**

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

**BUNLARI İNDİRMEYİN!**

Karanlık taraşa geçen 26 popüler yazılımı ve bedava alternatiflerini açlıyoruz.

**ANALİZ**  
**Akıllı saat güvenliği**  
Popülerliği artan giyilebilir teknolojiler yepenek güvenlik risklerine gebe.

**Ağların kısa tarihi**  
Modern bilgisayar ağlarını mümkün kılan kilometre taşı olayları ve insanların tanışın.

DOSYA

2016/04/11248  
(XTC: 10,59 TL)

DB

DOĞAN BURDA DERGİ

www.pcnet.com.tr

www.pcnet.com.tr

www.pcnet.com.tr

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



# İNCELEME

# Hitman

## Hitman

Lara Croft'u adeta yeniden yaratan Square Enix'in Hitman için de aynı şeyi yapmasını bekliyorduk. Acaba çok şey mi istedik?  
**Sayfa 52**

★ **Altın** 9,5 - 10 puan

★ **Gümüş** 8,5 - 9,4 puan

★ **Bronz** 7,5 - 8,4



### Scavenging

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

# Tom Clancy's The Division

## Savaş Alanı: New York

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

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

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

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

### New York darmaduman

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

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

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

Tür **Aksiyon / MMO**

Platform **PC, PS4, Xbox One**

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

Türkiye Dağıtıcı **Aral**

Dijital Dağıtıcı **Playstore**

İNCELEME



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

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

## **Est Ce Que Tu M'Aimes?**

Gelelim neden New York'un bu hale geldiği-

**SOLDA** Noel'de çam aacı  
yakanların eli kırılsın!

**ALTTA** Oyunun Matchmaking sistemi sayesinde bir görevi kısa sürede diğer oyuncularla birleşerek halledebiliyorsunuz.



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

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



Amherst's Apartment  
21 m · Extract the evidence

TOM CLANCY'S THE DIVISION

13



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

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

Bu da şu demek oluyor: Tek kişilik oyun rolü



**ÜSTTE** Görüntünüzü değiştirmek istediğinizde bu seçeneklerden yararlanırsınız.

**Sağda** New York'a gidip de Times Meydanı'nda bu Polis İstasyonunu görmemek olmaz.

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

#### Ateş et, izi kalsın

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

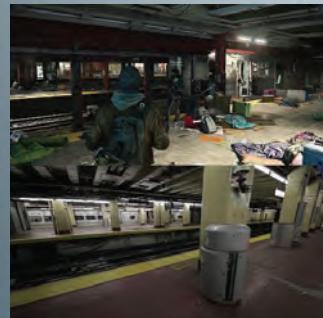
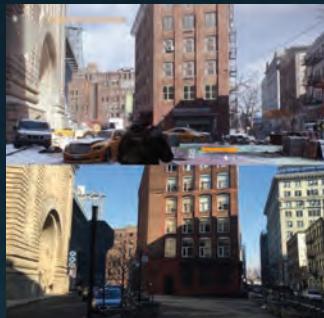
konu çok daha az etkili. Burada sizi başarıya taşıyan ekipmanınızın, silahınızın kalitesi ve size verdiği özellikler.

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



# GERÇEK İLE SANAL KARŞI KARŞIYA

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



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

Tünelin aynen oyunda yer alması na sevinmesine sevdik de meğer o piknik masası takımı gerçekte de varmış... Kim oturur ki orada?

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

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



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

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

## Üsse dönüş

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

araştırmalar正在被进行, her kanattaki geliştiricilerin bize de faydası dokunuyor.

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

arıyoruz...

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

## Karanlık sokaklar

Büyük bir korkuya gireceğiniz bir bölge var oyunda ve onun adı da Dark Zone'dan başkası değil. Haritanın ortasında yer alan Dark Zone'a girmek için hiç acele etmeyein; bırakın karakteriniz gelişsin, söyle 15. seviyeye kadar gelsin. Ondan sonra Dark Zone'a ugrayabilir ve burada neler olduğunu bakabilirsınız.

The Division, siz birileriyle ekip olmak istemediğiniz sürece tek kişilik bir oyun.



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

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

Dark Zone'da dolaşırken diğer ajanları görür ve onlara ateş de edebiliyorsunuz. Bunu yaptıığınız takdirde Rogue olarak adlandırıyor ve herkese görünür hale geliyorsunuz. (Haritada kırmızı bir kurukafa olarak...) Rogue olmanın avantajı diğer ajanların Dark Zone'da bulduğu eşyaları çalabilmek ve Rogue olarak durduğunuz sürece DZ parası kazanmak. Tek başınıza Rogue olursanız mutlaka birileri gelip sizi indiriyor ama ekipseniz ortamı domine etme olasılığınız daha yüksek.

Bu zorlu bölgenin en heyecanlı kısmı da

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

#### Japon'um, Japon'sun, Japon

Her ne kadar oyun sırasında diğer ajanların tiplerine bakacak pek vaktiniz olmasa da oyunda bir karakter yaratma kısmı da bulunuyor. Burada genellikle Uzak Doğu'dan fırlayıp gelen yüz şekilleri görülese de bir surat tipini seçip karakterinizi yaratabilirsiniz. Sakaldır, yüz boyasıdır, bu tip neşeli hareketlerden sonra oyuna atlıyoruz. Oyun içindeki karakter şekillendirme işleminin iki ayağı var: Silah, yelek, diz koruyucusu, maske gibi, RPG stil yeteneklerinizi, savunmanızı ve gücünüzü belirleyen parçalar. Bunların kozmetik herhangi bir özelliği yok -ki bence çok iyi bir seçim yapılmış burada. Sırf görüntünüzü etkileyen ve özelliklerinize hiç bulaşmayan kısma da karakterinizin Appearance sekmesinden ulaşıyorsunuz. Palto, pantolon, şapka, atkı ve ayakkabı gibi parçaları istediğiniz gibi değiştirip New York Kaos modasını şekillendirmek sizin elinizde. Bu parçalar evlerdeki dolaplardan bulunıldığı gibi sokaklarda da karşınıza çıkabiliyor. Karakterinizin yeteneklerine etki eden parçalar da MMO stil renklere bölünmüş



#### Olayların arka planı

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

#### New York sakinleri

Bazen yolda dolaşırken sıradan bir vatandaş Watch\_Dogs stilini analiz ettiğiniz gibi göreceksiniz. Bunun ardından o kişi sizden Medkit, Soda, Energy Bar veya su gibi isteklerde bulunacak. Bunu sağlarsanız tecrübe puanı ve - büyük ihtimalle - bir kozmetik eşya kazanırsınız.



## İNCELEME

Extraction arriving... x 3



## Emre'nin ileri seviye The Division Macerası

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

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

NPC grindlemekten öteye gidemiyorum. Sebebi ise çok net ortada;

Rogue olmak pek bir anlamsız. Götürüsü, getirisinden katbekat fazla olunca da bu çok normal.

Kimse saatlerce kastığı XP'yi bir ölümle kaybetmeye göze almıyor. Rogue olan birini görünce de haliyle tüm server bu arkadaşın peşine takılıyor. Hele ki gear'ınız çok iyi değilse ya da dört kişilik bir takımın içinde yer almıyorsanız Rogue olmanız kesinlikle önermiyorum. İlerleyen zamanlarda

(Hatta siz bu yazıyı okurken gelmiş bile olabilir.) Ubisoft'un bir yama ile bu soruna çözüm getireceğinden eminim.

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

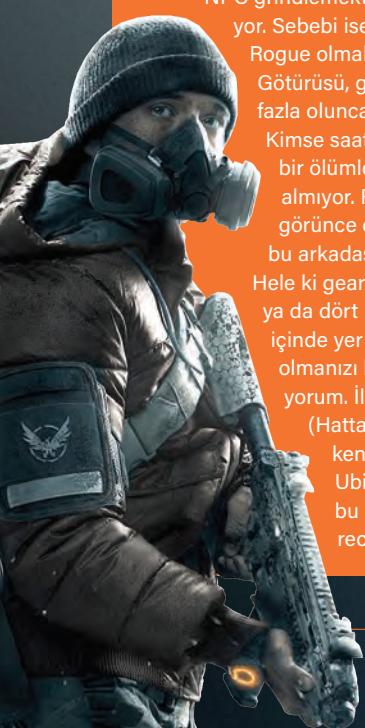
bulabileceğimiz silahları, zırhları ya da planları satın alabiliyoruz. Plan demişken; bence şu sır -High-End eşyalar da pek düşmüyorken- en mantıklı esyaları craft etmek...

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

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

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

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





## OYUN SÜRESİ

**İlk 1 saat** •••••

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

**İlk hafta** •••••

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

**İlk ay** •••••

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



## OYUNDA NE YAPIYORUZ?

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



## ARTI

İnanılmaz görsellik.  
Bağımlılık yapan oynanış.

## EKSİ

Dark Zone pek işlenmiyor şu anda.  
Görev çeşitliliği fazla olabilir.  
Potansiyel yeterli şekilde değerlendirilememiş.

## SON KARAR

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



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



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

### Times Meydanı'ndan selamlar...

Yillardır yapım aşamasında olan oyuncun neden bu kadar uzun süredir hazırlanmakta olduğunu içeriği detay seviyesiyle anlamış bulunuyoruz. Görsel açıdan The Division'a şaheser dememek mümkün değil.

Oynanıştaysa olay tamamıyla size kalmış durumda. The Division'ı almadan önce kendinize sormanız gereken sorular var. MMO seviyor musunuz? Daha önce MMO oynadınız mı? Senaryoya alırdımadan, sırı eşya peşinde koşmak size hitap eden bir durum mu? Oyunu oynayacak arkadaşlarınız hali hazırda var mı? Bunların çoğu evet diyorsanız The Division sizin için kaçırılmaması gereken bir fırsat. Buna karşın CoD veya BF benzeri bir oyun hayal ediyor ve yeteneğinizle ön planda olmak istiyorsanız, hikaye sizin için önemli bir yerdeyse bu oyundan kısa sürede sıkılmanız olası. Ubisoft değişik bir formül denemiş ve yeteneğinizle MMO mekanlığını birleştirdiği, modern bir hybrid oyun hazırlamış. Ben sevdim, Emre sevdii ama siz sevmeyebilirsiniz. Kendinizi iyi ölçüp tartışın karar verin, paranızı sokağa atmış olmayın...

■ Tuna Şentuna

Yapım IO Interactive Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon / Gizlilik  
Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.hitman.com](http://www.hitman.com)

# ★ Hitman

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

**Y**aziya kendimle ilgili ufak bir alan ayırarak başlıyorum. Hitman: Codename 47 çıktı-ğında yıl 2000'di. Yani ben serinin ilk oyununu oynayalı tam 16 sene oldum. Bu ne demek biliyor musunuz? Yaşlandım demek. Çok üzülüyorum. İkinci kısa bir alanı da Eidos Interactive'e ayırmak istiyorum. Neden Eidos? Çünkü Hitman'ın altıncı oyununun yapımcısı Square Enix, serinin orijinal yaratıcısı Eidos'u bünyesine katalı çok oldu. Peki birleşmiş bu iki stüdyonun en önemli özelliği nedir? Evet bildiniz: Bir serinin suyunu çıkarmaları.

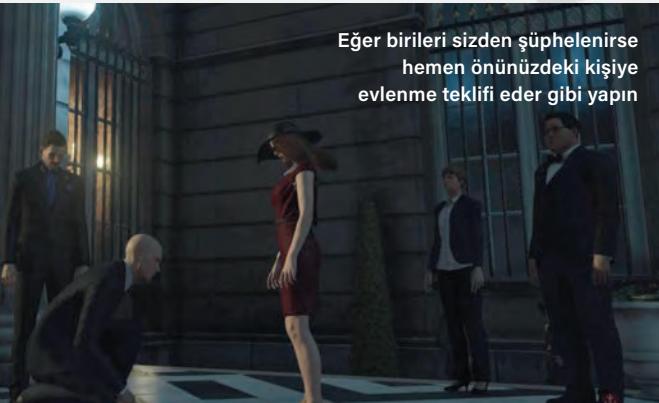
Bir oyunları tuttu mu

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

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

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

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



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



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



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

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

## KARAR

**ARTI** Geniş haritalar, oyuncuya tanınan özgürlük

**EKSİ** Oyunun tek bölümle çıkışması, teknik hatalar, çöken serverlar





Yapım Crate Entertainment Dağıtım Crate Entertainment Tür RPG Platform PC Web [www.grimdawn.com](http://www.grimdawn.com)

# Grim Dawn

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

Tüm bu sorulara verdığınız yanıt "evet" ise, tam da size layık bir oyunun incelemesine hoş geldiniz... Hack&slash oyun modelini seven oyuncu miktari, RPG'yi sevenden açık ara daha fazladır. Bolca aksiyon, hızlı oyun yapısı, birbirini üzerine gelen düşmanlar, ardi ardına patlatılan skill'ler derken saatlerce zombi gibi oradan oraya tıklamak, kesinlikle oyun dünyasının vazgeçilmez yapılarından birisidir. İşte Grim Dawn da tam olarak böyle bir oyun. Her ne kadar adı hack&slash olsa da kendisinin birazlık iddialı olduğu konusunda bazı söylemler var. Ha? Kim? Nerede oynamışlar? Tamam, benim yahu ben. Anlatıyorum işte...

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

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

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

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

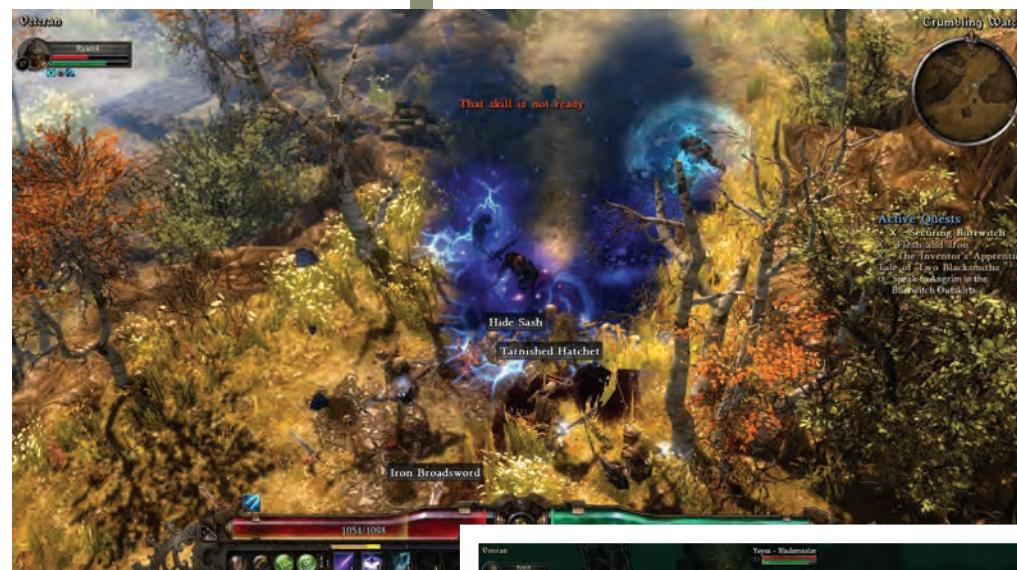
**SAĞDA** Bolca farklı animasyonu tek ekranدا görmek isten bile değil  
**ALTA** Oyun çok karambol gibi gözükmeye ekip arkadaşları her daim büyük fark yaratıyor



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

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

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



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

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

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



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

### ■ Ertuğrul Süngü

## KARAR

**ARTI** Hız ve aksiyon bir arada, çift sınıf sistemi, yetenek ağaçları

**EKSİ** Tekdüze oyun modeli, havada kalan oynanış





Yapım Harvester Games Dağıtım Screen 7 Tür Macera Platform PC Web [www.harvestergames.com](http://www.harvestergames.com)

## Downfall

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

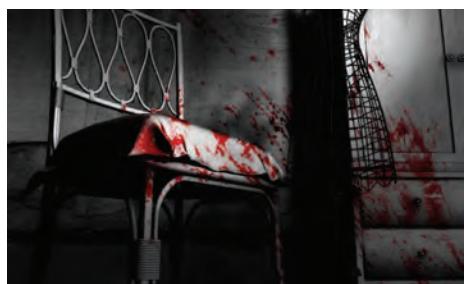
Bir birlikteliğin dinamiği nedir, bir insan başka bir insana ne uğruna bir ömrü boyu katlanır? Yaptığımız seçimlerde özgür irademiz gerçekten bir rol oynuyor mu? Filmlerde görmeye alıştığımız distopyaların içine mi düştük yoksa fark etmeden? Yaşanmışlıklarımız, körük körüğe bağlılığımız inançlarımızın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

### Atmosfer

**Tek mekanlı hikayeler filmler kadar oyular içinde tansiyonun yüksek tutulması açısından bir hayli risklidir. Lakin Downfall yarattığı atmosfer ile resmen bir dakika dahi tansiyonu düşürmeyeerek bu oyunun antitezi haline geliyor.**

küçük çaplı sansasyon, ismini korku severlere duyurmak ile kalmamış, Steam Greenlight aşamasını da başarıyla ardında bırakmasını sağlamıştı.

Üçlemenin ilk oyunu olan The Cat Lady'ye bir önceki sayımızdaki Okur İncelemesi bölümünde yer vermiştık. Susan Ashworth adını verdiği karakterin perspektifinden Rem, merceğini depresyon ve anksiyete temaları üzerinde tutmuştu. Downfall'da ise TCL'de rastladığımız karakterlerden biri olan Joe Davis'in perspektifinden, bu sefer de içsel bir çöküş, kuruntular ve blumia nervosa -yeme bozukluğu- temalarını dahice tasarlanmış, surreal bir bulmaca halinde, gümüş tabaka önmüze sunuyor. Oyun tercihen es gelebileceğiniz bir prolog bölümü ile başlıyor. Karakterimiz Joe, harabe bir mahallede ailesi ile yaşıyan bir çocuk. Başlangıçta yaşadıkları binanın önünde küçük kardeşi ile atışmalarına şahit oluyoruz. Binanın sol





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

Joe'nun küçük kardeşi Robbie, bazı adamlar-

rın her hafta sonu evlerinin yanındaki inşaat alanına bir çanta dolusu para bıraklığına, ertesi gün bir başka adamın da gelip o çantayı aldığına inanıyor. Robbie kendi küçük hazine avına çıkarken, Joe da o sırada Ivy isminde güzel bir genç kız ile tanışıyor. Diyalog seçimlerimiz ile hikâyeyin gidişatını değiştirebildiğimiz gibi, her bir seçimimiz ile Joe'nun kişiliğini de şekillendiriyor. Joe sohbet esnasında Ivy'yi iltifatlara boğducka, Ivy'de çekingen bir eda ile ördüğü duvarları kırmak adına olan hevesi arasında gidip geliyor. Diyaloglar arasında, karakterler hakkında sonrasında anlamlandıracağımız küçük ipuçları da saklı. Ivy'nin annesi lokanta yemek yerken, Ivy'nin dışında oturup onu beklemesi gibi. Aradan yıllar geçiyor ve karakterimiz Joe ile Ivy'nin yolları tekrar kesişiyor, kaş ile göz arasında evleniyor ve Joe'nun dairesine taşınıyorlar. Zaman içerisinde saklanan sırlardan ve streten parçalanmaya başlayan evliliklerine, belirli bir zaman çizelgesindeki

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

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

Surreal sahne geçişleri, dâhice tasarılanmış metaforlar ve bazı film göndermeleri ile ağınızı açık bırakırken, bir yandan gülümsetecek, yeri geldiğinde gözlerinizi dolduracak, çoğu zaman da tüylerinizi ürpertecek bir yapıp Downfall. Karakterlerin gerçekçiliği ve samimiyeti sayesinde her birinde kendinden ve çevrenizdeki yakınlarınızdan birer parça bulacak, yıllar sonra dahi her birini yüzünüzde hüzünlü bir tebessüm ile hatırlayacaksınız. ■ **Alilla Fikircioğlu**



## KARAR

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

**EKSİ** Kısıtlı kontrol sistemi, herkese göre değil



Yapım **Ghost Games** Dağıtım **Electronic Arts** Tür Yarış Platform **PC, Xbox One, PS4**  
Web [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) Türkiye Dağıtıcı **Aral**

# Need for Speed

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

Genelde RPG ve Strateji oyunları ile haşır neşir olan bendeniz, kimi zaman yarış ve spor oyunlarına da bulaşıyorum. Gördüğünüz gibi aldım direksiyon elime, düt düt dolandım devasa NFS haritası üzerinde. Yeni NFS oyunumuz Kasım ayında PS4 ve Xbox One'da kendisini göstermişti ama benim gibi PC aşıkları bir türlü kendisini deneyememişti. (PC seviyorum ben; zorunda kalmadıkça geçmem konsola.) Sıra PC severlerde, vin vinnnnn!

NFS'nin önceki yapımlarına göre en büyük farkı, cutscene'lerinde gerçek insanları kullanıyor olması. Bir anlamda "fark edilmek" istenen yarış sever bir arkadaş grubun içerisindeki karakterimiz, tanıtığu farklı karakterlerle oradan oraya sürüklüyor. Her karakterin bize sunduğu farklı görevler söz konusu. Görev yaptıkça Speed, Style, Crew, Outlaw ve Build gibi özellikler üzerinden puan kazanıyoruz.

Rep puanı oyundaki birçok yeniliğin anahtarı. Az önce saydım özelliğler üzerinde çalışarak bolca Rep puanı kazanabiliyoruz. Sadece yüksek hızda uzun süre araç kullanmak bile insanların bizim hakkımızda konuşmasına olanak sunuyor ve düzenli olarak Rep puanı kazanabiliyoruz. Belli upgrade'leri

yapmak için yeterli Rep seviyesine ulaşmak gerektiği gibi, özellikle Amy ile ilgili görevleri kesinlikle tamamlamak gerekiyor.

Modifikasyon kısmında çok şey varmış gibi gözükse de piyasadaki diğer araba yarışlarına göre tek düzeye kaldığının altını üstünü en koyu kaleme çizmek istiyorum. Open World oyun modelini benimseyen NFS, bu yönyle dikkat çekmeyi başarıyor. Başka oyuncularla aynı haritayı paylaşmak ve farklı etkinlikler deneyim etmek kesinlikle çok keyifli. Önceliği oyunuyla kıyasladığımız zaman devasa diyebileceğim bir haritaya sahip olsa da ne yazık ki içinde yapılacaklar benim için çok kısıtlıydı. Sürekli drift yap, git bilmem kimle hız yarışı yap derken tipki konsol modelinde olduğu gibi PC versiyonundan da kısa sürede sıkıldığımı fark ettim.

