

#237 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2016 - 8,90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

GAME

GOD OF WAR

KORKUN KUZEY TANRILARI!

BU AY DERGİDE

- * Olmazsa olmaz 50 mobil uygulama
- * Tüm donanımlara doping

ZARARLI YAZILIMLARA KARSÌ TAM KORUMALI HACKER GEÇİRMEZ BİR PC İSTER MISİNİZ?

CHIP IFA 2016

En dikkat çeken ürünleri Berlin'de sizler için inceledik

EKİM 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 21 • 9.00 TL

BİR AKILLI TELEFONDA MUTLAKA OLMASI GEREKEN EN İYİ

50 MOBİL UYGULAMA

İhtiyaç duyacağınız her alanda, tamamen ücretsiz en yeni ve en iyi uygulamaları sizler için seçtik!

KİMLİK FİYATI: 11.00 TL
wwwCHIP.com.tr
9 771 560 94 10 037

COCUKLARINIZI KORUYUN
Yabancıların sosyal medyada

**DAHA FAZLA GÜC, KONFOR VE HIZI!
Donanımlara doping**

Doğu ayarlar ve değişikliklerle kameradan PC her donanımdan daha fazlasını alabilmek elin

EN YENİ 19 NAS CİHAZI TESTTE
Verilere her yerden ulaşın

ESKİ YAZILIMLAR YINE MODA OLDU
Hala kullanmaya değerler



**EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**





Oyun Mevsimi

Sevgili okullu kardeşlerim, sayın çalışan arkadaşlarım. Yaz aylarını, tatili ve bilumum güzel aktiviteyi bir kenara bırakıp korkunç sonbahar ve kış aylarına yelken açtığımızı şu günlerin hızla geçmesini temenni ederek başlamak istiyorum sözlerime. Siz, ey soğuğu, yağmuru ve çamuru seven kitle; şunu bilmelisiniz ki Ekim – Mayıs arasını kapsayan o sevimsiz zaman dilimi hemen geçecek ve yeniden masmavi gökyüzü, engin denizler bizi kucaklayacak. Bunu bilin ve biz yaz dostu arkadaşları kendi kederleriyle yalnız bırakın.

Sonbahar ve kış olarak nitelendirilen bu üzücü periyotun bize kazandırdığı tek güzel şeysse yeni oyunlar. Battlefield 1, CoD: Infinite Warfare (Oyundan uzak dura dura oyuna karşı bir sempatim oluştu.), Mafia 3, Watch Dogs 2, Dishonored 2, Titanfall 2 (Sürekli 2 diyorum.), Final Fantasy XV derken, soğuğu dışında bırakıp oyunlara gömüleceğiz. Tabii bunları yaparken de okuldan, ödevlerden kaytarmayacağız, değil mi? (Tolga Abi'ym şu an.)

Evet, anlayacağınız gibi oyun mevsimi geldi çattı ve önümüzdeki aylarda dergiyi de dopdolu görebileceksiniz.

Biz de bu doluya tutulmadan, henüz çıkış tarihi belli olmasa da büyük yankı uyandıran God of War'u kapağa taşımak istedik. Sürpriz bir şekilde tanıştığımız GoW karakter tasarımcılarından ve Sony Santa Monica Studio'nun yegane Türk çalışanlarından olan Arda Koyuncu'yla da hoş bir sohbet etmekten geri kalmadık.

Emre'nin kaleminden düşen WoW: Legion ve Kürşat'in klavyesinden çıkan Forza Horizon 3'e ek olarak da bana itelenen ReCore'u da bulabileceğiniz LEVEL ile sizi baş başa bırakıyor ve keyifli okumalar diliyorum.

Daha da soğuk bir Kasım ayında görüşmek üzere!

Tuna Şentuna
editor@level.com.tr



LEVEL

Sormasaydık ölürdük; PES / FIFA çarpışmasında tuttuğunuz bir taraf var mı?

**Tuna Setsuna**

Yıllardır bu iki oyunun arasında bir fark olması zaten bana garip gelmişti, yıl 2016 oldu, halen ikisi de aynı. Top var, oyuncular var, kale var... Farklı olmaları ne kadar olası ki? (Yaşasin futboldan anlamamak!)

**Emre Öztinaz**

Bir dönem PES oynamış olsam da FIFA her zaman favorim olmuştur. Bi' defa FIFA Ultimate Team yeter! FIFA 17 ile birlikte en sevdiğim oyun motorlarından biri olan Frostbite birleşince tadından yemiyor!