Aradan çok da uzun süre geçmeden driftlerle üzerimize gelen yeni yapı, PC platformunun tüm nimetlerinden yararlanmış gibi gözüyor. Bir kere konsollarda görmesi biraz zor olan 4K çözünürlük opsyonu bile görüntünün çok daha fantastik görünmesine sebep oluyor. Ayrıca grafik optimizasyonları üzerinde de çalışıldığı belli. Konsollar kıyasla baya fark olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. Genel olarak menü üzerinde



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

## KARAR

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



Güzel bir kare,  
ama sadece karede güzel...



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

Yapım Maximum Games Dağıtım KISS Ltd. Tür Aksiyon Platform PC, Mac, Xbox One Web [www.alekhines-gun.com](http://www.alekhines-gun.com)

## Alekhine's Gun

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

Stealth Action dediğimiz bir tarz var ve bu tarza ait oyunları ayıla bayılı oynayanları sayıda da hiç az değil. Dolayısıyla Hitman, Splinter Cell, Metal Gear Solid gibi babaların arasına sızmaya çalışan cesur denemeler de görebiliyoruz ara sıra. Hani bu sızma girişimi görünce, insan ister istemez karşısına en azından esinlendiği oyun kadar kaliteli bir şey çıkar diye bekliyor ama olmuyor. Ben şimdide kadar olanını görmedim, sizi bilmiyorum. Peki neden anlatıyorum bunları? Çünkü muhatabımız olan böyle bir oyun var. Alekhine's Gun, bu tuzağa takılan son kurbanlardan bir tanesi ve ne yazık ki daha nefes almadan, tarihin tozlu sayfalarına karışacak gibi görünüyor.

Hitman'ı örnek alan bir oyun olduğunu daha en başından bağıra bağıra söyleyip oyunumuz. Eski bir KGB ajanını oynuyoruz. Hatta KGB'den sonra CIA'de görev aldığı söylüyor kendisi bize. Hikâyeyi geri kalanını buradan sonra tahmin edersiniz işte, Soğuk Savaş dönemi, işin içinde Naziler de var falan filan... Olası tüm klişeler, daha önce defalarca suyu çıkarılmış hikâyeler bir arada... Üzerinde fazla durmaya gerek yok yani. Hadi diyoruz

hikâyeyi geçelim, çünkü sonuçta bir Stealth Action oyunu oynuyoruz; ama be kardeşim, yaptığınız oyuna az biraz özenin yahu. Alekhine's Gun maceram, bir Nazi subayı indirme göreviyle başladı. İlk etapta az çok ne yeteneklerim olduğu gösterildi bana ama o kadar amatörce yapıldı ki bu, neredeyse hiçbir şey anlamadım. Neyse dedim, düşे kalka öğreniriz. Sonra yoluma bir Nazi askeri çıktı, indireceksin bunu dediler, elimdeki metaliple sessizce indirdim arkadaşı. Tabii bunun bir sebebi vardı, çünkü indirdiğim askerin kıyafetini alıp kendimi kamuflه edecektim. O halde elimi kolumna sallayarak Nazi subayının olduğu kaleye elimi kolumna sallayarak girdim. Sonra fark ettim ki bazı tipler benden killanabiliyorlar. Sonra bir şey oldu, ne olup bittiğini anlayamadan beni fark ettiler ve öldürüm... İşin kötüsü, oyunun herhangi bir şekilde Autosave veya Checkpoint anlayışı olmadığı ortaya çıktı ve derin bir nefes alarak her şeye yeniden başladım.

Sonrasında başıma gelenler, oyunun hem Stealth, hem de Action tarafını teker teker baltaladı. Beni fark eden adamın yüzüne kapıyı kapadıktan sonra her şeyin normale

dönmesi mi dersiniz, grafiksel ve fiziksel bug'ların sürekli çalışma çıkması mı dersiniz, "Yeter utan!" diye silahları çekip, aslında çatışma mekaniklerinin de dandık olduğunun ortaya çıkması mı dersiniz, daha neler neler... Oyuna ait aklımda kalan tek olumlu şey, daha önce hiç görmemişim bir Lockpick sistemiymi, o kadar. Yani neymış, Alekhine's Gun diye bir oyun yokmuş. Kimse görmedi, duymadı, bilmiyor... ■ **Ertekin Bayındır**

## KARAR

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



Büyük kara

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

Yapım LKA Dağıtım LKA Tur Macera Platform PC Web [www.thetownoflight.com](http://www.thetownoflight.com)

# The Town of Light

Bir gün, bir deli hastanesinde...

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

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

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

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

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

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



## KARAR

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



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

# SUPERHOT ★

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

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

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

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

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

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

## KARAR

**ARTI** Yaratıcı ve çok eğlenceli oynanış, yeniden oynanabilirlik  
**EKSİ** İçerik kısıtlı



### Menüler

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

# EA Sports UFC 2

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



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

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

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

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

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

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

bir şekilde. Bunun dezavantajı ise ayaktaki dinamik dövüşten eser kalmaması. Rakibinizi pes ettirmek için oynadığınız mini oyun da geliştirilmiş, farklı submission denemelerini birbirine bağlama şansınız var artık. UFC 2 bir simülasyon oyunu. İlk oyunun en büyük dezavantajlarından biri, MMA ile ilgilenmeyen oyuncuların "hadi iki el dövüşelim" dedikten sonra oyunu oynayamamalarıdır. Nakavt modu bu açıdan iyi yönde atılmış bir adım. Yere inmek yok, süre yok, yorgunluk yok, rakibinize darbe vurmaya çalışıyoşsunuz sadece. Beş yumrulta rakibinizi indirmek çok zor değil, yalnız casual oyuncuları çekmeye çalışırken biraz fazla basitleştirmiştir. EA Sports'un her oyununda görmekte gına gelen Ultimate Team modu, UFC 2'de de var. Ultimate kısmı cuk oturmuş ama MMA bir takım sporu değil ki? Farklı sıkletlerde beş tane dövüşçü yaratıp, açtığımız kartlarla onları geliştirmeye çalışıyoruz. Çok zorlama olmuş, fiyasko.

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

## KARAR

**ARTI** Grafikler, ayakta dövüş gerçek gibi

**EKSİ** Yer dövüşü aynı hissi vermıyor,

Ultimate Team





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



Yapım **Microds, Artefacts Studios** Dağıtım **Gravity Europe SAS** Tür **Macera** Platform **PC, PS4, Xbox One Web** [agathachristie.microds.com](http://agathachristie.microds.com)

# Agatha Christie: The ABC Murders

Oynayıp görelim bakalım "Katil uşak mı?"

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

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

klavuzu. Sonrasında başka bir mektup geliyor ve olaylar gelişiyor... ABC Murders, standart bir şekilde point & click sistemiğine sahip. Poirot'yu hareket ettirmek istediğiniz yöne tıklıyorsunuz, etraftaki nesneleri incelemek ya da insanlarla konuşmak için fareyi üzerlerine getiriyorsunuz. Oyun, ipuçlarını incelediğiniz gözlem bölümü, bir bulmacayı çözmeye çalışığınız düşunce bölümü, insanlarla konuşup bilgi topladığınız ve bu bilgileri birleştirerek sonuçlara vardığınız 'gri hücreler' bölümlerinden oluşuyor. Ayrıca, topladığınız bilgilere istediğinizde tekrardan bakabildiğiniz bir defteriniz de bulunuyor.

Oyunun en zorlu kısmının düşunce bölümünü söyleyebilirim. Burada, eski bir saat ya da gromofon gibi nesneleri açıp farklı bir kanıt elde ediyorsunuz. Bunun için de nesnelerin mekanizmalarını çözmeniz gerekiyor. Bulmacalar iyi tasarılanmış ve zorluk seviyeleri de makul ölçüde. Ancak detaylara dikkat etmek ve biraz zaman harcamak gerekiyor. Yine de şunu söylemeliyim, üzerine çokça zaman harcadığınız bu kanıtlar cinayetin kilit noktasını falan oluşturmuyor. Bu nedenle biraz can sıkıcı. Macera adına çok fazla bir şey bulacağınızı sanmıyorum. Karakterinizin gidebildiği alanlar da oldukça kısıtlı. Sanki kendinizi kitabı her sahnesini yaşıyor gibi hissediyorsunuz. Olması gerekenden farklı bir yöne gittiğiniz zaman başka bir karakter

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

■ **Burçın Yılmaz**

## KARAR

**ARTI** Hikayeye önem verilmesi, farklı bulmacalar

**EKSİ** Karakterlerin donukluğu, hikayenin kısılığı





Yapım Daedalic Entertainment Dağıtım Daedalic Entertainment Tür Macera Platform PC Web [www.doomsday-game.com](http://www.doomsday-game.com)

# Deponia Doomsday

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

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

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

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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü



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

## KARAR

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

**EKSİ** Limitli etkileşim, kimi zaman can sıkıcı bulmacalar



# Sheltered

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

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

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

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

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

ustalaşması zor bir hayatı kalma oyunu, zira lağım faresi gibi yaşamak çok kolay. Eğer yem geniştir olsun, suyu bol, havam temiz olsun, aile fertleri de huzur içinde yaşasın gitmiş diyorsanız her bir hareketinizi planlamanızı öneririm. Bunun yanında maalesef oyun benzerleriyle aynı tuzaga düşüyor ve "nihai son" konusunda öünüze pek bir şey koyamıyor. Böyle olunca da günler rakamlara dönüşüyor ve karakterler ile pek bağı kuramıyorsunuz, onlar da birbirleriyle kurdukları bağı size hissettiremiyorlar yeterince. Bu açıdan oyun This War of Mine'in fersah fersah gerisinde kalyor. Steam'de 24 TL fiyat etiketiyle satılan oyunu türü seven ve retro grafik göründe uzaklara doğru koşmayan herkese öneriyorum. ■ **Kürsat Zaman**

## KARAR

**ARTI** Yeterince bağlayıcı ve detaylı, stratejik yönü kuvvetli

**EKSİ** Oyunun sonu yok, amaçsızlık kaçınılmaz



# We Are The Dwarves

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

**T**amam, pekâlâ. Bu üç cücenin adları Balin, Oin ve Gloin değildi ama sorun yok, biz yine de devam edelim. Vakti zamanında 3 adet cüce krallığı varmış. Bu üç krallığın kalbini oluşturan üç tane de devasa yaşam taşı varmış. Bu krallıklarda yaşayan cüceler bu yaşam taşlarına yıldız adını vermişler. Çağlar boyunca bu üç krallık, onlar için birer yaşam alanı, sıcak bir yuva ve ışık kaynağı olan bu yıldızlarda yaşamalarını sürdürmüşler. Kırmızı yıldızla kurulan krallıkta, bütün krallıklar için maden çıkarılıyor, silah, savaş ekipmanları ve zırh üretiliyormuş. Cücelerin kullandıkları makinalar, sarı yıldızda tasarılanıyor, icatlar burada yapılmıştır. Mavi yıldız ise antik öğretmenlerin, sırların ve bilgilerin bulunduğu krallıkmiş. Cüceler âleminin ruhani tarafıyla bu yıldız ilgilenecektir.

Geçen yüzlerce yılın ardından, bu üç yıldız sona yaklaşıyor ve ışıkları tükenmeye başlıyor. Bunun üzerine üç krallıktan gelen üç cüce kahraman, halkları için yeni bir yaşam alanı bulmak üzere bir uzay gemisiyle yola çıkıyorlar. Kendilerini tanımadıkları bir yerde buluyor ve ne olduğu bilinmeyen bir obje ile karşılaş-

ıyorlar. Derken devasa bir enerji dalgasının uzayda bir yirtik açması ile bu obje binlerce parlak kaya parçasına ayrılarak patlıyor. Patlamaya kaya parçalarından oluşan bir girdap ortaya çıkıyor, ardından etraf parlak bir ışık patlamasıyla aydınlanıyor.

Koca yürekli cücelerimiz, kazanın ardından kendilerini bu kayalar ve mağaralarla dolu uzay ekosisteminin derinliklerinde bir yerde buluyor. Gemi meydanda yok, yol arkadaşlarımız da ortalıkta gözükmüyor. İşte bu noktada biz devreye giriyoruz ve başlıyoruz meydanı araştırmaya. İlk başta kontrollerini elimize aldığımız karakterimizin adı Forcer. Kendisi bir uzak dövüş karakteri olup geri tepmesi hayli fazla olan, Arkebüz tarzında bir silah kullanıyor. Biraz ilerdeki diğer iki karakterimiz olan Smashfist ve Shadow ile tanışıyor, onların da kontrollerini alıyoruz. Oyunun geri kalanında ise bu üç karakteri yönetiyoruz. Üçünün de kendine göre yetenekleri ve dövüş tarzları var elbette. Örnek vermek gerekirse, adından da anlayabileceğiniz gibi Shadow suikastçı tiplemesinde bir karakterimiz. Smashfist, yine ilk okuyaşa az buçuk da olsa tahmin edebiliyorsunuzdur, evet, yakın dövüş... İki tane aha bu kadar balta ile, pat güm dalan bir abimiz kendileri.

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

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

■ **İlgin Ersoy**

## KARAR

**ARTI** Çevre detayları, Grafikler ve animasyonlar, Savaş mekanikleri iyi

**EKSI** Ufak tefek grafik hataları, Oyun fazla karanlık, Herkese göre değil



### Atmosfer

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

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



Yapım **Wadjet Eye Games** Dağıtım **Wadjet Eye Games** Tür **Macera** Platform **PC Web** [www.wadjeteyegames.com](http://www.wadjeteyegames.com)

## Shardlight

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

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

yaşayabilmeyi ümit etmekten başka çareleri yoktur.

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

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

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

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

■ **Almilla Fikircioğlu**

## KARAR

**ARTI** Oynanış süresi tatminkar, akılçılca serpiştirilmiş detaylar

**EKSI** Pikselize ama özensiz grafikler, sonu aceleye gelmiş, bağımsız ve iki boyutlu diyaloglar, fazla kolay bulmacalar



**Kaptan orta kapı!**

Oyun içi otobüsle ilgili öğeler eğlenceli zaman geçirmenizi sağlıyor. Yolcuların muhabbetlerine gülmemek elde değil. Bazen bilet kesmek can sıkıcı olabilir tabii...



Yapım Stillalive Studios Dağıtım Astragon Entertainment GmbH Tür Simülasyon Platform PC Web [www.bussimulator-game.de](http://www.bussimulator-game.de)

# Bus Simulator 16

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

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

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

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

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

## KARAR

**ARTI** Türkçe dil desteği, basit ve hızlı oynanış, yolcu seslendirmeleri ve davranışları

**EKSİ** Optimizasyon problemleri, Multiplayer modunda aynı ortamda oynamamak





Yapım Wales Interactive Dağıtım Wales Interactive Tür Macera Platform PC, PS4, XONE, WiiU Web [www.walesinteractive.com](http://www.walesinteractive.com)

## Soul Axiom

Bulduğu her boşlukta bulmaca eklerine  
uşşenler, birleşin!

**B**izler ki; gazetelerin bulmaca eklerine müptela bir millettiğ. Tamam, şimdilerde bu özelligimiz değişti belki ama bulmaca çözmek genel olarak hala çögümüzün sevdigi bir aktivite olarak yerinde duruyor. Ruhumuza işlemī ki insanlık olarak da zaten problem çözmekten keyif alıyoruz. Soul Axiom, macera ile bulmaca çözmeye birleştirmiş güzel bir oyun. Belki bir Portal değil ama bir bağımsız yapımcının oyunu olduğunu düşününce gayet güzel. Öncelikle hikâyesi, siz oyuna başlar başlamaz "ne oluyoruz?" dedirterek, bir merak yaratarak başlıyor. Soul Axiom'da bulunduğumuz yer ölümden sonra ruhların koruma altına alınarak, insanlara ölümsüzlük(!) sağlayan Elysia denen bir ortam... Siz de burada ruhunuzun eksikliklerini, ortamdaki olayları ve kendi anılarınızı toplamaya ve geri kazanmaya çalışın bir ruhsunuz... İlginç değil mi? Gel gelemī ortamlar çok eksik, haritalar çok boş. Tamam, bulmacalar başlarda ilgınızı çekip, keyifli bir süre geçirtiyor sizlere. Hatta ilginç detaylara sahip olaylarla da karşılaşırsınız ancak 2016'da grafik ve ses açısından geri kalmış bir oyun çok da tatmin etmiyor beni. Elbette ellerindeki bu ilgi çekici hikâyeyi biraz daha güzel bir sunumla bize getirserlerdi, işin grafik tarafının da pek bir önemi kalmazdı.

Başlarda ellerinizden birini ruhani bir gelişime uğratıyorsunuz ve bu sayede bul-

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

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

Wales Interactive güzel bir fikirle çıkış yolu ama fikrini güzel paketleyememiş maalesef. Bulmaca seven, akşamları evde kafa boşaltmak için çengel bulmacaya ugraşan arkadaşlar varsa göz atabilir. Yoksa pek de herkesin begeneceği bir ortam olmuşmamış. ■ **Erman Utku Erciyas**

### KARAR

**ARTI** Bolca bölüm ve bulmaca,

Atmosferin yarattığı gerilim hissi

**EKSİ** Grafikler ve sinematikler zayıf,  
Tekrar eden sesler, Hikaye tasarımı kötü





Yapım PopCap Games Dağıtım EA Türk Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One Web [www.pvzgw2.com](http://www.pvzgw2.com)



# Plants vs Zombies Garden Warfare 2

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

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

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

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

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

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

■ Tuna Şentuna

## KARAR

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

**EKSİ** Yeni karakter bulmak ve para kazanmak kolay değil





Tür Aksiyon Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz



## Clash Royale ★

Supercell'in yeni bombası!

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

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

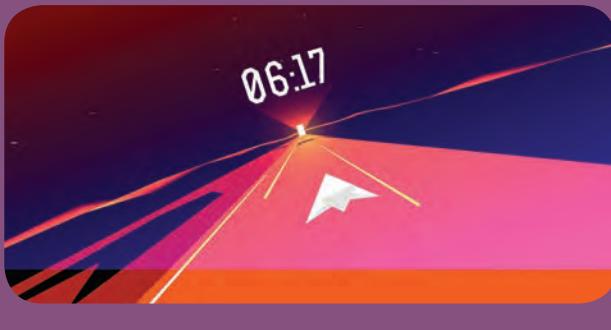


Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

## Barrier X ★

Super Hexagon'a rakip mi?

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

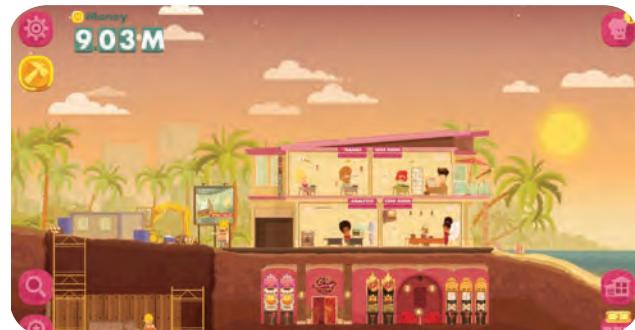


Tür Idle Platform Android Fiyat Ücretsiz

## Tap Company ★

Kumarhanenizi yükseltmeye hazır olun!

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





## En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

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

## En Popüler Ücretli iOS Oyunları

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



## En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

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

## En Popüler Ücretli Android Oyunları

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



Tür FPS Platform **Android Fiyat Ücretsiz**



## Dwarfs Cüce Savaşları

Nerede benim makineli tüfeğim?

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

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



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

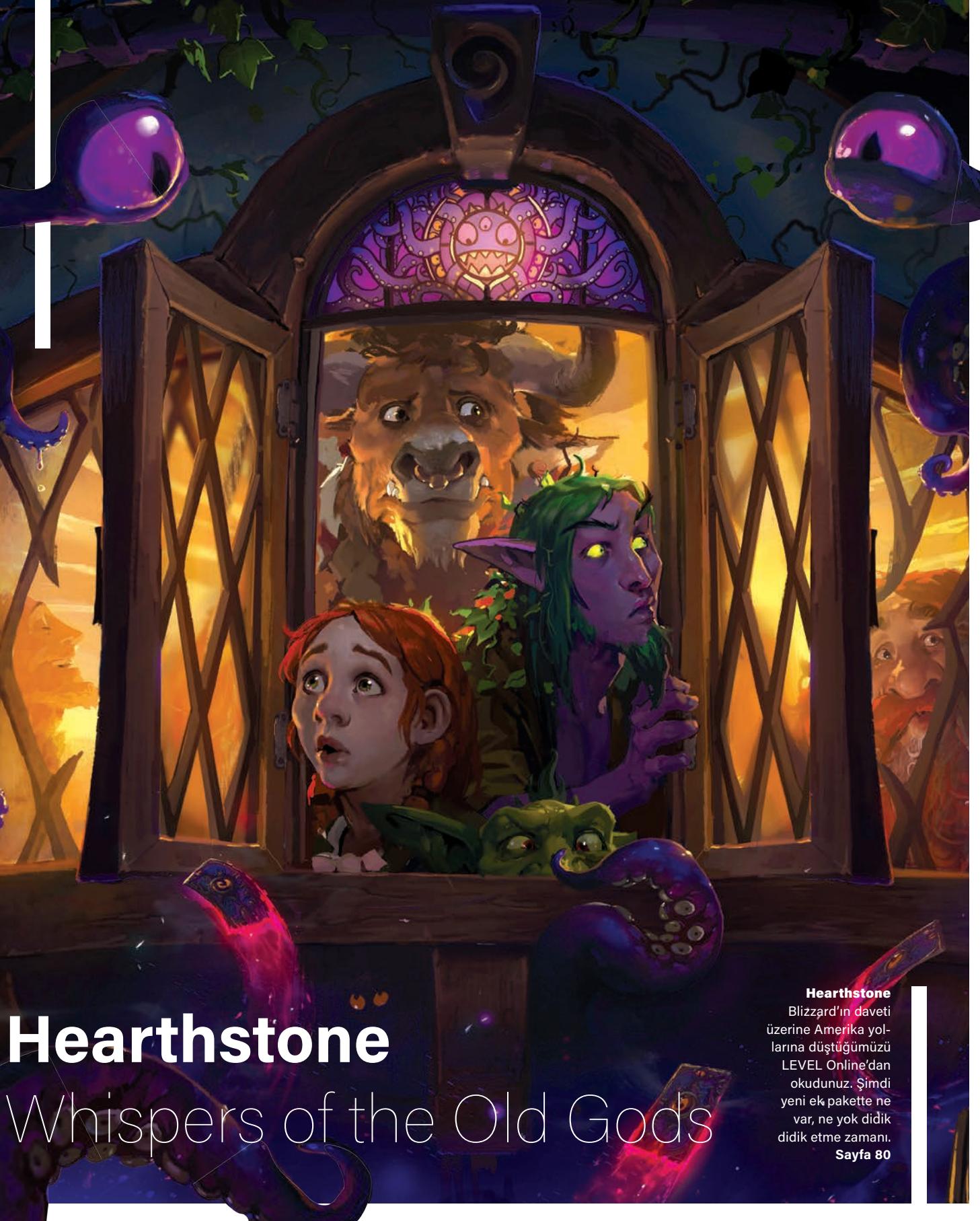
## Hececiler

Sözlük gibi insanım diyenlere

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



# ONLINE



## Hearthstone

Whispers of the Old Gods

### Hearthstone

Blizzard'in daveti  
üzerine Amerika yollarına  
düşüğümüzü  
LEVEL Online'dan  
okudunuz. Şimdi  
yeni ek pakette ne  
var, ne yok didik  
didik etme zamanı.  
**Sayfa 80**

# Online

Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!

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

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

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



## WildStar

Sona mı yaklaşıyor?

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

da beraberinde getirdi. Çin'e özel lokalizasyon çalışmalarının son erdirilmesi bu dedikoduları güçlendirmiştir olsa da WildStar'ın kalan ekibinin hala geniş bir güncelleme paketi üzerinde çalıştığını hatırlatalım.

Kendi adıma konuşacak olursam Carbine Studios'un ve NCSoft'un WildStar'dan kolay kolay vazgeçeceğini düşünmüyorum. Hala iyi yönetilen bir süreçte büyük umutlar vaat ettiğini düşündüğüm oyunun F2P çıkışı da aslında çok kötü olmadı. Mizahi bir bilim-kurgu evrenini oyunculara sunan yapım, bana kalırsa hale en iyi MMORPG alternatifleri arasında değerlendirilebilir. ■

## Tree of Savior

Nihayet Steam'de!

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



# Destiny

Yeni güncelleme geliyor!

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

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



# Blade & Soul

İlk büyük genişleme içeriği yayınlandı!

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

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

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





# Büyük Blizzard araştırması

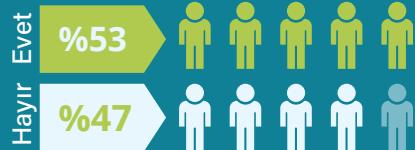
Anket sonuçlarına göre...

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

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

de çok daha insani fiyatlarla oyunlarda alım yapabileceğiz. (27 TL'ye bir HotS skin'i nedir mesela?!)  
Sizden gelen cevaplar neticesinde de TL'ye geçişin bir hayli iyi olacağını öğrendik ve belki yakında bu konuda müjde de veririz. Şimdi gelin bakalım bu anket nasıl sonuçlanmış... ■ Tuna Şentuna

## Blizzard fanatığı misiniz?



## Blizzard oyunlarına para harcıyor musunuz?



## En çok hangi Blizzard oyununu oynuyorsunuz?

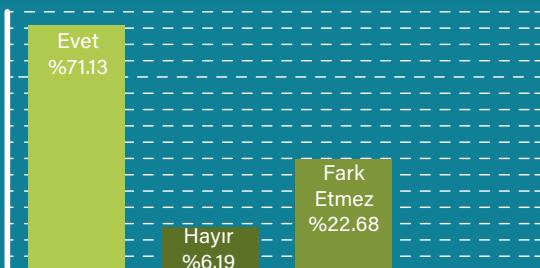
World of Warcraft	%39.39
Hearthstone: Heroes of Warcraft	%22.22
Diablo III	%20.20
Heroes of the Storm	%13.13
StarCraft II	%5.05



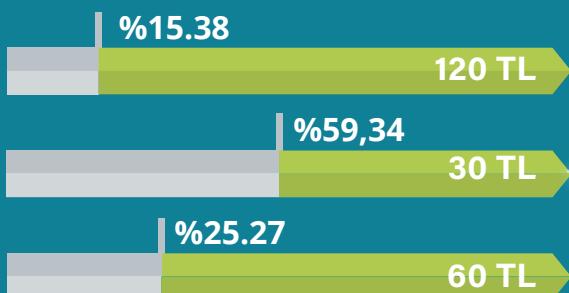


Oyun zamanı ya da oyun içi alım yapma yönteminiz nedir?

TL'ye geçiş yapılmasını ister misiniz?

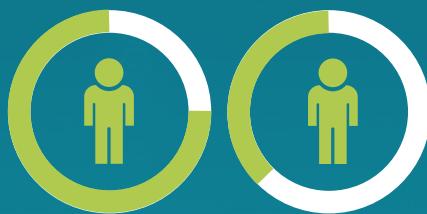


Hediye karta en fazla kaç TL ödersiniz?



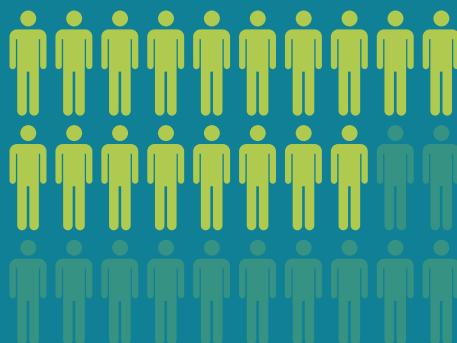
Alımlarınızı Battle.net hesabınız üzerinden mi, yoksa ayrı ayrı mı yapmayı tercih ediyorsunuz?

Battle.net hesabı üzerinden %55.43  
Ayrı Ayrı %44.57



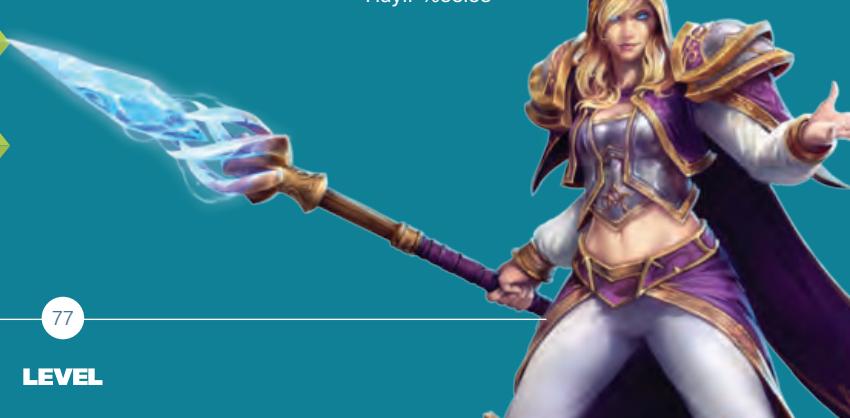
Battle.net hediye kartı satılırsa alır mıydınız?

Evet %60.64 - Hayır %39.36



Overwatch'u bekliyor musunuz?

Evet %61.62  
Hayır %38.38





# Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

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

## LoL mobil uygulamasına merhaba deyin!

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

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

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

**Yeni şampiyonun ayak sesleri!**  
League of Legends geçtiğimiz ay yepyen-

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



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

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

### KMF heyecanı başladı!

Geçtiğimiz ay Şampiyonluk Ligi adına

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



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

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

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

### Ayın Kostümü:

#### Ölüm Çiçeği Kha'Zix

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



# Hearthstone Heroes of Warcraft

Sadece bir kart oyunundan ötesi...



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

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

**Azeroth'un Tanrıları Hearthstone'da!**  
Efsaneye göre, eski Tanrıların sesleri, hiçbir faninin direnemeyeceği dehşetli fisültilerdir. Sayısız milenyum boyunca söylenenegelmiştir ki yüce eski Tanrılar, Azeroth topraklarının derinliklerinde sonsuz uykularına yatmışlardır. Belki de tavernadaki gülüşmeler, zafer naraları ve kadeh tokusurmaları onlar için uykularını bölen sinir bozucu bir alarm sesi gibi ve tüm bu eski Tanrıların uyanna olayı tamamen bizlerin hatası!

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

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

### **Whispers of the Old Gods ek paketi hediyesiyle beraber geliyor!**

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

### **Yeni deste sistemi oyuna geliyor!**

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

### **Deck Recipes diye yeni bir özellik**

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

### **Mart Ayı Meta Raporu**

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

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

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

**Paladin:** Listemizin 3. sırasında hepimizi kanせる eden Secret Paladin var. Destenin oynaması o kadar basit ki bu şartlara ne yazacağımızı bulamıyoruz. Biraz RNG, biraz agresiflik ve tebrikler; oyunu kazandınız!

**Warlock:** Listemizin sonunda ZooLock destesi ile Warlock bulunuyor. Oyunda bir çok alternatif bulunan ZooLock destesi uzun süredir agresif oyuncuların vazgeçilmedi. Bazın karşınıza Leeroy Jenkins'lı deste gelirken bazen ise Sea Giant'lı veya Gormok the Impaler'lı neste geliyor. ■



### **Aynı Kartı**

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



### **HS Türkiye Ekibi**

Ibrahim "Oyp" Şahin, Batuhan "Izrutah" Üstüner, Kemal Ata "Just0n3" Koç, Kaya "KayFunk" Güzel, Çağrı "Footpad" Öztürk, Sahra "nyuux" Akkoç  
[facebook.com/hsturkiyepage](http://facebook.com/hsturkiyepage)



# SPOR DEPARTMANI



01

VIP  
STANDARD

LEVEL

AY: NİSAN

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 82

YIL: 2016

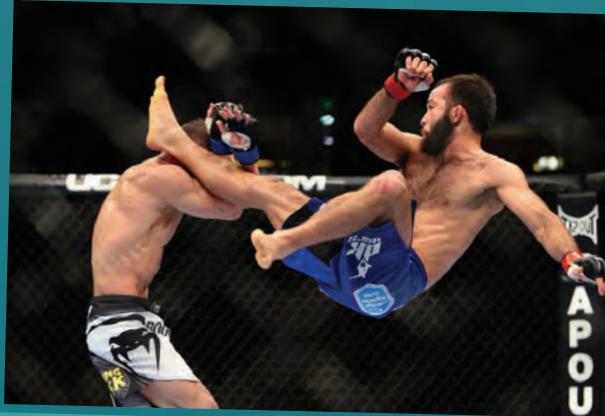
NO : 0000000000



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

## Nedir Bu UFC?

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



## MMA Nedir?

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

## UFC'nin Tarihsel Gelişimi

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

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



## Önlenemez Yükseliş

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

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

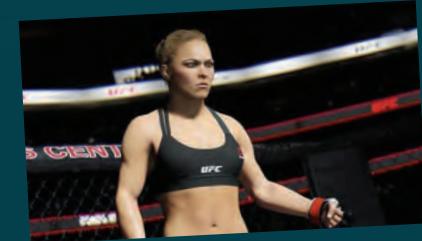
## Ülkemiz ve UFC

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



## Video Oyunları ve UFC

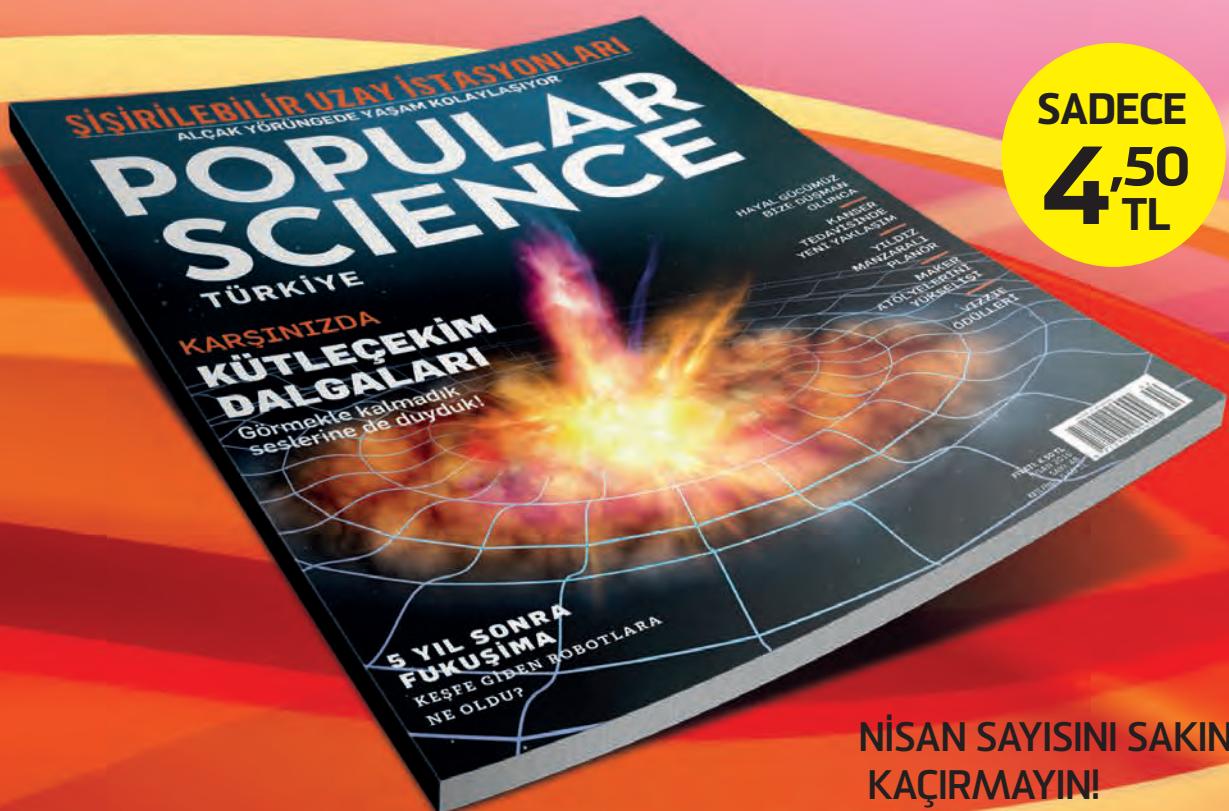
Artık ilgi çeken her şeyin bir video oyunu olmasına alıştık. UFC de bu denli ilgi odağıken unutulsası olmazdı. EA'nın el attığı serinin ilk oyunu 2014'de piyasaya çıkmıştı. Epey ilgi toplayan oyunun 2 sene sonrasında, geçtiğimiz ay içerisinde de UFC 2 piyasaya çıktı. Ortalamanın üstünde denebilecek bir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



# YÜZYILIMIZIN EN BÜYÜK KEŞFİ: KÜTLEÇEKİM DALGALARI

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

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



NİSAN SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# DONANIM



## HP Pavilion Gaming

### HP Pavilion Gaming

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

Sayfa 87

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4



## AMD - Sulon Q VR

Hepsi bir arada!

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



## Apple katılı robot

Firmanın Liam isimli robotunun tek bir görevi var.

**T**echnoloji devi Apple, iPhone SE'yi tanıttığı etkinliğinde ayrıca Liam adlı yeni bir Ar-Ge projesini de görücüye çıkardı. Söz konusu yeni proje aslında bir tür geri dönüşüm aracı. Yapılan tanıtımında açıkladığı üzere, Liam; kullanıcılar bir iPhone'a veda etmeye hazırlandığında artık kullanılmayacak olan bu cihazın bileşenlerini çıkartıyor ve bu parçaları daha sonra başka biçimlerde kullanılmak üzere geri dönüştürüyor. 29 adet robotik modülden meydana gelen bu mekanizma Apple'ın çevreye yönelik duyarlığını bir göstergesi olarak lanse edildi. Firma ayrıca bu alandaki çabalarının bir yansımı olarak bütün tesislerini ve binalarını da yüzde 100 yenilenebilir enerjiyle donatmayı hedefliyor. Apple'ın tesislerinin yüzde 93'ünde halihazırda yeşil enerjiden yararlanılıyor. ■



## Atom karınca!

Intel'den küçük ama çok güçlü bir mini PC

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



## Samsung destekli patlamayan hoverboard!

Son günlerin favori oyuncasının en önemli sorunu tarihe karışıyor

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

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



Bizim incelediğimiz modelde dokunmatik ekran bulunmaktadır.

## HP Pavilion Gaming

HP oyun tutkunlarına göz kırpıyor...

Dizüstü bilgisayarda oyun oynamanın karşılığı ucuz olmuyor. Bu alanda iyi bir dizüstü bilgisayar sahibi olmak istiyorsanız, ödeyeceğiniz meblağ da yüksek olabiliyor ki, piyasada 5 bin TL'nin üzerinde laptop'ları yaygın olarak görüyoruz. Öte yandan özelleştirilmiş tasarımlı modeller de mevcut. Bu ikisinin çoğu modelde aynı potada eritildiğine de şahit oluyoruz çoğu zaman.

Öncelikle şunun altın çizelim. HP Gaming Pavilion'un farklı model seçenekleri mevcut. Bizim elimizdeki modelin tam ismi Gaming Pavilion 15-ak000nt. Elimizdeki modelin dokunmatik ekranlı bir model olduğunu da söylemeye fayda var. Ancak bilgisayarın, farklı modeller altında farklı konfigürasyon özellikleri sunduğunu da söyleyelim. Dokunmatik ekran seçeneğinin yanında, laptop'ın SSD'li opsiyonu da bulunuyor. Gaming Pavilion'un kapağını kaldırıldığınızda ise yeşil rengin iç yüzeye hâkim olduğunu görüyoruz. Aşağıdan başlayıp tuş takımına degen yükselen yeşil halkalar, klavyede yerini tuşların kenarlarındaki yeşil renge bırakıyor. Klavyenin yine yeşil LED arka aydınlatmaya sahip olduğunu da söylesek, laptop'ın iç kısmıyla, dış yüzeyindeki sadeliği tamamen sildiğini anlayabilirsiniz.

Gaming Pavilion'un sunduğu multimedya deneyimine ilişkin bilgileri de paylaşalım. İlk etapta elbette söze ekranдан başlamak gerek. Laptop'ın ekranı 15.6 inch boyutunda. LED arka aydınlatmalı olan panel, Full HD çözünürlük sunuyor. Ekranın özellikle görüş açısı desteği-

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

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

### KARAR

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





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

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

## Lenovo Vibe S1

Çift selfie kameralı akıllı telefon!

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

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

olarak da bilinen bulanıklık efektini fotoğraflara yansıtılabilmenizi sağlıyor. Gelelim arka kamerasına. Arka kamera, 13 megapiksel çözünürlüğünde. Öte yandan burada önemli ayrıntılardan biri, çift LED flaşın kullanılmış olması. Çift LED flaşla çift ton da unutulmuş. Vibe S1'in ekranı 5,0 inch boyuttunda. Son dönemde büyuen ekran trendi yerinde standart kalıpları tercih eden telefon, bu yapısıyla rahat kullanılabilen bir ekranın sahibi. IPS LCD panelin tercih edildiği modelde, koruma olarak Corning Gorilla Glass 3'ü görüyoruz. Lenovo Vibe S1'de Android 5.0 işletim sistemi yer alıyor. Daha önce açıklanan listeye göre, Vibe S1'in bu yıl içinde Android 6.0'a güncelleme alması gerekiyor.

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

telefonda hazır bulunuyor.

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

### KARAR

**ARTI** Başarılı tasarım ve malzeme kalitesi, ekranın sunduğu görüntü, başarılı kameralar, uygun performans

**EKSİ** Kamera yazılımı geliştirilmeli, ortalama pil ömrü, arka yüz kolay çiziliyor, NFC ve 802.11ac yok





## Western Digital Black 6TB ★

Oyunlarını sığdıracak alan bulamayanlar için...

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

Black ailesiyle, masaüstü platformlara yüksek performanslı disk ürünlerini sunan WD, ayrıca masaüstü bilgisayarlar için Blue ve Green ailelerini de sunuyor. Bu arada WD'nin yüksek performanslı Red ailesi de bulunuyor. Fakat elimizdeki Black diski, Red ile karıştırmamak gerekiyor, zira şirketin Red ailesinde yer alan diskler, daha çok NAS sistemler için tercih ediliyor. WD Black serisindeki WD6001FZWX disk, ailenin tepe noktasında yer alıyor. Hem performans hem kapasite olarak şuan Black ailesinin en üst segmentini yansitan bu model, böylece masaüstü platformuna güç katmak isteyenler için gerekli bir ürün. 3.5 inç form faktöründe olan disk, SATA 6 GB arayüzüünü kullanıyor. 7200 RPM desteğiyle sabit disklerdeki dönüş hızında üst çizgide yer alan disk, 6 TB kapasitesiyle dikkat çekiyor. Masaüstü bilgisayar kullanan ve geniş depolama kapasitesinin yanında performans noktasında da yüksek beklentiler içinde olan kullanıcılar, WD Black ailesinde yer alan bu 6TB'lık diski rahatlıkla tercih edebilirler. Fakat ürünün performansı karşılığı yüksek de bir fiyat etiketi bulunuyor. 1171 TL'ye edinilebilen WD Black 6TB, bu nedenle erişilmesi güç, fakat karşılığını da fazlasıyla veren bir disk seçeneği oluyor.

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

### KARAR

- ARTI** Geniş kapasite, yüksek performans
- EKSİ** Erişilmesi güç fiyatı



## SanDisk Extreme 500 Portable SSD ★

Verilerinize anında, yüksek performansla erişin!