**Kürsat Zaman**

Bir ara sürekli parti değiştirmekle ünlü bir milletvekilimiz vardı ya, benim durumum ona benziyor. FIFA'dan Winning Eleven'a, FIFA 06 ile tekrar FIFA'ya, sonra da PES'e dönmüştüm ve böyle sürüp gitmişti. Gördüğüm -ve tashih ettiğim- kadaryla bu sene PES 17 liderliği geri almış gibi gözüüyor; öte yandan her ikisi de bir spor simülasyonu olmak konusunda NBA 2K17 ile baş edecek seviyede oyunlar değiller.

**Ertuğrul Süngü**

Futbol ile ilgili bir yenilik varsa, sektör fark etmeksızın masaya yatırmak lazımlı! Yani bu sene PES gerçekten şaşırttı demek istiyorum. Uzun süredir FIFA'nın açık ara gerisinde kalan seri, 2017 ile yine fark yaratmayı başarmış. Hoş, oyunun PC versiyonunu PS3'den devşirerek büyük bir eksiyi hanesine yazdırdığını da unutmamak lazım. FIFA 17 ise yine harika, yine dinamik.

**Ertekin Bayındır**

Taraf olmayı hiç mi hiç sevmem ki takım bile tutmam. Bu tarz karşılaşmalarda da iyi olan tarafı görmeye çalışırım. Bu senenin galibi bence PES, en azından saha içinde. Hatta şu an lisans problemi olmasaydı, FIFA'nın pabucu rahatlıkla dama atılabilirdi.

**LEVEL**

#237 Ekim 2016

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

EDITÖRKürsat Zaman kursat@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cemsanci@chip.com.trTuna Şentuna tsentuna@gmail.com**GÖRSEL YÖNETMEN**Emre Öztinaz emre@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**

Ahmet Ridvan Potur

Cantú Şahiner

Ceyda Doğan Karaş

Ege Tülek

Enes Özdemir

Ercan Uğurlu

Erman Utku Erciyas

Ertekin Bayındır

Ertuğrul Süngü

Fırat Akyıldız

Merve Çay

Neslihan Aslan

Olca Karasoy

Rafet Kaan Moral

Recep Baltuş

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözülü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜSeren Urın surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr**YÖNETİM**

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urın

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

REZERVASYON

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

Reservasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

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

DXRACER®



**TANK
SERİSİ**
DAHA BÜYÜK

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com'da





LEVEL #237

- 03 Editörden
04 Level Tayfası
07 Takvim
08 Çabla Sorulara Yanıt Arıyor
10 Mavra Board
12 Haberler
18 Neo'nun İzinde
20 Mercek Altında (Speşil Ediyşin)

- İLK BAKIŞ**
24 Of Kings And Men (Test)
25 Battlefield 1 Beta
26 Naval Action (Test)
27 The Other 99 (Test)
28 Role Playing Günlükleri

- DOSYA KONUSU**
32 God of War

- İNCELEME**
44 World of Warcraft: Legion
48 Forza Horizon 3
50 FIFA 17
52 ReCore
54 Pro Evolution Soccer 2017
56 NBA 2K17
58 Steins;Gate
59 Attack on Titan
60 Obduction
61 Worms W.M.D
62 Valley
63 Master of Orion
64 Near Death
65 The Turing Test
66 The Tomorrow Children
67 Shattered Skies
68 Okhlos
69 Pan-Pan
70 The Final Station
71 Mobil incelemeler

- 73 Online
80 CS:GO
82 Fırtına Güncesi - HoTS
84 LEVEL Spor Departmanı
87 Donanım
94 Market
97 Kültür & Sanat
100 Paralel Evren
101 Alt Evren
102 Otaku-chan!
104 Cosplay Republic
106 Köşe Yazılıarı
110 Posta
113 Okur İncelemesi
114 Next LEVEL

TAKVİM EKİM



28 Ekim

Titanfall 2

4 Ekim

Warhammer: The End Times Vermintide (Xbox One, PS4)
Wheels of Aurelia (Xbox One, PS4, Wii U)

7 Ekim

Mafia III (Xbox One, PS4, PC)

10 Ekim

100ft Robot Golf (PS4, PSVR)

11 Ekim

Dragon Quest Builders (PS4, Vita)
Gears of War 4 (PC, Xbox One)
Rise of the Tomb Raider (PS4)
WWE 2K17 (Xbox One, PS4, 360, PS3)

13 Ekim

Crazy Machines 3 (PC, Mac, Linux)
Moto Racer 4 (Xbox One, PS4, PC, Mac)
PlayStation VR
Shadow Warrior 2 (Xbox One, PS4, PC)
Thumper (PS4, PSVR)
Yesterday Origins (Xbox One, PS4, PC)

18 Ekim

Eagle Flight (Rift)
Exist Archive: The Other Side Of The Sky (PS4, Vita)

21 Ekim

Battlefield 1 (Xbox One, PS4, PC)
Civilization VI (PC)

25 Ekim

Darksiders Warmastered Edition (Xbox One, PS4, Wii U, PC)
Dragon Ball Z Xenoverse 2 (Xbox One, PS4)
Farming Simulator '17 (Xbox One, PS4, PC)
Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence - Ambition (PS4, PC)
World of Final Fantasy (PS4, Vita)

28 Ekim

Dragon Ball Z Xenoverse 2 (PC)
The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (Xbox One, PS4, PC)
Titanfall 2 (Xbox One, PS4, PC)
Yomawari: Night Alone (Vita, PC)



ÇABLA SORULARA YANIT ARIYOR !