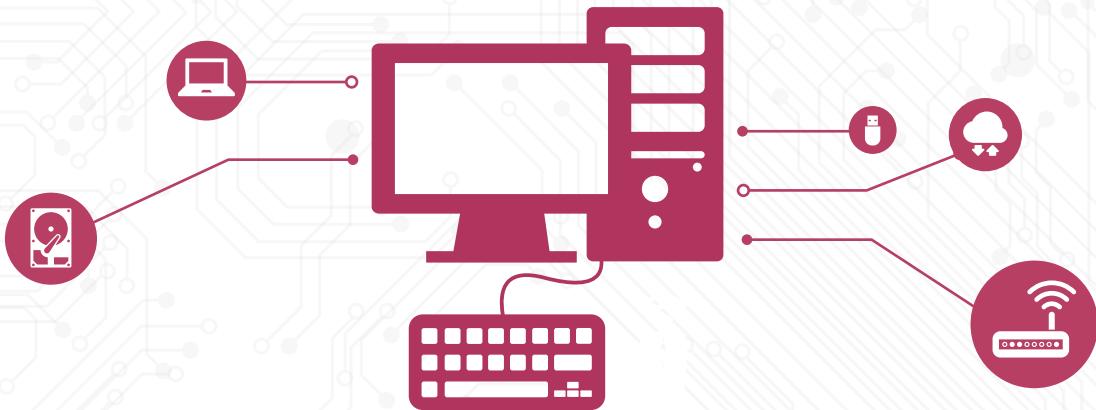
**S**SD'ler her geçen gün piyasadaki yerini genişletiyor, düşme eğilimi gösteren fiyatlarıyla tercih edilebilirliklerini artırmalar. HDD'lere kıyasla, transfer hızları ve sağlamlıklarıyla tercih edilen SSD'ler, artık bilgisayarların içinden çıkarak, harici olarak da bulunabiliyorlar. Kompakt boyutu ve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

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

### KARAR

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





## Teknik Servis

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

**S:** Elimde P5VD2-VM SE eski ve çöp bir anakart var. Buna en fazla takabileceğim ekran kartı ve RAM bulmaya çalışıyorum. Ayrıca şu andaki ekran kartı GeForce 7300/7200. Soldan 2. rakamı 3-2. Neyse artık ama yeni aldığım GeForce 210 her türlü diğerinden fazla performans gösteriyor. Tek sorun anakartla uyumlu mu bilmiyorum. Parçayı bilgisayara taktiktan 5-10 gün sonra monitörüm bir anda kapanıyor. Hoparlördeki ses takılı kaliyor ve bilgisayarı aç kapa yapmak zorunda kaliyorum. Nedeni tahminimce ekran kartında fanın olmaması ve ekran kartının fazla ısınması. Bunu soracaktım. Alacağım RAM'i büyük ihtimal 2. el alacağım. Ekran kartına da 100-200 TL ayırip RAM'i 4 GB yapabilirim, ekran kartını da 2 GB 128 Bit ya da 1 GB 128 Bit bir şey yapmayı planlıyorum. Ve 400W güç kaynağı var. Samet Önal

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

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

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

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

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

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

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

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

# SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

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

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

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

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

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

kaldım: Lenovo Y50 ve Asus X550JX.  
Mehmet Rıza Uçar

**C:** Her iki cihaz da GTX 950M kullan-  
masına rağmen işlemcileri eski. Tavsi-  
yem Skylake işlemcili MSI GL62 modeline  
bakman olacaktır.

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

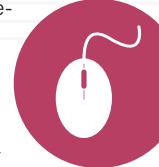
**C:** Eğer bir masaüstü PC alacaksan, kendin  
topladığında her zaman daha yüksek per-  
formans elde edersin. 5000 TL'ye üst seviye bir  
Skylake PC toplayabilirsin. Örneğin Skylake i5  
işlemci, R9 FURY ekran kartı, 16 GB bellek ve  
240 GB SSD gibi bileşenler alınabilir bu bütçe  
ile. Eğer bekleyeceksen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

**S:** Evinde 50 Mbps fiber internet kullanıyorum.  
Modem Superonline'in kurduğu Huawei mo-  
dem. Online oyunların başında epey bir  
vakit harciyorum ve genelde interne-  
timin performansından memnu-  
num, pek şikayetim yok ama tabi  
ki daha iyi bir performansa hayır  
demem. Önemli olan düşük ping  
midir hız midir tam olarak bileyimo-

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

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

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



# MARKET

## TÜRÜNÜN "EN"LERİ

### Aksiyon



#### Tom Clancy's The Division

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

**Yapım** Ubisoft Massive  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC PS4 XONE



#### MGSV: The Phantom Pain

Kojima aylar öncesinden bizi hazırlamaya çalıştığı sonun hakkını vererek, başka diyalotrulara yelken açtı böylece. Gerçek bir başyapıt.

**Yapım** Kojima Productions  
**Dağıtım** Konami  
**Çıkış Tarihi** Eylül 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



#### Rise of the Tomb Raider

Lara'nın eski hayat bilgisi kitaplarında yazdığı gibi tarhana açıp soba kurarak kişi hazırlandığı, hayatı kalma temali macerasını kaçırmayın.

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

PC XONE

### Bağımsız



#### Rocket League

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

**Yapım** Psyonix  
**Dağıtım** Psyonix  
**Çıkış Tarihi** Temmuz 2015

PC PS4 XONE MAC



#### Prison Architect

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

**Yapım** Introversion  
**Dağıtım** Introversion  
**Çıkış Tarihi** Ekim 2015

PC PS4 XONE X360 MAC IOS ANDROID



#### SUPERHOT

Kırmızı, beyaz ve siyah'ın camdan dünyasında geçen, uzun süredir özlemi kurdugumuz bir FPS oyunu. Kirip dökmenin keyfini yaşamak isteyenler için.

**Yapım** Superhot Team  
**Dağıtım** Superhot Team  
**Çıkış Tarihi** Mart 2016

PC XONE MAC

### FPS



#### Rainbow Six: Siege

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

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Aralık 2015

PC PS4 XONE



#### CoD: Black Ops III

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

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** Kasım 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



#### Far Cry Primal

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

**Yapım** Ubisoft Montreal  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC PS4 XONE

### Macera



#### Firewatch

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

**Yapım** Campo Santo  
**Dağıtım** Panic  
**Çıkış Tarihi** Şubat 2016

PC PS4 MAC



#### Life is Strange

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

**Yapım** Dontnod  
**Dağıtım** Square Enix  
**Çıkış Tarihi** Ocak 2015

PC PS4 PS3 XONE X360



#### Until Dawn

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

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

PS4



# AYIN OYUNU **MART**

## Tom Clancy's The Division

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

81

### Online



#### **Heroes of the Storm**

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

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Blizzard  
**Çıkış Tarihi** Haziran 2015

PC MAC



#### **League of Legends**

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

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

PC MAC



#### **Hearthstone**

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

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

PC MAC IOS ANDROID

### RPG



#### **The Witcher III: Wild Hunt**

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

**Yapım** CD Projekt RED  
**Dağıtım** CD Projekt RED  
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2015

PC PS4 XONE



#### **Pillars of Eternity**

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

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

PC MAC



#### **Fallout 4**

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

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

PC PS4 XONE

### Strateji



#### **XCOM 2**

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

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

PC



#### **SC II: Legacy of the Void**

Yaşını başıını almış bir strateji oyununun son eklenisini, neden bu listenin en tepesinde olduğunu sorgulatmayacak kadar mükemmel bir yapım.

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

PC



#### **Homeworld: DoK**

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

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

PC

### Yarış



#### **Forza Motorsport 6**

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

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

XONE



#### **Assetto Corsa**

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

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

PC PS4 XONE



#### **DiRT Rally**

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

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

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına  
12 Sayı

79 TL

# LEVEL'A ABONE OLUN

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı,  
teslim edilecektir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal subesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışacak ilk sayıdan itibaren  
uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: [abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
Web: [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

### Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

79 TL

Bu form 30 Nisan 2016 tarihine kadar geçerlidir.

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ

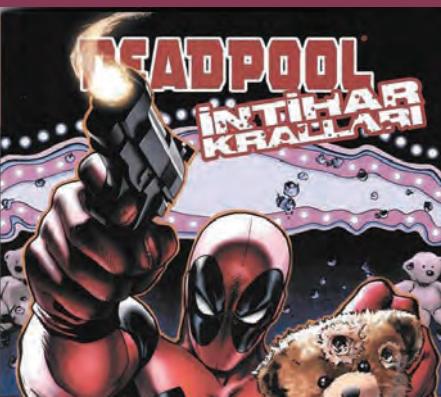
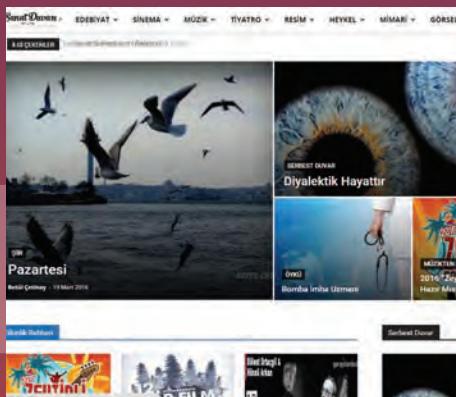
# KÜLTÜR & SANAT

# Batman Superman

## **Batman v Superman**

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

Sayfa 98



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

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

■ Enes Özdemir



10



8



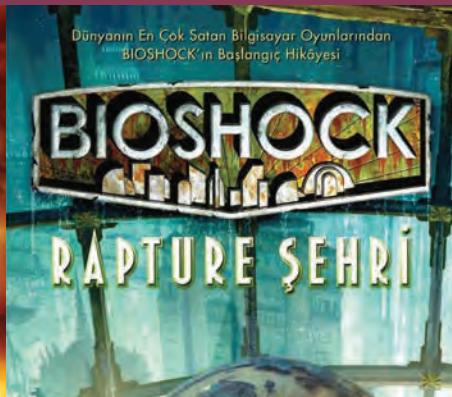
9

## Deadpool: İntihar Kralları

Arkada nasıl bir adamsın sen ya? Sinema filmin ile geldin hayatımıza güm diye oturdun, çıkmak bilmedin yahu. Şşşt!!! Sana diyorum Wade efendi! Bak görüyor musun, işine gelmeyeince konuşmuyor bile bizimle. Öhm. Her neyse efendim, sinema filmiyle geçtiğimiz ayı komple götürüren Deadpool için 2015 yılı Aralık ayında, JBC yayıncılık tarafından Türkçeye çevrilip yayılanın Deadpool: İntihar Kralları, zevkle okuduğum bir çizgi roman oldu. Süper güçlere sahip çığın paralı askerimiz Wade Wilson, yine bir işe çıktıgı sıradı bir komploya kurban gidiyor ve işlediği bir suç için sorumlulu tutuluyor. Bunun üzerine ülkenin en tehlikeli teröristi sıfatını alına yiyen Deadpool'un peşine Punisher düşüyor. Hikayenin ilerleyen bölümlerinde olaylar bir hayli kördügüm oluyor ve Daredevil ile mahalleminin Spider'sinin de olay örgüsüne dahil olduğunu görmek sevindiriyor. Ekstra olarak bir küçük hikayeyi daha içinde barındıran İntihar Kralları, belki Deadpool'un en iyi çizgi romanı değil ama oldukça eğlenceli, her Deadpool çizgi romanı gibi güldüren, Wade reyiz şimdi ne yapacak diye sorgulatan bir yapım. ■ Enes Özdemir

## Anthrax For All Kings

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



## Kinesis Miasma

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

★★

9



## Gods of Egypt

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



## Bioshock: Rapture Şehri

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



97



8

# PARALEL EVREN

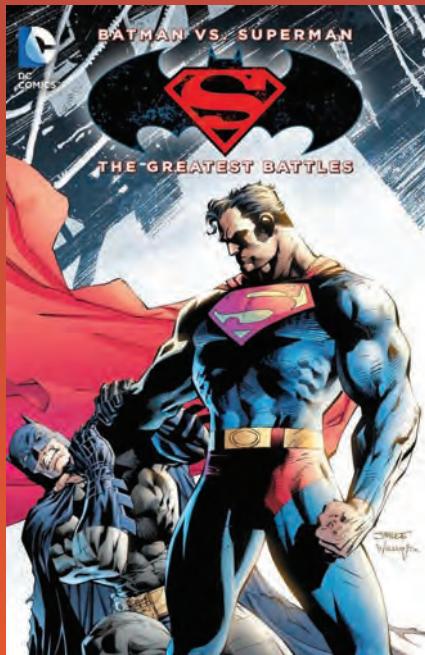
Geek âlemi olarak yaşanabilecek en beraketli, en verimli çağ'a tanıklık ediyoruz ve çok şanslıyız. Kafamızı çevirdiğimiz her yerde düşük bütçelisinden büyüğünə, birçok çizgi roman uyarlaması dizi ve film görmek artık çok normal bir hale gelmeye başladı. Eskiden çizgi romanını okuyup ancak hayalini kurduğumuz şeyler bugün birer birer gerçekleşiyor. Elbette yapımların kimi iyi kimi kötü oluyor ama eleştirebileceğimiz bu kadar çok çizgi roman çıkışlı işin olmasını, kendi adımıza birer kazanç olarak görmemek elde değil. Kabaca üstünden gelecek olursak "çizgi roman uyarlamalarının altın çağı" diyebileceğimiz şu uzun dönemde nihayet Avengers'i topladık, Deadpool'a 4. duvarları kirdirdik ve birçok farklı koldan sinematik evrenlerin doğusuna tanıklık ettik. Tam Marvel işin kaymağının, rezervlerinin iyice üstüne çıktı derken Man of Steel'le birlikte bir sinematik evren doğusuna daha tanıklık ettik. Ve böylece iki çizgi roman devinin sinematik evrenlerde de rekabeti başlamış oldu.

Bildiğiniz gibi DC Evreni'nin başlangıç filmi olan Man of Steel çok eleştiri alan bir yapımdır.

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

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

/ParalelEvrenCR





Sıralar çizgi roman dünyasında en çok heyecan yaratan gelişme, DC Comics'in Mayıs 2016 için duyurduğu Rebirth projesi. 2011'den beri devam etmekte olan New 52 sürecini resmi olarak bitirecek Rebirth, sekisen sayfalık "DC Universe: Rebirth" adlı özel bir sayı ile başlayacak ve şirket bünyesindeki pek çok çizgi romanın "sıfırlanması" ile devam edecek.

Ebette bu proje hakkında bilgilerimiz şu an epey sınırlı, fakat günümüz çizgi roman endüstrisinin korkutucu kelimelerinden biri haline gelen "sıfırlama" konseptinin bu projede nasıl kullanılacağını az çok kestirebiliyoruz. Şu ana kadar yapılan açıklamalar, bunun DC Comics bünyesindeki pek çok seriyi sıfırlayacak, ancak New 52 ile birlikte yaratılan evreni yok etmeyecek bir süreç olacağını gösteriyor. Eğer beklenmedik bir sürpriz olmazsa, Crisis on Infinite Earths veya Flashpoint gibi "evren sıfırlayan" değil de, Infinite Crisis veya Zero Hour gibi yaratılan evrene bir takım rötuşlar yapan bir süreç bekleyebiliriz.

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

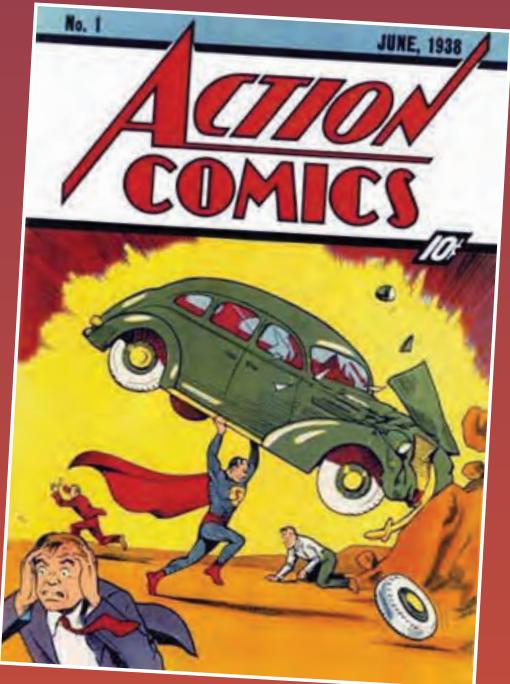
ekibinin, bu etiket altında geri getirileceğini müjdeler. Bunlar da özellikle tecrübe DC Comics okuyucularını sevindirecek nitelikte haberler olmalı.

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

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

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

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



ve Detective Comics serileri, 2011 öncesi numaralandırmalarına geri dönecek. Bu da, Rebirth sürecinin ardından bu serileri sırasıyla 957. ve 934. sayılarından okumaya başlayacağımız anlamına geliyor.

Bu günümüz çizgi roman dünyasında artık çok az karşılaştığımız bir durum olsa da, DC Comics'in oldukça sembolik bir nokta olan 1000. sayıları doğru ilerlemeyi amaçladığı aşikar. Superman ve Batman'ı (Dolayısıyla, bir anlamda, "super kahraman" kavramını) popüler kültüre kazandıran bu seriler böylesine önemli bir noktaya ulaştığında, ciddi kutlamalar yaşanacağını tahmin edebiliriz.

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





## • Otaku-Chan! •

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

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

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

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

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

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

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

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

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



hikâyesi ünlü yönetmen Mamoru Oshii'nin elinde çok daha felsefi temelere dayanan bir anime haline geliyor. Tabii, sadece ilk filmi ele alsam da GitS dünyası yeni seri ve filmlerle büyümeye devam ediyor. Ama biz anime filme geri dönelim. Başkarakter Kusanagi'nın cyborg vücudunda insanlığını sorguladığı anlara yönetmen, hem Batı hem de Doğu felsefesinin etkisiyle cevaplar bulmaya çalışıyor. Aksiyonunu hızla değil, estetikle sağlayan bir şaheser. Hâlâ izlemeyen kalmış mıdır, merak ediyorum.

Masamune Shirow'un Appleseed'ini de bu listeye almadan olmaz tabii. Bize müthiş bir ütopya sunan anime filmler giderek karanlığa bürünecek. Androidler, cyborglar aynı GitS'te olduğu gibi insanlığımızı sorgulamamıza bazen de android'leri daha insanı bulmamıza sebep oluyor.

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

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

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

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

## Anime Klasikleri

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



**Shinseiki Evangelion:** Anno Hideaki'nın epik hikâyesi. Alternatif bir hikâye yeni film serisiyle devam ediyor ama ilk seriyi izlemeden olmaz. Dünyayı tehdit eden Angel'lara karşı tek koruyucumuz Evangelion'lar. 14 yaşındaki Shinji de Eva birimlerinden birine pilotluk yapması için Nerv'e getiriliyor. Babasının yönettiği yere... Ardından bilindik mecha aksiyonunun yanında yönetmenin bu seriyi oluştururken içinde bulunduğu depresyonun ve psikolojik olguların hikâyesi nasıl şekillendirdiğini görüyoruz.

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



Cosplay'de kendinizi planlamak çok önemlidir



# Cosplay Republic

Nereden başlasak da Cosplay yapساك?

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

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

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

**İşe sevdığınız bir yapımla başlayın**  
Cosplay, çok özgür bir hobidir. İlk yapmanız gereken şu; sevdığınız dizi, film, kitap, anime, oyun vb. herhangi bir yapımı ana fikir olarak belirleyin. Çok sevdığınız bir oyunda saatlerce vakit harcıyorsanız, oradaki bir karakteri mutlaka benimsemışsınızdır veya en azından o konsepte bir şeyle tasarlamayı arzularsınız. Sevdığınız

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



### Kendinizle özdeşleştirdiğiniz karakteri seçin

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

### Rahatlık önemli

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

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

### Cosplay'e basit kostümlere başlayın

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

Grup cosplay çalışmalarında birbirinden renkli görüntülere denk gelirsiniz



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

### Cosplay için zaman önemlidir

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

### Aynı seriden cosplay yapanlar, eller havaya

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



**Go4LoL Geri Döndü!**

ESL'in her hafta düzenli olarak organize ettiği Go4 serilerinden Go4LoL Türkiye, verdiği kısa aranın ardından 5 Mart tarihinde gerçekleşen 129. Go4LoL ile geri döndü. Kaldığı yerden devam eden Go4LoL serisinde, "100 ping" takımına karşı galip gelen "Tokatlamaya Geldik" takımı Mart ayının ilk hafta şampiyonu olarak seride hızlı bir başlangıç yaptı. Mart ayında gerçekleşen 4 turnuvanın ardından, Mart ayı Go4LoL finali 1 Nisan Cuma günü gerçekleşecek.

Siz de takımınızla bu serilere katılmak istiyorsanız, kayıt olmak ve ayrıntılı bilgi almak için [play.eslgaming.com/turkey](http://play.eslgaming.com/turkey) adresini ziyaret edebilirsiniz.





Sporun dijital hali...

## ESL Türkiye Dota 2 Ligi Grup Aşamaları Başladı!

Dota 2 oyuncularının uzun zamandır bekledikleri ESL Türkiye Dota 2 Ligi eleme serileri 20 Şubat - 12 Mart tarihleri arasında gerçekleşerek sona erdi.

230 takımın katıldığı eleme serilerinden çıkan 12 takım, lige katılmaya hak kazanarak grup aşamalarına geçti. Elemeler sonucu ligde oynamaya hak kazanan 12 takımın yanında Wildcard olarak eklenen 4 takım ile birlikte toplamda 16 takım ile 4 grup oluşturuldu ve grup aşaması 19 Mart tarihinde başladı.

### ESL Türkiye Dota 2 Ligi Grupları

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

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

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

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

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

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



devam ediyor. Grup aşaması boyunca Cumartesi ve Pazar günleri gerçekleşen maçları saat 14:00'da [www.twitch.tv/esl\\_dota2\\_tr](http://www.twitch.tv/esl_dota2_tr) kanalından canlı yayınlar ile izleyebilir, puan durumlarını ise [play.eslgaming.com/dota2](http://play.eslgaming.com/dota2) adresinden Dota 2 Türkiye Ligi bölümünde giderek takip edebilirsiniz.

## Intel Extreme Masters Katowice Sona Erdi!

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

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

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

dan Choi "Polt" Seong Hun, Zerg oyuncusu Jens "Snute" Aasgaard'a karşı 4-2'lük bir seri ile bu sezonun şampiyonu oldu.

Her iki oyunda da mükemmel performans sağlayan Fnatic, hiç şüphesiz turnuvanın en çok konuşulan takımlarından biriydi. Sırada Intel Extreme Masters'da neler olacağını şimdiden meraklı beklemeye başlıyoruz.

## Taiwan Excellence Gaming Cup

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

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





## Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[✉ cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [🐦 Cem\\_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

# Kazandığı parayı hak edecek mi?

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

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

ama oyunun Dark Zone dışındaki "Single Player/MMORPG" hibrit bölümündeki zayıf öyküye şu saatten sonra müdahale etmek çok kolay değil. Benim beklenimi, oyun piyasaya çıktığında, Tom Clancy romanlarına yakışır şekilde, bir Division ajanının, New York'taki salgın hastalık ve sonrasında anarşi ortamındaki öyküsünü daha derin biçimde okuyabilecek olmamızdı. Örneğin, bu Division ajanı şehir hayatı daha normal bir durumdayken başlayan isyanlar sırasında ailesini korumak zorunda kalabilir, Division'dan gelen çağrı sonrasında önce ailesini güvenli bir yere yerleştirme çabaşı peşine düşebilir, bu sırada şehirdeki kaoşun giderek büyüğüne canlı canlı şahit olabilirlik. Ardından, ana oyun bölgесine gidene kadar önumüze çıkan küçük küçük öykülerle, başka insanların hayatlarına tanık olabilir bu sırada bolca haber ile şehrin giderek anarşije teslim olusuna şahit olabilirlik. Ancak ne yazık ki, oyuna bodoslama girdiğimizi fark edeceksiniz. Öncelikle tutorial kıvamında kısa

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





## That's What She Said Almilla Fikircioğlu

# Warcraft İki Dünyanın İlk Karşılaşması

Bildiğiniz gibi Blizzard Entertainment tarafından ilk olarak 1994 yılında geliştirilen ve günümüzde büyük bir oyuncu kitlesi bulunan efsanevi bilgisayar oyunu Warcraft, beyaz perdede yerini nihayet alıyor. Geçtiğimiz aylarda fragmanın gösterime girmesi itibarıyla, yapım bir çok Warcraft sever tarafından eleştirilere boğulmaya başladı. World of Warcraft oyununun başlangıç serisi olan, strateji oyunu Warcraft'ın sinema filmi olan bu yapım, farklıırkların karşı karşıya geldiği fantastik bir dünyayı beyaz-

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

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

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

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

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

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





## Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

[✉ sunguertugrul@gmail.com](mailto:sunguertugrul@gmail.com) [🐦 ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

# Gözden kaçan robotlar

**V**R, bugünün ve belli ki önümüzdeki iki yılın üzerinde en çok konuşulacak maddelarından birisi. Gelişen ve değişen teknoloji ile karşımıza çıkan en iddialı platform olduğu da su götürmez bir gerçek. PC ve konsollar arasındaki yarışı düşününce, teknolojik cihaz olarak VR platformunun sektörde nasıl bir etki yaratacığını görmeyi gerçekten sabırsızlıkla bekliyorum. Birçok kullanıcı çoktan VR gerçeğini benimsemiş olsa da halen hatırlayılmaktarda kullanıcı onun büyük bir değişim

sunmayıcağını düşünüyor. Buradaki esas noktaya, tek bir cihazın, hemen herkesin hakkında konuşabilecek bir etki yaratıbmış olması. VR belki teknolojik bir devrim, belki de büyük bir hırsız olacak, bu konu hakkında kesin bir şey demek ne yazık ki imkânsız. Fakat biz kendimizi fazlaıyla bu VR işine kaptırırsak, diğer teknolojik değişimlerden fazlaıyla uzaklaşıyoruz. Evet, VR bizeambaşka bir yapı sunuyor ama 2012 yılında aramıza katılan Melomics platformu, onun

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

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





## Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtknByndR

# Korku

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

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

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

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

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

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





# Posta Kutusu

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



## ABİ İLE AÇIP SORU İŞARETİ İLE KAPAMAK

Merhaba Tuna Ağabey. Hiç öyle değişik giriş yapmayacağım, normal giriş daha iyi bence. Neyse nasılsın, hayat nasıl gidiyor? Bu sohbet tarzı bir şey olacak, haberin olsun.

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

1. Abi senin en sevdigün 10 oyun ne? Şahsen benimkiler: 1. Sunset Overdrive, 2. Tom Clancy's The Division, 3. Far Cry Primal, 4. Dying Light, 5. Blizzard oyunları ve LoL, 6. GTA 5, 7. Ratchet and Clank, 8. Metal Gear Solid, 9. The Witcher 3, 10. Fallout 4.  
**5. siraya resmen 10 tane oyun sıkıştırılmışın Boran, gözümüzden kaçmadı. Benim ilk 10'um ne ben de bilmiyorum. Şu sırda The Division oturdu oralarda bir yere. Ardından Heroes of the Storm**

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

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

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

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

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

**(Sosyal medyayı severim.)**

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

**Bitirmedim ama oynadım bayağı bir.**

**Fena oyun değildi de üstünde durmaya da pek değildi açıkçası.**

5. Abi sen hangi takımlısın?

**Futbolla aram nasıl iyi, nasıl şahane...**

Yıllar önce nedense bir Galatasaray diyordum adetten ama 10 yaşına gelince bunun saçma olduğunu anladım ve bıraktım. İlgiilenmediğin şeyin takımını tutmak tam olarak sürüye ayak uydurmakmış meğer...

6. Abi bir de Ayça Abla ile Kürşat Abi arasında bir kan bağı ya da bir şey var mı? Lütfen düzgün cevap ver çünkü hani düzgün dememin sebebi şu Mart ayında bir arkadaş da sormuş, mizahla karışık bir cevap verdiği için anlamadım; onu okuduğumdan beri meraktan çatlıyorum.

**Mart ayında ne demişim? Unuttum.**

Gerçek şu ki Ayça, Kürşat'ın eski kimliğini ele geçirip kendine sahte bir hayat kuran bir roman kahramanı. Zaman





ailesine bu şekilde girebileceğini sandı ama Kürşat ona engel oldu.

7. Abi Şefik Abi neden dergiden ayrıldı? **Şefik iki tane Abi arasında kalmışken bence bir dilek dilemeli... Şefik niye ayrıldı, tam olarak kimse bilmiyor. Bir rivayete göre Kürşat ayağını kaydirmak istemiş ama Ayça engel olmuş. Neden? Çünkü Ayça, Zaman ailesinin bir üyesi olduğunu ve Kürşat'ın zarar görmemesini istiyormuş. (Acilen kitap yazmalıyım!)** Neyse ben daha fazla uzatmayayım. ya-

yımlarsanız gerçekten çok sevinirim. Hem

9 Mart'taki doğum günümü bir hediye de sizden olur. Unutmayın ben buradayım, bekliyorum, görüşmek üzere hoşça kalın.

(Video kapatışı gibi oldu.)

**Geçmiş doğum günü için sana bir- çok hediye vermiş olduk. Dergiyi alınca mektubun, Xbox One'ı alınca da oyunun tadını çıkartırsın. Görüşü-**

rüz Boran, yine gel.

Boran KARADENİZ



#### DOĞUM GÜNÜ TEMALI

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

Bayağı uzattım, direkt sorulara geçeyim.

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

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

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

**istiyorsanız Rainbow Six Siege.**

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

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

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

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

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

**Bu Dünya Savaşı oyunlarını eski oyun motoru ve eski grafiklerle oynadığımızdan mütevellit bence yeni bir Harbiye-i Acun çok müstesna olabilir. (Geçmişe gittim, dur.) Yani bence güzel olur, ben isterdim. Biktim drone'lu, jetpack'lı modern savaş oyunlarından. Yeni dönemin 2. Dünya Savaşı oyunu bikkinqliği oldu. Evet sorularım bu kadardı. Gönül isterdi ki bu keyifli mektubu biraz daha uzun yazmak... Ama bu kadarı yetti gibi. Bundan önce acele bir şekilde yazdığını mektup yayımlanmıştı ve benim kadar çevremdeki-**

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

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

Atahan TANRIVERDİ

#### "NEYSE"SİZ BİR MEKTUP

Merhaba LEVEL. Sana da selamlar Tuna Bey. Elimde olmayan sebeplerden dolayı birkaç aydır görüşmemiyoruz. Internetten alıp okudum tabii ki de ama dergiyi elime almadıncı okumamış gibi hissediyorum. Uzun yıllardır takip etmemi rağmen ilk kez yazıyorum. Aslında ne soracağım dan da emin değilim, aklıma ne gelirse artic.

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

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

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

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

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

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





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



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

3. Big Boss ortadan kayboldu. Tabii bir de Anarşist. Anarşist bölümünü kim yazıyor? Hayır o kadar iyi yazıyor, o kadar güzel eleştiriyor ki şasıyırmışım. Yani kusursuz gözükken bir oyunda bile bir sorun buluyor halâl olsun vallah! (Översem belki kendini açık edersin dedim.)

**Anarşist'in kimliğini açık ettik aslında yanlışlıkla kaç kez, demek sen kaçırmışsun. (Alenen söylemek de olmaz şimdidi.) Big Boss ve Anarşist geri dönmez kolayı-na ama onun yerine tonla bölüm koyduk, daha da güzel oldu ortam.**

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

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

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

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

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

**Doğum günün şimdiden kutlu olsun İsmail, sayounara!**

Ismail ACAR

#### **ŞANS NEDİR? NEREDEDİR?**

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

kapaklı 191.sayınızdan beri takip ediyorum. Önceden bir kez daha yazmıştım ama kapakta AC Unity vardı ve o oyuna karşı büyük bir kin besliyordum; paramı heba etmişti, ne biçim oyundu! Tabii dergide benim sorularım olduğunu bilmiyordum ve öteki sayınızda beni görüp başka bir Hattaylı benden bahsedince şok oldum aradım aradım bulamadım. Sonra bir arkadaştan soru-cevapları okudum. Şanssızlık işte... **AC Unity'ye beddua etmeyeen kaldı mı acaba... Unity ne kadar kötüyse Syndicate da o kadar iyi çıktı, bence Ubisoft'u artık affedebiliriz.**

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

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

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

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

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

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

oyunlarda duygusal yok, duygusal yapıyalım da bitsin para kazanalım havasındalar. O eski, yavaştan duyguyu geçiren (AC2) oyumlara ne oldu, öldüler mi? Aslında AC:Rogue'u begendim biraz ortam ve müzikler iyidi. (PS4'e çıkışa olurdu bence.)

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

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

**Evet adamlar resmen filme nasıl gişe yaptırtacaklarını çözmüş durumdalar. Superman Doomsday ile savaşacak olsa bu kadar "hype" oluşmazdı.**

6. Nisan sayısının kapağı, yani yazının yayınlanacağı sayı (İnşallah yayımlanır) kesinlikle The Division olur. Yeni dergi tasarımları ve düzeni çok iyi olmuş da sosyal medyada daha aktif olup dergi kapakları, poster tarihlerini bizlere sorarsanız çok seviniriz. Bravo, güzel ve doğru bir tahmin ama çok da zor olmamıştır; kapağa koyacak başka oyun yok bu ay resmen. Dergiyi beğenmene de sevindik. Sosyal medya konusuna da göz atacağız.

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

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

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

**Naughty Dog tek bir ekipten oluşmadığından, eğer birkaç oyun birden hazırlıyorlarsa ekibi ayırmaktalar. Dolayısıyla erteleme kesin cila veya maddi bir takım kaygılarıla ilgilidir, merak etmeyesin.** İnşallah yayımlanır abi, sorularımın cevaplarını çok merak ediyorum. Hepiniz sağlıcakla kalın.

**Görüşürüz Cem. Soyadın Şehla değil mi? Öyle ise biraz talihsizmiş ama Şehla ne demek onu da hiç bilemedim.**

Cem Deniz SEHLA





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

# Okur İncelemesi

## Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

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

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

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

Ha şikayetçi miyiz?



Elbette değiliz; kaliteli flashback'lerin başımıza üstende yeri var. Yeter ki animedeki gibi işin suyunu çıkarmasınlar.

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

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

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

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

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

Önceki oyunlarda awakening'lerimizin tamamını göremiyorken, NSUNS4'de tüm ihtiyaçlarıyla karşımıza çıkıyor ve takım dövüşündeysek bizle beraber takım arkadaşımız da awakening açıyor ve rakibi çırpması zor bir durumda bırakıyoruz.

Bu kadar güzel grafikleri her oyunda olduğu gibi yine sorunsuz bir şekilde sunamadı bize yapımcı firma. Oyun özellikle PC platformda çok ağır teknik sorunlarla çıktı. Ve hala da optimizasyon sorunu devam etmekte.

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

### KARAR

**ARTI** Yeni awakening sistemi, hikayenin finalini barındırması, yenilenmiş grafikler

**EKSI** Online kısım çıldırtıyor, can sıkıcı teknik sorunlar

Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!  
[inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

**Ayın Kazananı**  
ALPER KEREM TEKE



# NEXT LEVEL

# Dark Souls III

## Dark Souls III

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

# #232

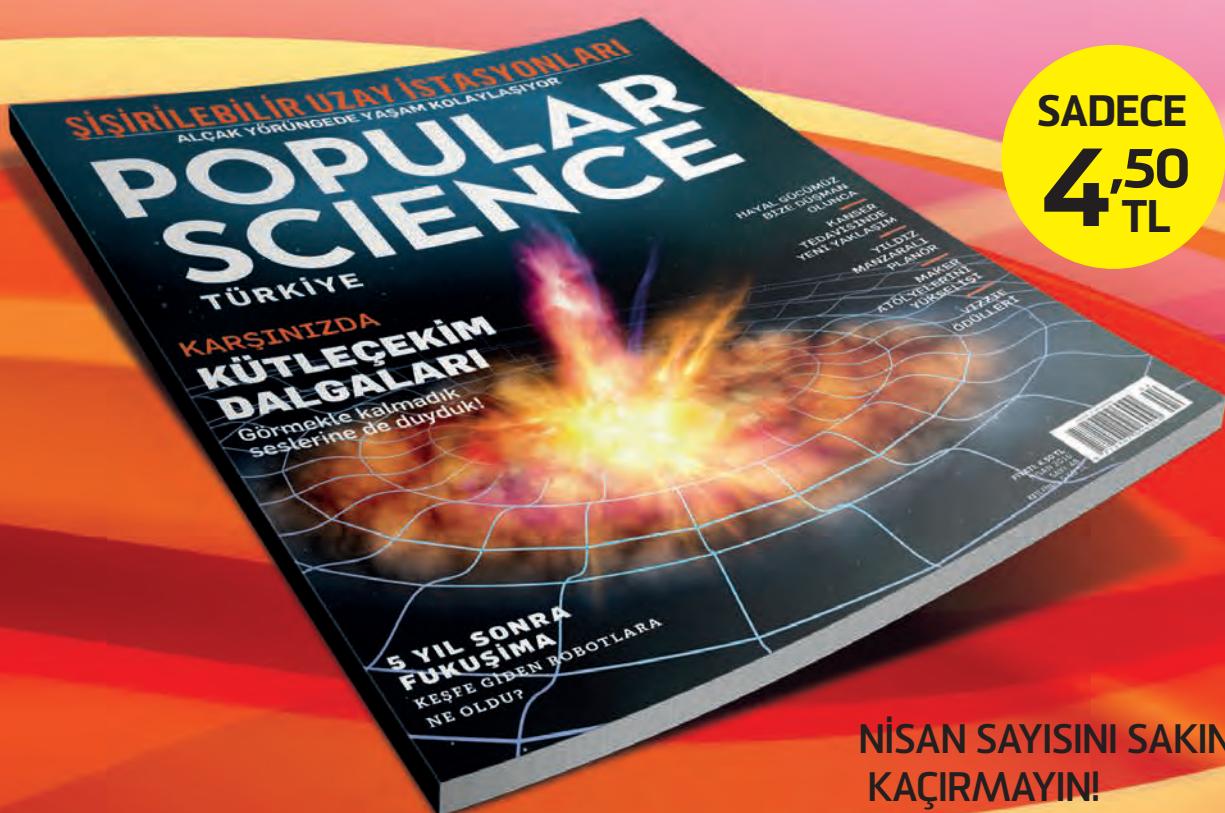
1 Mayıs'ta piyasada!

**Not:** İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

# YÜZYILIMIZIN EN BÜYÜK KEŞFİ: KÜTLEÇEKİM DALGALARI

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

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



NİSAN SAYISINI SAKIN  
KAÇIRMAYIN!

# PCNET'İN NİSAN SAYISI BAYİLERDE!

**Drone'lar**  
En iyi insansız hava aracı modelleri ve yasal sorunlar

**Skype'in ötesi**  
En kaliteli çevrimiçi iletişim yazılımları ve uygulamaları

**Hızlı şarj**  
Yeni Android telefonlardaki hızlı şarj özelliği nasıl çalışıyor?

# PC net

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

**NASIL YAPILIR?**

**10 YENİ PROJE**  
**ADIM ADIM 21 SAYFA**

- ✓ PROJELERİNİZİ İNTERNETTE YÖNETİN
- ✓ ZAMAN ATLAMALI VİDEO ÇEKİN
- ✓ WORDPRESS'İN GÜVENLİĞİNİ ARTIRIN

**CASUSLARI TEMİZLEYİN**

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

# 50 BEDAVA YAZILIM

Tek kuruş harcamadan kullanabileceğiniz 50 muhteşem Windows yazılımını seçtik

**UCUZ STEAM OYUNLARI**

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

**BUNLARI İNDİRMEYİN!**

Karanlık tarafa geçen 26 popüler yazılımı ve bedava alternatiflerini açlıyoruz.



**ANALİZ**  
**Akıllı saat güvenliği**  
Popülerliği artan giyilebilir teknolojiler yepyeni güvenlik risklerine gebe.

**Ağların kısa tarihi**  
Modern bilgisayar ağlarını mümkün kılan kilometre taşı olayları ve insanların tanışın.

DOSYA

2016/04/11248  
(XTC: 10,59 TL)

DB

DOĞAN BURDA DERGİ

www.pcnet.com.tr

www.pcnet.com.tr

www.pcnet.com.tr

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

www.pcnet.com.tr

LEVEL

LEVEL'in hediyelerdir. Para ile satılmaz.

# COUNTER STRIKE® GLOBAL OFFENSIVE



KINGUIN  
Sponsorluğuya  
[www.kinguin.net/tr](http://www.kinguin.net/tr)



KINGUIN  
SAVE ON EVERY GAME

# kinguin.net/cs-go-skins



KINGUIN KASALARINDA %25 İNDİRİM

KAZANMAK İÇİN BU KODU KULLANIN!

## LEVELSKINS



HAYALİNİZDEKİ BÜTÜN  
**CS:GO SKINLERİNİ**  
KINGUIN'DEN ALIN!



\* BİR HESAPLA YALNIZCA BİR TEK KOD KULLANILABİLİR

# CS: GO Özel

Nisan 2016

**Yayinci**  
Doğan Burda Dergi  
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.

**İcra Kurulu Başkanı**  
Mehmet Y. Yılmaz

**Yayın Direktörü**  
Gökhan Sungurtekin

**Editör**  
Kürşat Zaman [kursat@level.com.tr](mailto:kursat@level.com.tr)

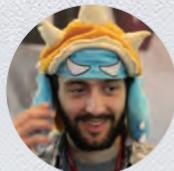
**Yayın Kurulu**  
Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

**Görsel Yönetmen**  
Emre Öztinaz [emre@level.com.tr](mailto:emre@level.com.tr)

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:  
0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
DB Abone Hizmetleri Hattı:  
Tel: 0 212 478 0 300,  
Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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



## Editörden

CS:GO furyası çığ gibi büyümeye devam ederken, bizim de bunu boş geçmemiz düşünülemezdi elbette. Benim de bayilarak oynadığım, her akşam takımımıyla beraber pek çok maça dahil olduğum CS:GO her geçen gün daha iyi bir hal alıyor. Peki bu ay sizi CS:GO kitapçığımızda neler bekliyor? Öncelikle dijital oyun denilince akla gelen ilk firmalardan biri olan, geçtiğimiz günlerde de Türkiye mağazasının açılışını yapan Kinguin'in CS:GO oyuncularına bir hediyesi var ve bu yazının altında sizleri bekliyor.

CS:GO severleri sevindirecek bir diğer haber olarak, ZONE eSports'un sporcuları ve takım koçu ile gerçekleştirdiğimiz röportaj da içerisinde sizi beklemekte. Ayrıca CS:GO adına e-spor'a dair son haberler, Operation Wildfire değerlendirmesi, takıtlar ve yeni oyuncular için küçük ipuçlarını da CS:GO kitapçığımızda bulabilirsiniz.

Son olarak ise CS:GO'da yer alan rolleri detaylıca ele alan okurumuz Ege Bartu Acar şahane bir yazı kaleme almış. Kapıda beklemeyin yahu, dalın içeriye!

**Enes Özdemir**



# KINGUIN

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

**Kinguin'in Türkiye kolu tamamıyla aktif**

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

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

LEVEL okurlarına da bir ölçüde tanıtmayı başardık.

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



KINGUIN

Tümü Ara... 236 TRY DAHA FAZLA SEÇENEK 165 bulunan oyuncular

EN ÇOK SATANLAR FİYAT ARAĞI 0 TRY 236 TRY DAHA FAZLA SEÇENEK 165 bulunan oyuncular

Rocket League Steam CD Key  
-4,5% 35,50 TL [Tüm Tercihler Gör](#)

Far Cry Primal Uplay CD Key  
83,20 TL [Tüm Tercihler Gör](#)

The Culling Steam Gift  
-23% 37,11 TL [Tüm Tercihler Gör](#)

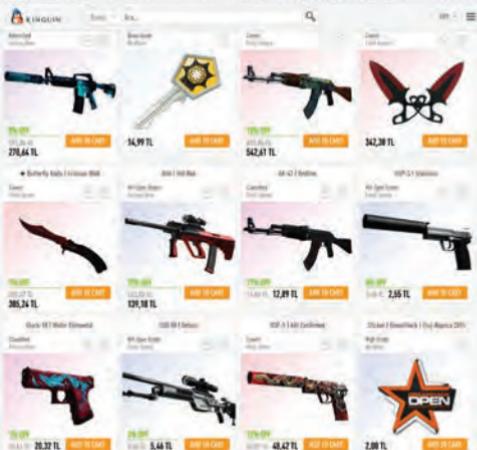
Hitman Full Experience Steam CD Key  
-28% 116,25 TL [Tüm Tercihler Gör](#)

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

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

### Ve sponsorumuz...

Kinguin'in sitesine uğradığınız an fark edeceksize ki ortamda bir CS:GO patlaması var. Ünü tükemeyen bu oyuna ilgili eşyalar ve skin'leri Kinguin'den temin etmek ve dilerseniz satış yapmak da çok kolay. Eh, Kinguin CS:GO'yu bu kadar önde tutarken bizim hazırladığımız CS:GO kitapçığını sponsor olmaması da düşünülemezdi ve kitapçığının ana sponsoru olarak da dergideki yerlerini aldılar. Kendilerini tekrar Türkiye açılışlarından ötürü kutluyor ve herkesi Kinguin'i ziyaret etmek üzere [www.kinguin.net/tr](http://www.kinguin.net/tr)'ye, alışverişe davet ediyoruz!



t Tünel



\$2300

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

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

100 — 100 —



Gördüğünüz gibi dikkat etmeniz gereken noktalar olarak B kapısı ve pencere kaldı. Her haritada buna benzer noktaları keşfedip bombaları verimli kullanın

HolySword Üst Tunel (TEL/SZ) Sil Bombası atıyorum!

100 / 100 20 / 120

LEVEL 7



## CS: GO Nedir?

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

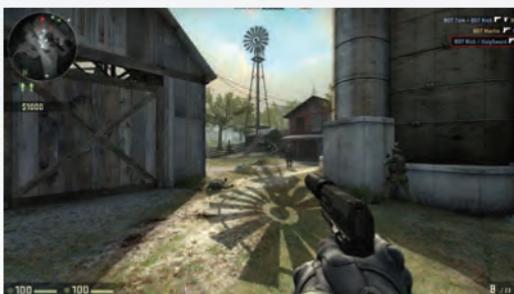
büyük bir önem taşıyordu ama Valve için çok daha büyük anlamda sahipti. Gabe efendi oyuncuları yeni bir CS oyunu ile büyülemeyi bir kere aklına koymuştu, Counter Strike oyununun tartışması daha oyun çıkmadan sürüp gidiyordu. Açıkçası ben de bir yandan bu tartışmalar takip etsem de, yeni oyun için içimde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



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

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

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





# Oyunun Temelleri

**M**erhaba asker! Daha eğitimim başında belirtmeliyim ki bu bölümde alacağın eğitim yeni CS: Global Offensive oyuncuları ve herhangi bir CS oyунuna daha önce hiç başlamamış olan oyuncular için hazırlandı. Şimdi eli silah tutmayı bilmeyen acemiler peşinden gelsin! Usta birligidekiler siz dağılabilirsiniz.

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

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

## Ders 1: CS:GO'nun temel oyun yapısı

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



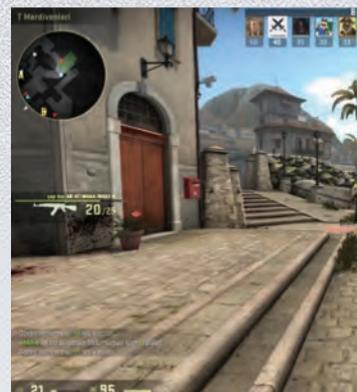
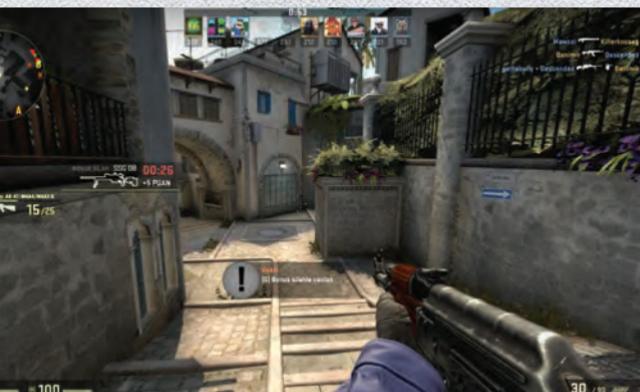
yabilirisiniz. Her oyuncunun birbirinden farklı rolleri vardır. Sürekli iletişim halinde olmak, oyun takitiğinizin uygulanabilmesi adına en temel olguya oluşturur. Amacın terörist takimdaysan farklı, anti-terörist takimdaysan farklıdır. Terörist olarak ya belirlenen bölgelere bomba kuracaksın ya da kaçırıldığı rehineleri doğru düzgün koruyacaksın. Adam akılı rehine bile koruyamıorsan hiç kaçırma daha iy! Ama şunu unutma, tüm savaşlarda arkadaşlarına güven ve kendi görevini layığıyla yapmak için canla başla savaş!

## Ders 2: CS:GO oyun modları

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

bir komando olursun. Ama dikkat et, altın bıçak dışında bir bıçaklı olürse önceki silahına döneceksin ve emeklerin boş gitmiş olacak. Zaten böyle bir şey olursa bir daha savaş alanına değil patates soymaya gönderirim seni!

Gelelim Basit Eğlence'ye. Adına kanma bu modun! Basit Eğlence der ama onlarca kişi bir arada kapişırken, kaza kurşunun sekip kafana girmesi sık görülen bir olaydır. Görevin ise basit. Haritaların görevlerini yapacaksın ya da rakipteki tüm takımı öldürüp raunt kazanmaya çalışacaksın, ne kadar çok adam vurursan veya raunt kazanırsan, sonraki el daha çok paran olur, daha iyi silahlar edinirsin. En fazla raundu kazanan galip gelir! Gelelim Ölüm Maçı ve Yıkım moduna. Ölüm Maçında her ne kadar iki takım olsa da, herkes rakibindir asker! Zaman zaman bonus silahlar çıkar ve süreleri bitmeden onları kill alırsan puanın çok



daha fazla artar. Ne kadar kill o kadar puan. Birinci olmaya çalış! Yıkım mordundaysa eğer bir önceki raunt adam vurduysan, sonraki rauntta farklı bir silaha sahip olacaksın!

Gelelim oyunun asıl moduna. Gerçek savaşların verildiği, taktiklerin havada uçuştuğu ve en küçük hataların dahi mağlubiyete sebep olduğu, rütbelerin sökülüp takıldığı Rekabetçi mod senin nihai amacın olacak asker! Burada gerçekleştirileceğin beşçe beş savaşlar senin askerlik hayatındaki kaderini belirleyecek. Çok gördük Nova'ya düşüp ağlayanları. O yüzden ne oldum demeyeceksin, her zaman aynı ciddiyetle mücadeleni vereceksin ve 16 raunt kazanıp maçı alacaksın. 18 rütbemin en tepesine kadar yerleştiğinde sen de bir gün benim gibi olabilirsin belki de. Ama unutma her rütbe atlayışında karşına daha zorlu rakipler gelecek. Bu yüzden her haritada farklı taktik belirlemeli ve her birini evin gibi ezberlemelisin.

### Ders 3: Rütbeler

“Rütbe dediğin nedir ki? Bugün varız yarın yokuz.” deme sakın! Bak, burada sana ders veriyosam bu benim rütbem

sayesindedir. Eğer çok çalışıp üçüncü seviyeye gelirsen, rekabetçi maçlara girişin anahtarnı bizzat ben vereceğim sana. Sonra orada gerçekleştirdiğin on maçlık performans ile gerçek rütben belirlenecek. Master Guardian başladıysan tebrikler asker. Sende yetenek var. Ha Gold Nova olarak mı başladım dedin? O zaman çok çalış, belki bir gün Legendary Eagle'lar veya zor olsa da Global Elite'ler ile oynaması şansın olabilir. Ama ilk rütben Silver ise gözüme gözükme ve yemeden içmeden atış talimi yap, savaşlara gir, çalış. Daha çok yolun var demek ki! Zira Silver altı, Gold Nova dört, Master Guardian üç ve Legendary Eagle iki alt rütbeye ayrılmıyor. Tüm bunları geçersen Supreme Master First Class olabilirsin ve ben de seni sağ kolumn yapabilirim. Eğer Global Elite'a layık görülsen ise senle iki kadeh bir şeyler içip dertleşebiliriz.

### Ders 4: Silahlar

Savaş hayatın boyunca çok çeşitli silahlar ile karşılaşacaksın ve her birini kullanmak maharet ister asker. Pek tabii ustalaştığın birkaç silah



seçmen yararına olacaktır; ancak her silahın temellerini bil. Çünkü CS:GO'da her silahın mekaniği farklıdır. Oyundaki para durumuna göre alacağın silahlar var. Bilmediğin bir silaha denk gelirsen ölümden farksız olur. Her bir tabancanın, her bir hafif makineli ve makineli silahın hassasiyeti farklıdır. Dürbülü silahları M4 kullanır gibi kullanamazsınız. Ayrıca sakın

doyurduğumuz bir gerçek. Parayla pulla geçenin insanları. Ayrıca çeşitli zevklerimiz var. Bizim de zevkimiz silahlarımız ve geçimimizi sağladığımız yer savaş alanı. Mücadelelere katılarak çeşitli silah skinleri kazanabilirsin asker. Topladığın ganimet tamamen senin olacak. Bu, farklılığını göstermen adına bir fırsat. Tabi bu skinleri düşen kasaları belli bir ücret karşı-

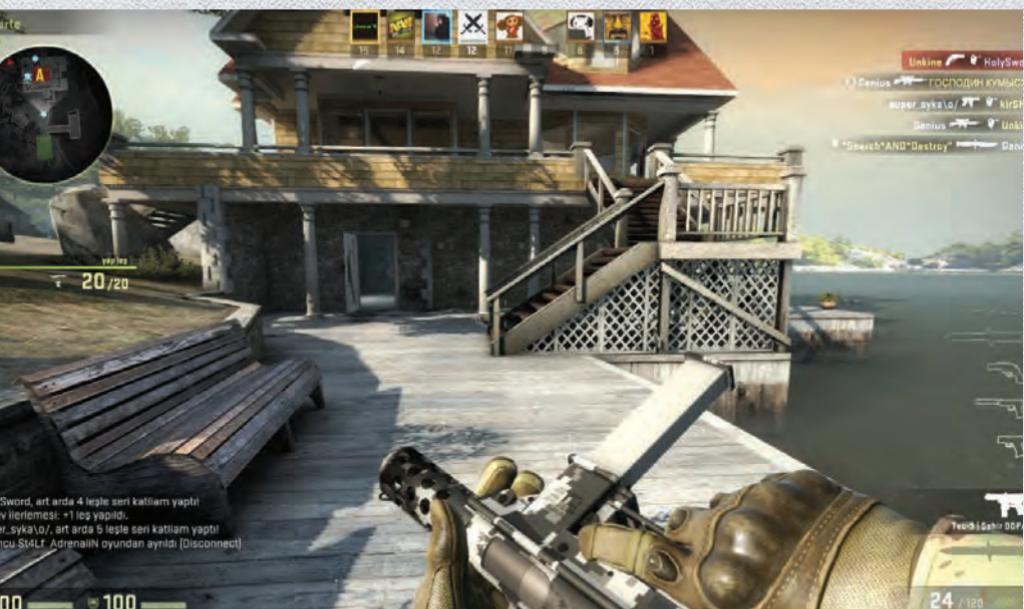
**Savaş hayatın boyunca çok çeşitli silahlar ile karşılaşacaksın ve her birini kullanmak maharet ister asker. Pek tabii ustalaştığın birkaç silah seçmen yararına olacaktır**

ola bomba kullanmayı öğrenmeyi ihmal etme. Düşmanı kör etmen, canı az olan bir düşmana el bombasıyla saldırmak, düşman ateşinden korunmak için sis bombası kullanman önemli ayrıntılardır. Ayrıca ses bombaları sayesinde düşmanı kandırılabilir ve her biri B alanına koşarken sen bombayı A'ya kurabılır veya rehineleri kurtarabilirsın. Bunu sakın unutma!

#### Ders 4: Kasalar ve Skinler

Her birimiz asker olsak da karnımızı

ğında açarak da kazanabilirsin. Kim bilir belki nadir bir eşya çıkar ve anahtarları satın aldığına değer. Hatta bu nadir eşyayı satıp anahtarları aldığı ücretten onlarca kat fazlasını kazanabilirsin. Tabii tüm bunları mücadele zahmetine girmeden, direk olarak diğer askerlerin sattığı ürünleri satın alarak da gerçekleştirebilirsin! Unutma asker savaş alanı hiçbir yere benzemez ve bu senin mücadelen. CS:GO'yu hafife alma ve bol bol silah talimi yap. Hadi bakalım, şimdi dağılıbilirsiniz.



## Taktikler

Counter Strike her zaman taktiksel bir oyun yapısına sahip olmuştur. Hatta taktiksel FPS oyunları açısından gelmiş geçmiş en iyi marka olduğunu söylemek hiç de yanlış olmaz. CS:GO ile bu durum bir adım öteye taşındı elbette. CS:GO'da neyi ne zaman yapacağınızı

### Köşeyi dönmeyi bilin!

Parayı bulmaktan bahsetmiyorum arkadaşlar. Onun da yolları var elbette, CS:GO'da yüzlerce dolarlık silahlar günbegün Steam Pazarında satılıyor sonuçta. Ancak benim bahsettiğim konu, elinizde silahla gidiyorken bir duvar köşesinden

Desert Eagle'a para vermek için çekiniyorsanız,  
iyi bir USP kullanıcısı CT takımında oldukça  
fayda sağlayacaktır

bilmek, nerden nasıl hareket edeceğini önceden planlamak gerekmektedir. Burada bilmeniz gereken bir takım temel takikleri vereceğim. Ayrıca CS:GO'da oyununuza nasıl geliştirebilceğinizi küçük başlıklarla anlatmaya çalışacağım.

dönüp gitmeyi kapsıyor arkadaşlar. Ace mi oyuncularla gözlemediğim nokta, ayak sesleriyle gümbür gümbür köşeyi dönen alınlarının çatına mermi yeme performansları oldu. Veya tam tersine, yavaş yavaş çıkışken bir AWP'nin

bahtsız mermisine tutuldular. Elbette köşeyi dönmenin de başlıca hususları mevcuttur. Köşeyi sıfırdan almak yerine, smoke kullanıp duman arkasından veya içinden gereklilik dönmek çok daha etkilidir. Ancak profesyonel oyuncular zamanla köşeleri dönenmeden önce, düşmanın olabileceği yere ateş edip geri kaçarlar. Güvenli olarak algıladık- tan sonra ise dönüşlerini gerçekleştirirler.

### Şşşş! Ayak sesi geliyor!

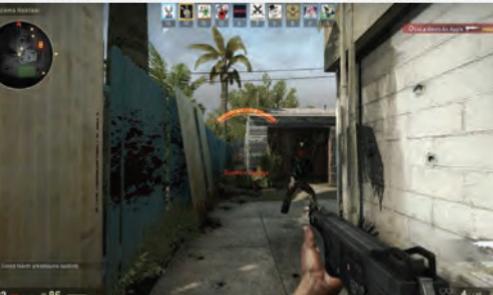
Counter Strike'da takım içi iletişiminden sonra düşmanın yerini saptamanız için elbette en iyi şey ayak sesleri. Öncelikle ayak seslerini üç farklı açıdan kontrol etmelisiniz. Öncelikle kendi ayak seslerinizi kontrol etmeli ve haritanın kritik noktalarda ses çıkarmadan yürümelisiniz. Düşmanlarınız da aynı sizin gibi ayak seslerini dinliyorlar. Bunu sakın unutmayın. İkinci olarak haritayı kontrol etmeyi sakın ama sakın unutmayın. Zira yanlışlıkla bir arkadaşınızın ayak sesini düşmanla karıştırabilir ve kendi dostunuzun topuğuna sızabilirsiniz. En önemli nokta olan üçüncü konu ise, düşmanlarınızın ayak seslerini



duyduğunuz anda tetikte olmanız ve takımınıza haber vermeniz. Özellikle haritaların bazı noktaları ayak sesleri dinlemek için idealdir, bunları öğrenin.

### Topluluk modlarından yararlanın!

Steam topluluğu ve özellikle atölye üyeleri, izin verilen oyunlarda hemen tüm konularda oyunculara destek sağlamak- tadir. Counter Strike: Global Offensive de bu konuda Steam'in en gelişmiş oyularından biri. Steam topluluğunun oluşturduğu sayısız eğitim haritası mevcut. Smoke kullanımı için özel haritalar, her türlü silahın eğitimi için Steam topluluğu tarafından hazırlanan ve piyasaya sunulan pek çok harita atölyede sizleri bekliyor. Bu haritalarda takım halinde



taktiksel çalışmalar yapabilirsiniz. Bireysel yeteneklerinizi sergileyebileceğiniz modlar da mevcut elbette. Steam topluluğu bu konuda size en iyi rehberleri sağlayacaktır.

### Pistol kullanımını öğrenin!

Rekabetçi maçlarda minimum dört eli pistol ile geçiriyoruz. Tabii profesyonel oyuncular ikinci elden silahlarını kuşanabiliyorlar, ancak oyunun başında daha iyi silahlara sahip olmak istiyorsanız hem Anti Terörist takımında hem de Terörist takımında ilk iki eli pistol ile geçirmeniz faydalıdır. Elbette burada pistol kullanımını bilmek önemli faktörü oynuyor. Her biri farklı hassasiyetlere sahip olsa da Desert Eagle'ı oynamayı bilmeniz, sizi profesyonel oyunculuğa götüren adımlardan biri olacaktır. Zira oyundaki en etkili pistolin Desert Eagle olduğu bilinen bir gerçektir. Gerçi her ne

kadar Revolver bu tahtı abartılı özelliklerini ile kısa bir süreliğine ele geçirmiş olsa da, şu an Glock'u dahi Revolver'a tercih edeceğim bir gerçek.

Eğer Desert Eagle'a para vermek için çekinmeyin, iyi bir USP kullanıcısı CT takımında oldukça fayda sağlayacaktır. Terörist takımında ise Glock yerine TEC-9 kullanmak bana göre her zaman daha iyidir.

### BOOM!

Tabii oyundaki her bomba bu şekilde patlamıyor. Bir grenade bu şekilde patlayabilir, ancak flaş bombası, sis bombası ve ses bombası elbette farklı amaçlar için kullanılmaktadır. El bombasından bile çok daha önemli olan sis bombaları, rush ve savunma taktiklerinin temelini oluşturur. Sisler CT için oyun başında plant alanlarına giderken güvenli geçiş imkanı sağlarken Terörist





takımı için daha rahat Rush atma imkanı sunar. Ayrıca sis bombası öyle gümbürdenek atılmaz arkadaşlar. Taa T-base'den veya CT-Base'den atılan sis bombaları da önemli etkiler sağlamaktadır. Bunun dışında flaş bombalarının en başarılı atılanları, düşmanın gözünün önünde birden beliren ve o ne olduğunu anlayana kadar patlayan bombalarıdır. Bir sisin içerisinde bir anda çıkacak veya duvarlardan sektörerek atılan flaş bombaları her zaman çok daha etkilidir. Tabii flaş bombası kullanırken düşmanın hangi konumdan çıkışlığını tahmin etmek oldukça önemlidir. Ses bombası ise genellikle profesyonel

ne kadar düşürürseniz, profesyonel bir oyuncu olmaya o kadar yaklaşırınız efendim. Sadece AWP'de değil, mermiınız bittiğinde de başvurmanız gereken ilk arkadaşınız pistoliniz elbette; ancak her zaman mermi sayınızı kontrol altında tutmayı unutmayın, ayrıca olur olmaz şarjör değiştirmek de yine uzak durmanız gereken bir konu.

### Her şey antrenman!

İyi bir oyuncu olmanın tek yolu antrenmandan geçmekte arkadaşlar. Yukarıdaki örnekleri tek bir maçta aynı zanda uygulamanız mümkün değildir. Bu konuda daha

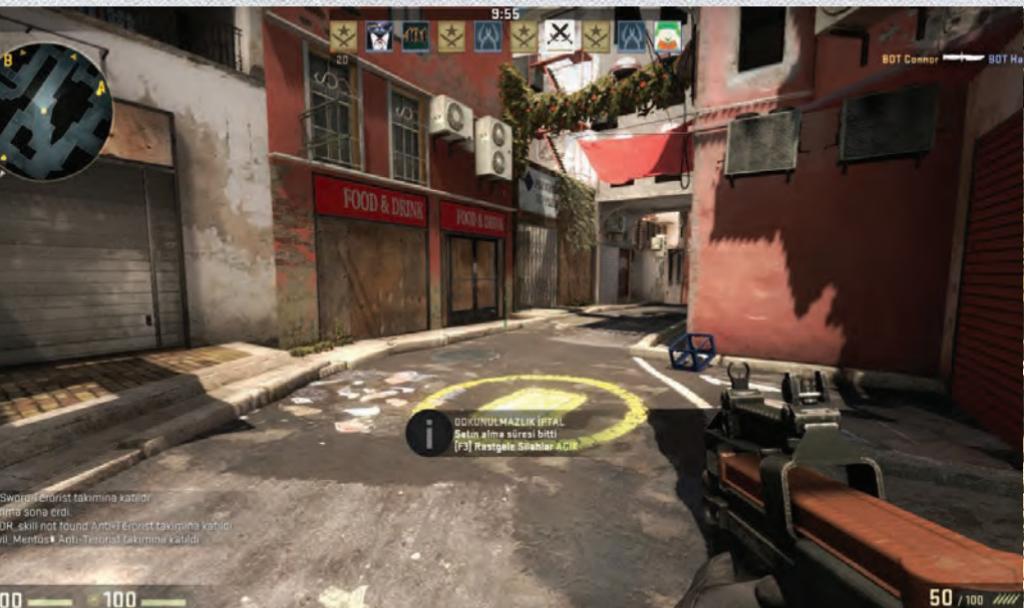
**Her AWP atışından sonra pistolu bir kere ele alıp tekrar AWP'yi kuşanma ve ardından tekrar hedef alma sürenizi ne kadar düşürürseniz, profesyonel bir oyuncu olmaya o kadar yaklaşırınız**

oyuncular tarafından kolaylıkla tahmin edilebilse de, ranked maçlarda sağlam bir taktik ile uygulandığında düşmanı yanılmak için oldukça iyi bir seçenekdir.

### Silah geçişleri önemlidir!

Özellikle de AWP kullanan oyuncuları birbirinden ayıran en önemli özellik silah geçişidir. Her AWP atışından sonra pistolu bir kere ele alıp tekrar AWP'yi kuşanma ve ardından tekrar hedef alma sürenizi

önce de bahsettiim, özel antrenman haritalarından yararlanmalı ve maçlara sürekli olarak beraber oynadığınız arkadaşlarınızla takım halinde girmelisiniz. Takım içi iletişimini orturtmalısınız. Ne kadar çok oynarsanız, oyun dinamiklerine de o kadar alışacığınızı sakin ama sakin unutmayın. Ayrıca yukarıdaki tavsiyelerimin nasıl uygulandığına dair tüm videoları Youtube'da profesyonel oyuncuların maçlarını izleyerek görmeniz yine sizin kazanmanız olacaktır.



## Operation Wildfire

**E**n çok oynanan FPS oyunu olmak kolay değil arkadaşlar. Çok başarılı içerikler üretip yıllarca sırtınızı bunlara yaslayabilirsınız. Ancak bir süre sonra bu içerikler elbette ki popülerliğini yitirecek. Tamam, Dust2'yi hiçbir harita, belki de hiçbir zaman geçemeyecek ama bir oyunun da yalnızca Dust2 ile ayakta kalamayacağı ortada. Uzun zamandır oynadığım CS:GO'yu pek çok farklı haritada oynamış olsam da oyuna bir yenilik, yeni bir amaç gelmesi gerekmektediydi. Valve elbette çıkaracağı genişleme paketi ile durumu kontrol altına almak istediler. Oyunculara yeni amaçlar, yeni içerikler sunmak gerekliydi ve nihayetinde Operation Wildfire isimli yeni genişleme paketini oyunculara sundu.

### Pakette neler var?

Bu paket aslında 17 Şubat'ta piyasaya çıkmış olsa da yeterli inceleme süresi bulamadığım için ve rutin CS:GO bölümünde yeteri kadar geniş yer veremeceğim için, bu ay, bu güzide CS:GO kitapçığımızda kendisine geniş bir yer ayırdım. Ülkemizde de farklı nedenlerle gündem olan (Bölümün sonunda değişeceğim.) Operation Wildfire güncellemesi oyuna neler getirdi neler. Adeta belli bir süre başından kalkmadığımız, bizi Counter Strike'a farklı amaçlar ile sokan bir yapımdı. Operation Wildfire içeriğinin tatmin edici bir içeriye sahip olup olmadığı konusunda bir hayli kararsız kaldığımı söyleyebilirim. Gelen haritalara ne kadar yeterli, yeni haritalar içerisinde



bir fenomen doğar mı? Silahlar için yeni kozmetik eşyalarını zaten bekliyorduk ama Revolver faciasından sonra yeni bir silah oyuna eklenip, bu işlevsiz silahın etkileri unutturulsa güzel olmaz mıydı?

### Ödediğiniz fiyata değer mi?

Bana kalırsa sunduğu içeriğe göre biraz fazla ücret isteyen Operation Wildfire'a, 17,50 TL'lük fiyat ile sahip oldum. Oyunu getirilen görevler iki farklı operasyon görev paketini kapsıyor. Aslında görevler,

"Belli bir silah ile şu haritada şu kadar kill al" veya "Bu kill'leri headshot olarak al" tarzında komutları gerçekleştirerek görevleri bitirmeye çalışıyoruz. Görevlerin sunduğu iki farklı paket Türkçe diline çevrildiğinde Gemini Seferi ve Yaban Ateşi Seferi olarak ayrılıyor.

### Gemini / Wildfire

Gemini Seferi arkadaşlarınızla beraber yapmanız gereken görevleri barındırıyor ve Yaban Ateşi Seferi'ndeki görevleri

Operation Wildfire içeriğinin tatmin edici bir içeriğe sahip olup olmadığı konusunda bir hayli kararsız kaldığımı söyleyebilirim

pek çok MMOFPS oyununda görevimize görecek görevlere benziyor ve türe yeniilik kattığını da söyleyemem. Görevlerin genel olarak sizden talepleri gayet açık.

ise tek başınıza yapabiliyorsunuz. Paket size böylece, hem eşli hem de bireysel olarak peşinden koşulabilecek görevler sunuluyor. Görev haritasının bazı nokta-



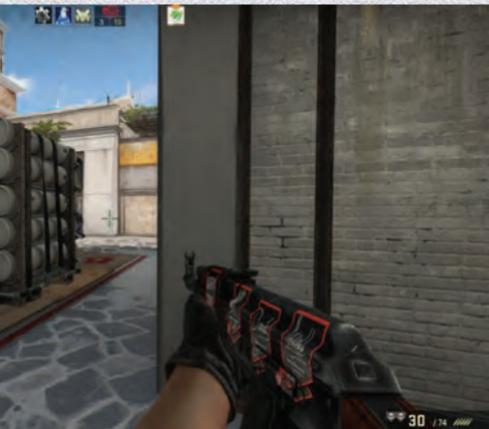
larda bir görevi tamamladığınızda iki farklı görev için seçenek çıkıyor. Bu iki görevden biri kolayca tamamlanabilecek görevleri oluştururken, diğeri çok daha zor görevler ama elbette daha fazla tecrübe puanı veriyor.

Elbette ki tecrübe puanları oyundaki seviyenizi geliştirmeniz açısından önemli bir olgu. Fazladan tecrübe puanı kazanabileceğiniz bir diğer görev türünün daha bulunduğuunu unutmadan ekleyeyim. Yıldırım görevleri adı verilen bu görevlerde, rekabetçi maçlara girip, belirlenen amaçları gerçekleştirdiğinizde fazladan tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz. Bu arada arkadaşlarla yapılan Gemini Seferi görevleri bir çizgi roman ile tatlandırılarak adeta oyuna ayrı bir hava katmış. Çizgi romanın senaryosu oynanışı etkilemesi de diyalog diyalog çizimleri takip etmek hoş.

### **Yeni harita konusu...**

Görevlerin dışında yeni gelen haritalara şöyle bir göz atmakta gereklı elbette. Öncelikle geçen ay CS:GO sayfalarında, son dakika yazısı halinde

yetiştirdiğim Mikla haritasına bu ay daha geniş değineceğim. Mikla haritası bildiğiniz gibi Türkiye'de olay oldu. Ancak şimdilik diğer haritalara söyle bir göz atalım. Operation Wildfire ile beraber Mikla dahil oyuna yedi farklı harita eklendi. Bu yedi haritanın her biri Steam topluluğu tarafından hazırlanmış haritalar. Tüm haritalar topluluk içerisinde en fazla beğenilen haritalardan olusmakta ve gerçekten güzel dizayn edilmiş, emek verilmiş haritalar oldukları açık. Zira Anti-Terörist ve Terörist Spawn noktalarını bomba kurulacak veya rehine kurtarılacak alanlara göre ayarlamak kolay bir iş değil arkadaşlar. Harita dizaynlarında sıcak çatışmaların yapılacağı alanları doğru tahmin etmek, AWP noktaları oluşturmak, bombaların taktiği etkileyebilmesi için tasarımlar hazırlamak ciddi bir emek istiyor. Tulip, Coast, Cruise, Empire, Mikla, Royal ve Santorini Steam topluluğu tarafından oluşturulan ve oyuna eklenen haritalar olarak dikkat çekiyor. Santorini haritası özellikle beğendiğim bir harita olarak tebliğimi aldı. Haritalar konusunda bir bomba daha haber ver-

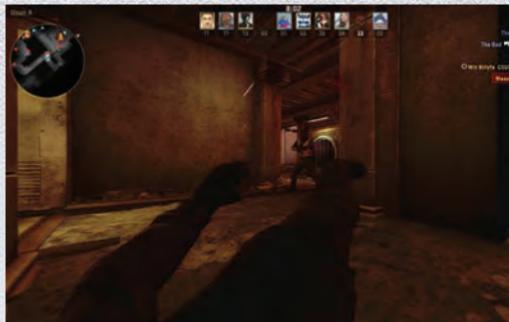


meden olmaz. Klasik Counter Strike'dan bildiğimiz, sevdigimiz ve CS:GO'da da daha önce karşımıza zaten çıkmış olan Nuke haritası pek çok yönden geliştirilerek tekrar oyunculara sunuldu. Valve, Nuke'un gelişimi sırasında geri bildirimlerden bolca yararlandığını belirtiyor. Yeni Nuke özellikle Teröristler için çok daha takiksel opsiyonun yer aldığı, daha iyi görsel tasarımin olduğu bir harita olarak göz dolduruyor.

### Mikla ayibi geri alındı!

17 Şubat'ta erişilebilir hale gelen Operation Wildfire güncellemesi ilk yayında yarın yokmuş gibi saldırdık ve oyuna daldık. Ancak kısa süre sonra Türk oyuncular olarak yüzümüz bir anda burkuldu. Türk oyun sektöründe birkaç gün boyunca CS:GO adına bu haber yankı buldu ve hem Steam topluluğunda hem de harici forumlarda sayfalarca tartışmalara neden oldu. Ben de geçen ay son saniyede yetişirerek, olay derginin basımına yakın bir tarihte meydana geldiği için küçük bir köşe ayrılmıştım bu önemli olaya.

Olay şuydu. Valve'in oyuna eklediği



topluluk haritalarından biri olan de\_mikla hem Mustafa Kemal Atatürk'ü hedef alan alaycı söylemler ve çizimler hem de Türk toplumunun genel yaşam tarzını tiye alan ağır hakaretlər içermektedir. Hari-taya mizah olarak eklendiğini söyleyen çok fazla kişi olmasına rağmen, haritada yer alan atıflar saygı çerçevesinden bir hayli uzaktı. Bu olay üzerine yüz binlerce oyuncu bir anda Valve'ı mail yağmuruna tuttu. Topluluk forumlarına post üstüne post girildi ve her başlıkta Türk oyuncuların harita ile ilgili eleştirilerine rastlamak mümkün haline geldi. Beklendiği gibi Valve sonunda haritaya el attı ve harita güncellerek tüm hakaret dolu söylemler, posterler kaldırıldı. Yine de Valve'in haritayı oyuna eklemeden önce, "kalite kontrol" ekibinin bu tip olaylara çok daha fazla dikkat etmesi gerekiydi.



# E-Spor

Counter Strike, E-spor konusunda her zaman önemli bir noktada oldu. Bugünkü popüler oyunların milyonlarca izleyiciye sahip olmadığı zamanlarda, sınırlı sayıda internet kafe ülkemizde e-sporu yaştırmaya çalışıyor ve daha çok Counter Strike adına Türkiye şampiyonaları düzenliyordu. Dünyada bu durum elbette çok daha iyi bir seviyedeydi; ancak her şeye rağmen dünyada da şimdiki kadar popüler değildi. E-spor günümüzde özellikle LoL, DotA ve Starcraft gibi farklı oyuncuların bir anda dünyayı kasıp kavurmasıyla bambaşka bir boyut kazandı. Elbette bundan Counter Strike da etkilendi ve CS:GO başta olmak üzere tüm CS oyunları E-spor dünyasında belli bir paya sahip oldu.

CS:GO şu anda Twitch'de en fazla iz-

lenen ikinci oyun ve e-spor dünyasında LoL'den sonra en çok izlenen turnuvalara ev sahipliği yapıyor. Oyun onlarca ülkede, yüzlerce turnuvanın olmasını sağladı. Bu turnuvaların pek çoğu elbette yerel turnuvalardan oluşuyor. Ancak bu küçük turnuvalarda alınan zaferler, E-spor takımlarını dünya genelinde popüler ve üst seviyede oyuncuların yer aldığı turnuvalara taşıyor. Pekiümüzde hangi önemli CS:GO turnuvaları var? E-spor dünyasında CS:GO'yu ilgilendiren son gelişmeler neler? Gelin beraber inceleyelim.

## CS:GO Arenasına İki Yeni Türk Takımı!

Bu ay iki sevindirici haber aldık. Bundan böyle CS:GO arenasında iki önemli E-spor takımını daha izleme fırsatı bu-





lacağız. Bu takımlar, yakından tanıdığınız SuperMassive ve bu ay röportaj gerçekleştirmek üzere, yenilenmiş CS:GO takımlarıyla ilgili pek çok detaya ulaştığımız ZONE eSports. ZONE'un yeni CS:GO takımı ile ilgili her türlü bilgiyi röportaj sayesinde aktardığımız için biz direk olarak SuperMassive takımını ele alalım. LoL için rüya takım benzetmelerine tutulan ancak

bus'un grup aşamaları belli oldu. Mart ayında yapılan açıklamalara göre dört grubun yer aldığı turnuvanın A grubunda, Brezilya'dan Luminosity, İsveç'ten Ninjas in Pyjamas, Almanya'dan mousesports ve Ukrayna'dan Flipsid3 yer alacak. B grubunda ise Avrupalı kabul edilen FaZe Clan, İsveç'lî ve dünyanın en sevilen takımlardan Fnatic ve ABD'den Splyce

**Bu ay iki sevindirici haber aldık. Bundan böyle CS:GO arenasında iki önemli E-spor takımını daha izleme fırsatı bulacağız**

Şampiyonluk Liginde beklenen mükemmel performansı sergileyemeyen Super Massive, kurucusu Hakan Baş sayesinde yepyeni bir CS:GO takımı kurdu. Takımın kadrosu ise mini =DD, mag0o, LEGOO, Glovee ve Tokmakhead'den oluşuyor. Her türlü şampiyonluğa aday olduklarını dile getiren takım, bakalım bizlere neler sergileyecék.

**MLG Columbus Grupları Belli Oldu!**  
Şu anda dünya adına en çok beklenen Major turnuvalardan olan MLG Colum-

ile Team Liquid takımları yer alacak. C grubuna baktığımızda Ukrayna'dan Na'tus Vincere, Polonya'dan Virtus.Pro, bir başka Avrupa'lı G2 Kinguin ve ABD'den Cloud 9 yer alacak. Son grup olan D grubunda ise Fransız Team EnVyUs, Danimarkalı Astralis, Rus Gambit ve yine ABD'li Counter Logic Gaming yer almaktır. 3 Nisan'da sonlanacak turnuva, siz bu yazımı okurken çoktan bitmiş olabilir. Eğer dergiye erken sahip olan kutsanmış okurlardanız hemen Twitch'in başına koşun derim!



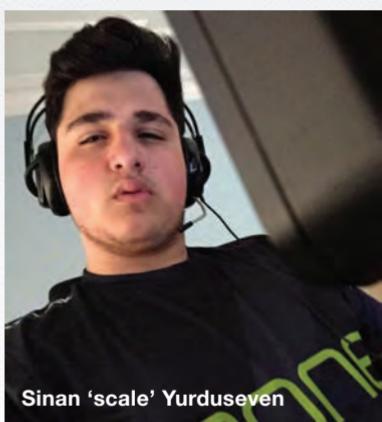
# Röportaj

E-spor dünyasının gelişimi her alanda sürüyor. Sektörde en önemli e-spor oyunları olarak LoL ve CS:GO ön plana çıkıyor. Bitmek bilmeyen rekabetler milyonları peşinden sürüklüyor ve her geçen gün yeni bir takım E-spor dünyasına atlıyor. E-spor dünyasının League of Legends ve HearthStone adına önemli isimlerinden ZONE e-Sports, tekrardan CS:GO'da hayli iddialı bir takım kurdu. Bu iddialı takımı LEVEL'a taşımamak olmazdı elbette ve ZONE'un yeni CS:GO takımı kurucusu Zafer Yılmaz, takım koçu Volkan 'Escalade' Aktulay ve oyuncular, Sinan 'Scale' Yurduseven ve Emirhan 'Thaque' Yılmazer ile keyifli bir röportaj gerçekleştirdim.

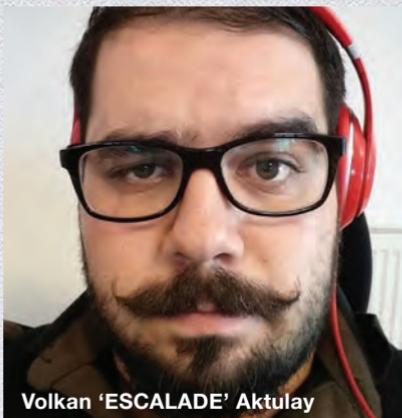
**Enes Özdemir: ZONE eSports CS:GO takımı nasıl oluşturdu, nasıl bir araya geldi?**

**Zafer Yılmaz:** ZONE CS:GO takımı için, geçen sene CS:GO'nun global ve dolaylı olarak Türkiye'de yükselişe geçmesiyle birlikte kadro oluşturma kararı almıştık. Deneyimli oyuncularla anlaşlığımız yolda, 10 yıldan uzun süreden beri arkadaşım olan Serkan "n0rther" (Serkan Quake, Call of Duty ve CS:GO

FPS'lerinde başarılı ve deneyimleri ile tanınır.) ile menajerlik konusunda bir araya geldik ve neticede ekibi oluşturarak başarılı bir ivme kazandığımızı düşünüyorum. Birkaç kadro değişikliğinden sonra, başarı odaklı vizyonumuz ile devamlı ilk 3'e oynayan bir ekib olusturmaya çalıştık ve bunda başarılı da olduk. Son zamanlarda ekibimize yeni katılan Volkan "Escalade" ile oyuncu-takım ilişkisini oturtarak, başarıya aç, tecrübevi ve genç yeteneklerden oluşan bir kadro oluşturduk. Ekibime ve oyuncularımıza çok güveniyorum.



**Sinan 'scale' Yurduseven**



**Volkan 'ESCALADE' Aktulay**



**Polat 'khaLdone,S' Çam**

Şu an hem iletişimimiz hem de çalışma sistemimiz çok iyi durumda ve bunu zamanla alacağımız derecelerle perçinleyerek Türkiye ve Global çapta başarılar elde etmek için uğraş veriyoruz.

**EÖ: Yeni kurulan bir takımsınız ve bu yüzden kendinizi tanıtmanız, CS alemine nasıl atıldığınızı anlatmanız güzel bir başlangıç olur.**

**Scale:** Merhaba ben Sinan Yurduseven. Oyundaki adım Scale. Daha önce CS: Source oynuyordum ve ilk defa 2009'da CS'ye başladım. Oyunu arkadaşlarımızla oynuyorduk ve CS:GO'ya geçiş yaptık. Daha sonra Emirhan'la tanıştık ve ikili oyunlar oynamaya başladık.

**Thaque:** Merhaba ben Emirhan Yılmazer. Oyundaki adım Thaque. Ben de oyuna ilk kez 2011 yılında CS 1.6 oynayarak başladım ve daha sonra CS:GO'ya geçiş yaptım.

**Escalade:** Merhaba ben Volkan Aktulay. Oyundaki ismim Escalade. Ben oyuna çok çok uzun zaman önce başladım. 1999-2000 yılları arasında diyebilirim ve beta sürümünden beri oynuyorum. Daha çok online üzerinden oyuna devam ettim ve LAN oyunda fazla bulunmadım. Şimdi

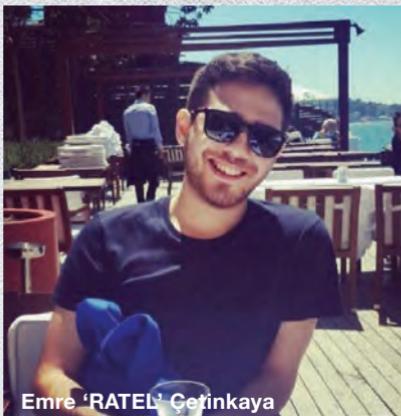
ZONE eSports'un yeni CS:GO takım koçuyum ve arkadaşlarla beraber bir yola baş koyduk. Devam edeceğiz.

**EÖ: Takımda kim, hangi rolü oynuyor?**

**Escalade:** Takımımız henüz yeni kuruldu ve güzel bir başlangıç yaptık. Takımımıza sayacak olursam Polat 'khaLdone,S' Çam, Emirhan 'Thaque' Yılmazer, Sinan 'Scale' Yurduseven, Emre 'RATEL' Çetinkaya ve Taha 'Henry' Satır'dan oluşuyor. Hem tecrübesinden hem de verdiği taktiklerden dolayı IGL'imiz khaLdone,S oldu. AWPer oyuncumuz Henry; ancak zaman zaman maç içinde değişiklik uyguluyoruz. Entry Fragger oyuncumuz Thaque, Support/backup oyuncumuz Scale ve Rifler oyuncumuz şe RATEL.

**EÖ: Yeni kurulan bir takım olarak takım içindeki uyumunuza, sinerjinizi nasıl değerlendirdiğiniz?**

**Escalade:** Takımımızı 15 Mart itibariyle duyurduk. Takım içindeki sinerjiyi değerlendirecek olursak, yeni bir takım olduğumuz için herkes hırslı, istekli; ancak şu an için bazı iletişim eksikliklerimiz var. Bu eksiklerimizi antrenman ile tamamlamağa çalışıyoruz. Zaten tüm oyuncularımız



Emre 'RATEL' Çetinkaya



Emirhan 'thaque' Yılmazer

bireysel anlamda mükemmel oyuncular. Özellikle Scale ve Thaque daha önce beraber oynadıkları için bu bizim için büyük bir avantaj. Önceden Henry ile de aynı takımda idiler. khaLDone, S ve RATEL de çok tecrübeliler ve o ikisi de daha önce beraber oynadılar. Beraber oynayan iki farklı grubu bir araya toplamış gibi olduk. İyi bir uyum yakalayacağımızı düşünüyorum.

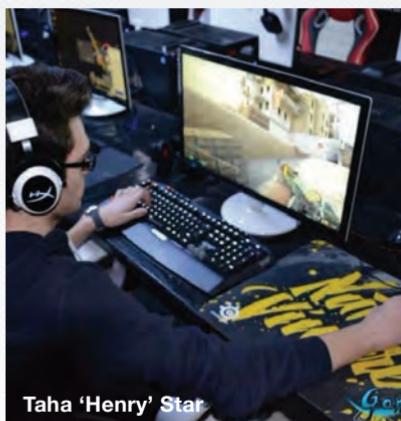
#### EÖ: Antrenmanlarınız nasıl gidiyor? Antrenman yoğunluğunuz ne durumda?

**Escalade:** Herkesin buna ayıabilecegi bir zaman dilimi var. Bazı arkadaşlarımız okula gidiyor, bazıları çalışıyor. Bizim herkesin ortak ayıabilecegi bir zamanı belirlememiz gerekiyordu. O nedenle gün içerisinde minimum ortalama 3-4 saat antrenman yapmaya çalışıyoruz. Antrenman programını daha da yoğunlaştırmaya çalışıyoruz. Antrenmanda ilk 1-2 saatı taktik çalışma ile geçiyor, geri kalan zamanda ise bu taktikleri oyuna dökmeye çalışıyoruz.

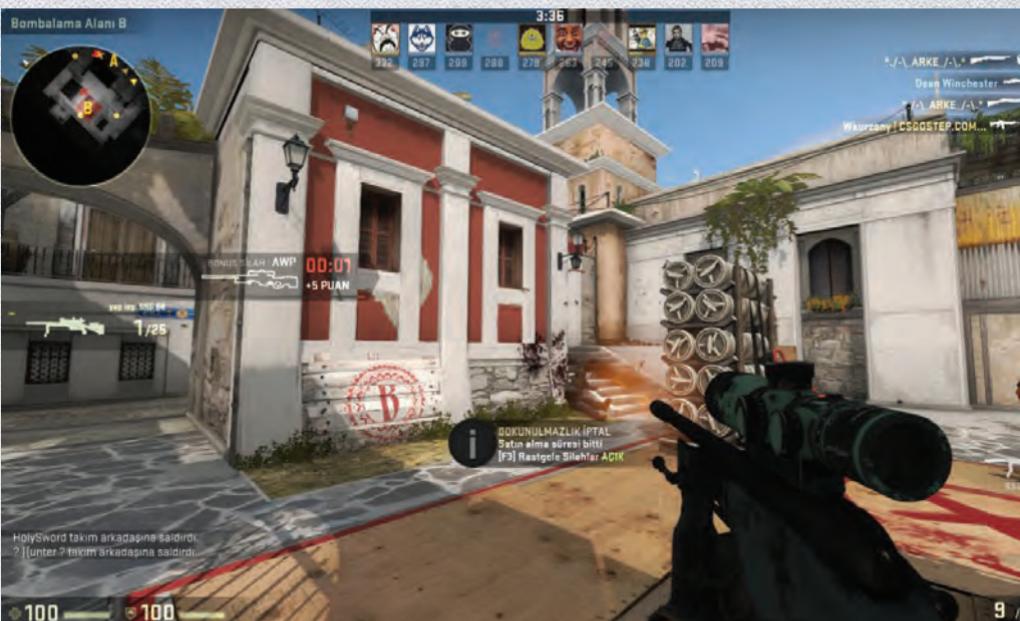
#### EÖ: ZONE eSports CS:GO takımının

#### Türkiye ve Dünya'daki hedeflerini neler?

**Escalade:** Öncelikle Türkiye'deki hedeflerden bahsedelim. ZONE eSports zaten her alanda zirveye oynayan bir takım. bu nedenle yine yeni CS:GO kadromuzla biz de zirveye oynamak istiyoruz. Takımın uyum yakalayabilmesi için Game Ekstra ve Multiplayer gibi turnuvalarda kendimizi göstereceğiz. Bunun dışında ilk hedefimiz Avrupa. Takımı Avrupa'ya ve Dünyaya açmak şu an ilk ve en önemli hedefimiz. Gerek



Taha 'Henry' Star



ESL, gerek FACEIT, gerek ESEA, her birinde şansımızı deneyeceğiz.

### **EÖ: E-Spor'un Türkiye ve Dünyadaki gelişimini nasıl değerlendirdiyorsunuz?**

**Escalade:** Türkiye'de E-spor şu anda gelişmekte olan spor dalları arasına girmiş durumda. Oyuncular artık bu alanda lisans çıkartabiliyor. Bu çok iyi bir gelişme olsa da dünyaya kıyasla çok daha yavaş ilerliyoruz. Yine de bu yönde güzel çalışmalar, organizasyonlar başladi. Umarım iyи yerlere geleceğiz. Dünyada ise bu iş zaten çok ileri seviyelerde seyrediyor. Hatta bazı liselerde e-spora dair dersler dahı verilmeye başlandı.

**Scale:** Türkiye'de sektör çok iyi ilerlemiyor. Bundan bütün oyuncular çok şikayetçi.

### **EÖ: Sence bunun nedeni ne Scale?**

**Scale:** Bunun nedeni kimsenin

**sektöre yatırım yapmaması ve önem vermemesi. Takımlara sponsor bile zor bulunabiliyor.**

**Thaque:** Türkiye'de e-spor'un gelişip gelişmediğine karar vermek zor ancak gelişiyorsa bile inanılmaz yavaş bir gelişim olduğunu söyleyebilirim. Bu konuda Scale ile aynı kanaatteyim. Avrupa'da CS, LoL veya diğer oyunlarda sektör daha önemli ve sponsorlar daha rahat bulunuyor.

### **EÖ: E-spor oyuncusu olarak diğer spor dallarındaki sporcularla kıyaslandığında toplumun size bakışı nasıl?**

**Thaque:** Demin de dediğim gibi E-spor'un ülkemizdeki değeri Avrupa'ya göre düşük olduğundan, Türkiye'de e-spor oyuncuları daha degersiz görüülüyor. Diğer spor dallarındaki sporculara gereken önem veriliyor ancak e-spor oyuncuları için bunu söylemek zor.



**Escalade:** Buna ben de cevap vermek isterim. Dünyada e-spor o kadar gelişmiş durumda ki, oradaki oyunculara artık birer sporcu gözüyle bakıyorlar. Ama Türkiye'nin aile yapısı buna biraz uzak. Bu nedenle de aileler çocuklarına bu yönde destek vermiyorlar. E-spor aileler için bir oyundan öteye gitmiyor, haliyle de E-spor'u çocuklar için kuracakları gelecek planlarına katmıyorlar. Bunun önlenmesi için E-spor'un Türkiye'de iyitentilimesi şart. Turnuvaların duyurulması ve paylaşılması çok önemli. Bu olmadığı sürece sponsor olabilecek firmalar daha uzak kalmayı tercih ediyor ve bu nedenle büyük organizasyonlar ülkemizde yetersiz kalıyor.

**Scale:** Arkadaşları dahi e-sporculara değişik gözle bakıyor ve yeterli önem verilmiyor. Dünyada ilerlemiş olsa da ülkemizde bu konuda pek iyi bir aşamada değiliz

**EÖ:** Daha çok casual oyuncular düşünüldüğünde CS:GO'nun şu anki gelişimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Gabe efendi ne yapıyor böyle yahu? Rütbe güncellemesi neydi öyle?

**Escalade:** Valla son zamanlarda çok sıkıntı olmaya başladı bu iş (Gülüşmeler.). Zor durumda kaldık diyebilirim. Oyunu artık ticarete dökmeye başladılar. Yeni operasyonlar, kasalar, yeni skinler... Tam bir ticarethane oldu. Rütbe güncellemesi ise bence iyi oldu. ("Ama güncellemede işi abarttılar. İki maça bir rütbe düşüyoruk." diye araya girerek yeteneksizliğimi saklamak adına çamura yatmayarak çalışıyorum. -Enes) Şu yönden güzel bir güncellemedi. Oyunu trolleyen insanların bizi uzaklaştırdı. Tabi biz de eski rütbelerimizi alabilmek için biraz sıkıntı yaşadık.

**Scale:** Son güncellemlerden sonra



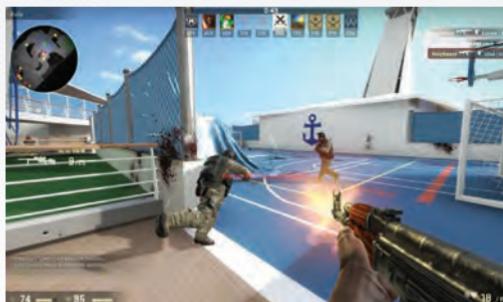
tüm ranked maçlarda sıkıntı çıkmaya başladı. Biz de zaten 64 ticki bırakıp 128 tickte oynamaya başladık. Gerek ESEA gerek Faceit'e hazırlık oluyor. Turnuvalar başladığında ise zaten farklı sunucularda oynuyoruz.

**Thaque:** Pek çok oyuncu trollmek için oynayabiliyordu. Son rütbe güncellemesi ile son iki ayı değerlendirdiğimizde bu duruma bir darbe vuruldu. Bu yönden güzel oldu tabi ama bazı oyuncuların şikayetlerine maruz kaldı. Global Elite olan bir oyuncu Legendary Eagle'a düştü. Bazı yönlerden saçma olsa da gerekli bir güncellemeyeći.

**E.Ö:** Son olarak Twitch'de veya başka bir yayın mecrasında CS:GO oyuncularınız yer alacak mı? İzleyiciler turnuva dışında ZONE'un profesyonel oyuncularını izleyip bir şeyler öğrenebilecekler mi?

**Escalade:** Canlı yayınımız şu anda yok. Bu konuda çalışma yapıyoruz. Takım koçu olarak ben ve benimle beraber 1-2 oyunumuz yakında Twitch yayını açacaklar.

Sıcak bir kahve eşliğinde yaptığım bu röportajın gerçekten çok sıcak ve içten geçtiğini belirtmek isterim. Ben de kendi adıma röportaj için ZONE eSports CS:GO takımına teşekkür ediyorum ve CS:GO turnuvalarında kendilerine başarılar diliyorum.



# Özlenen Silahlar

Counter Strike'da en önemli dostlarımız silahlarımız. Ne kadar çok silahta uzmanlaşırısanız o kadar faydalı olacaktır ancak her CS oyuncusunun kendisi için favori belirlediği bir veya iki silah mevcuttur. Eski Counter Strike oyunları ile Counter Strike: Global Offensive arasında pek çok fark mevcut. Bu farklılardan biri de silahlar. Her ne kadar eski oyunlarından pek çok silah CS:GO'da yer

alsın da bazı silahlar mevcut değil. Bu silahların bazıları eski oyunlarda adeta dostumuz olmuştu. CS:GO geldiğinde ise açıkçası birkaç silahı ciddi anlamda özlediğimi fark ettim. Aslında bu CS:GO'nun silah yelpazesinin zayıf olduğu anlamına kesinlikle gelmiyor ancak eski CS oyunlarında yer alan bazı silahlarnı oyuna dahil edilmesini kesinlikle isterdim. Bakalım bu silahlar hangileriymiş.

## Heckler & Koch MP-5

Pistolden sonra aldığımız ilk silahlardan biri olan 9mm'lık MP-5 eski oyunlarında oldukça etkili bir silahdı. Bu silah kullanılırken, özellikle AK-47 gibi eğilerek ateş edilmesi tercih edilirdi. 30 mermi kapasitesine sahip olan ve hızlı şarjör değiştirme özelliğine sahip silahın herhangi bir yakınlaşma seçeneği yoktu. Uzak mesafede usta ellerde etkiliydi fakat ace- mi veya ortalama bir oyuncu için pistol kullanımı çok daha fayda sağlayacak bir

yöntemdi. Yakın mesafede ise vücudun üst kısımlarına isabet ettirirseniz oldukça kolay bir biçimde düşmanı alaşağı edebiliyordunuz. CS:GO'da ne yazık ki MP-5 yer almıyor. Zaman zaman MP-5'in geleceğine dair dedikodular çıkıyor olsa da henüz böyle bir gelişme yok. MP-5 benim CS:GO'da fazlaıyla görmek istedığım nadir silahlardan biri.



## **Steyr TMP**

Genellikle pek az paramız kaldığında baş-vurduğumuz bir tercih olan TMP, Avusturya yapımı, 9mm çapında ve gerçek ağırlığı sadece 1.3kg olan yarı otomatik bir silah. Düşmanlara karşı ne kadar etkili olduğu tartışılmıştır. Benim için kullanması zordu; ancak bazı özel durumlarda bu silahı elimize almadan da edemezdik. Kendi susturucusuna sahip olan bu silah 30 mermi kapasitesinden deydi. Çok nadiren bir oyuncunun favorisi oldu ve genellikle bu silah yerine bir pistol almak oyunculara daha mantıklı gelirdi. Eski CS oyunlarında TMP çok sevilmemiş

olabilir. Hatta bu listeye almamayı dahil düşündüm; ancak yine de gördüm ki özellikle forumlarda TMP'nin CS:GO'da görülmemesini isteyen oyuncu sayısı hiç de az değil.



## **Galil ARM**

IMI Galil silahları özünde üç guruba ayrılr. ARM, AR ve SAR. Her bir türün namlu uzunlukları kendi içinde ayrılmakta ve bu nedenle ağırlıkları sürekli olarak değişkenlik göstermektedir. CS:GO içerisinde Galil AR modelini bulunduruyor olsa da Terörist tarafında eski

Counter Strike oyunlarında çok sevdigimiz Galil ARM ne yazıkki yok. Oyuna gelme ihtimali de ne yazık ki sıfır. İsrail yapımı bu silah genellikle eski oyunlarda AK-47 alınamadığında ilk seçenek oluyordu ve gerçekten kullanmayı iyi bilen oyuncular için başarılı bir geçiş silahıydı.



## **Krieg 550**

Halihazırda CS:GO'da bu silahın yerine SCAR 20 tüfeği kullanılmaktır. Anti-Teröristlerin kullandığı bu İsviçre yapımı şahane eser, tam net hatırlamasam bile 4000 küsürlük bir fiyattan satılmaktaydı. 30 mermi bünyesine alabilen silah, elbette dürbünnü sayesinde uzak mesafelere gönderdiği seri atışlar sayesinde oyuncun en güçlü silahlarından idi. Aslında SCAR

20'nin de bu konuda bir eksiği yok ve zaman zaman oyunda alınması dahi yasaklanıyor olsa da Krieg 550'nin yeri gönlümüzde ayrı. Daha güncel silahlara yer vermeyi planlayan CS:GO yapımcılarının elbette bu eski silahı oyuna geri koyacağını düşünmüyorum.



# Takım Rollerleri

Bundan yaklaşık iki sene önce CS:GO'ya başladığında oyun hakkında hiçbir bilgi yoktu. Çok fazla 1.6 sürümünü oynamamış birisi olarak, neredeyse haritaları dahi bilmiyordum. Silver 1 olarak başladığım bu macerada en fazla Legendary Eagle rütbesine ulaşabildim. Şu sıralar Master Guardian 2'ym. Bütün CS:GO oyuncularını göz önünde tutarsak, rütbe sisteminin tamamıyla değiştigini fark ediyoruz. Global Elite olan bütün ünlü oyuncuların dahi Legendary Eagle Master'i zar zor atlatabildiklerini görüyoruz. Siz de oyuna yeni başladıysanız ve hak etmediğiniz bir yerde olduğunu düşünüyorsanız dert etmeyin. Çünkü

Valve'in sağı solu belli olmuyor; bir de bakmış bir güncelleme gelmiş ve herkes Global Elite!

Gelelim olayın asıl kısmına. İşin büyük bölüm takım oyunu arkadaşlar. Çoğunuzun bildiğinin aksine CS:GO hatta bütün CS serisi bir "adam vurma" oyunu değildir. Oyunda her zaman iletişim iyi kuran ve birbiri ile uyumlu oynayan kişiler daha avantajlı. Oyundaki rollerden bahsedebileceğimiz bunlar:

## In Game Leader

Adından da gördüğümüz üzere oyun içi lider. Takımın o raunt içindeki gidişatını belirleyen, takımı yöneten kişidir. Oyunun en önemli anlarında





verecekleri kararlar maçın seyrini bile değiştirebilir. Şu anda dünyanın en iyi IGL'i olarak FalleN gösterilmekte.

### Support

Oyun içindeki destek oyuncusudur. Bu kişi bütün bombalarını iyi kullanmalıdır. Amacı frag yapmak değil, takımına yardımda bulunmaktadır. Genellikle skor tablosunda sonlarda olurlar. Dolayısıyla maç sonlarında bu kişiyi skoruya eleştirmek doğru bir hareket olmaz. NBK, fox, KrIMZ gibi oyuncular Support rolündedir.

### Lurker

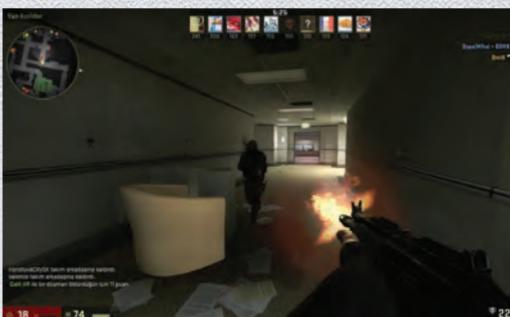
Takım içindeki en kritik rollerden birisidir. Lurker oyuncular, takım içindeki oyun zekası en üstün kişilerdir. Terrorist tarafında düşmanları arkalararak, Counter Terrorist tarafında ise anı ataklarla düşmanı hazırlıklık bir şekilde yakalayarak takımlarına üstünlük kazandırırlar. GeT\_RiGhT, Hiko, Pasha gibi ünlü oyuncuları bu role örnek verebiliriz.

### Rifler

AK-47 ve M4 silahlarını iyi kullanan kişilerdir. Görevleri frag yapmak ve karşı takımdan düşmanı eksiltmektedir. Genellikle takımla birlikte hareket ederler. Örnek olarak ApEX ve N0thing diyebiliriz.

### Entry Fragger

Takım içindeki en önemli rollerden



birisidir. Aim'i çok iyi olan, ateş etmeye başladığı kişiyi öldürmeden bırakmayan, rauntlarda genellikle ilk kill'i alan oyuncudur. Kısacası önden gidip düşmana "kafa atan" oyuncular işte bunlardır. Entry Fragger rolüne clutch videolarından tanıdığımız Olofmeister, Friberg, Dupreeh ve Türk oyuncu Xantares'i örnek verebiliriz.

### AWPer

Adından da anlaşılacağı gibi AWP kullanan oyuncudur. Duruma göre agresif şekilde açılabilir. Böyle durumlarda Support oyuncusunun onunla birlikte gitmesi iyi bir seçimdir. AWPer rolüne kennyS, JW, Skadoodle, GuardiaN gibi ünlü oyuncuları örnek verebiliriz.

Bir arkadaş ortamınız varsa ve amacınız yüksek bir rütbeye ulaşmak ise, bu rolleri kendi aranızda dağıtabilir ve etkili maçlar çkartabilirsiniz. Herkese iyi oyunlar!

### ■ Ege Bartu ACAR



# Son Sözler

Counter Strike: Global Offensive artık ciddi anlamda bir çılgınlığa dönüşmüş durumda. Türkiye'de ve dünyada en fazla oynanan oyunlardan biri olan CS:GO, özellikle son iki senedir büyük bir oyuncu artışı yaşadı ve her geçen gün bu artış devam ediyor. Valve için her şey istenilen düzeyde gidiyor denebilir. Major seviyedeki E-Spor faaliyetleri en üst düzey organizasyonlarla gerçekleştiriliyor. Milyonlarca oyuncu CS:GO oynuyor ve izliyor. Her geçen gün oyunun topluluğu, CS:GO'nun gelişimine katkı sağlıyor. Counter Strike her zaman büyük bir markaydı. Ancak şu yıllarda bu marka akıl almaz boyutlara ulaştı. Pek tabii ki hiçbir oyun mükemmel olmadığı için CS:GO'nun da oyuncuların hoşuna gitmeyen tarafları var. Daha önce defalarca ele aldığım hile sorunu Gabe efendinin evinde sıcak çikolatasını yudumlaması ve keyfini bozmak istememesi nedeniyile hala çözülemedi. (Başka bir sebep düşünümemiyorum.) Yine de çözüm bulunan bir takım konular da oldu elbette. Bunlardan biri trolleyen oyuncularla daha az karşılaşmamız olduğu söylenebilir. Aralık güncellmesi her ne kadar başta

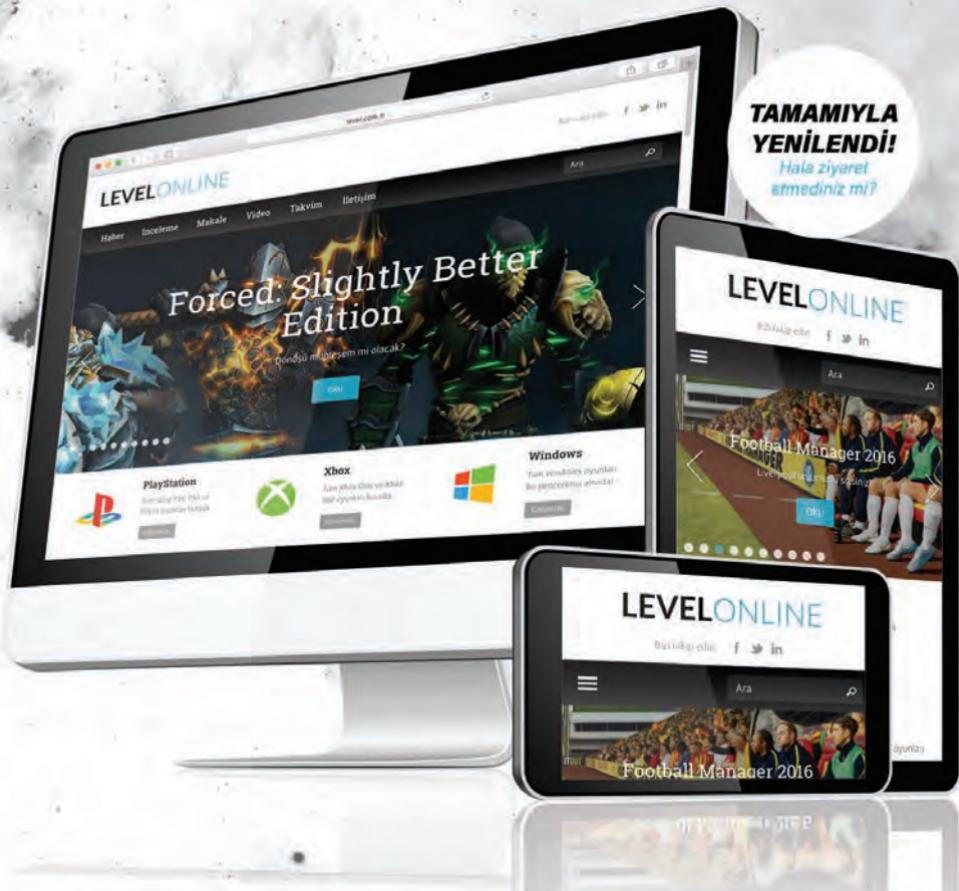
her oyuncuya derinden darbe vurmuş ve oyunu zorlaştırmış olsa da, troll tayfanın farklı bir mecrada yer olmasını ve troll oyuncular ile karşılaşmamızı engelledi. CS:GO daha ne kadar ilerleyecek gerçekten merak ediyorum; ancak 15 sene doymadan oynadığım CS evreninin giderek daha da büyüyeceğine eminim. Ve muhtemelen bir 15 sene sonra da "Vay be eskiden CS:GO'da şunu bunu yapıyorduk." diyip yeni CS oyunıyla yolumuza devam edeceğiz. Neyse lafi fazla uzattım. Haydi silahlarınızı kuşanın ve savaş alanına inin. Hatta burada benimle muhabbet etmek isterseniz vakit buldukça CS:GO'ya da yayın açğıım [www.twitch.tv/holyswordtv](http://www.twitch.tv/holyswordtv) adresinden yayınlarına katılabilirsiniz.



# LEVEL ONLINE

TAMAMIYLA  
YENİLENDİ!

Hala ziyaret  
etmediniz mi?



DAHA FAZLASI İÇİN...

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