Oyun dünyasının merak edilenleri burada!



Oyuncu ebeveynlere sahip olmanın faydaları ve zararları nelerdir? ?

C: Şimdi gençler, hepimiz oyuncuyuz, oyunları seviyoruz ve çoğu zaman bu hobi yüzünden ebeveynlerimiz ile karşı karşıya geliyoruz. Annelerimiz ve babalarımız elbette hayatımızdaki en değerli varlıklarımız ve oyuncu olsun veya olmasın bizim en iyi şekilde yetişmemiz için sayısız fedakârlıklar yapıyorlar. Peki hiç düşünün mü, eğer oyuncu ebeveynlerimiz olsayıdı hayatımız nasıl olurdu?

Faydalı

1- Kesinlikle akşam yemeklerinde daha ilginç konular konuşulur. Yeni çıkan bir oyun hakkında anne ve babanızla



konuşabilmek, onların fikirlerini almak aile bağlarını inanılmaz ölçüde geliştirebilir. Oyunlarda kullanılan "skill" "mana" "armor" "Diablo'yu kesmek" gibi kelimeler kullanıldığınızda tam olarak neden bahsettiğinizin anladıklarından iletişim sıkıntısı da çekmezsiniz.

2- Eğer online oyun oynuyorsanız, siz okuldayken, ödevinizi yaparken veya ders çalışırken karakterlerinizin seviyesini ilerletmek için anne-babanızdan yardım isteyebilirsiniz.

3- Yemek saatinin geldiğini haber veren anneniz, eğer online bir oyun oynuyorsanız oyunun durdurulamayacağını bilecektir. Ama yine de siz Raid saatlerinizi yemek saatlerine denk getirmeyin, ayıp olmasın!

Zararlı

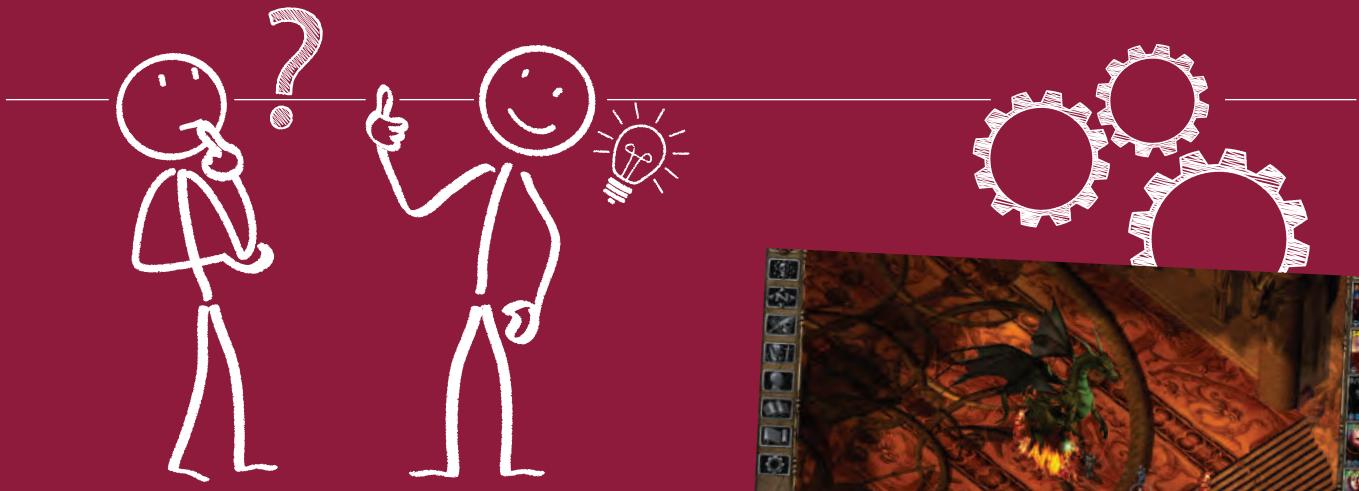
1- Anne-babanızla aynı online oyunu oynuyorsanız, zaman zaman bundan sıkıntı duyabilirsiniz. Eh ne de olsa genç insanınız, yani bir özel hayatınız olsun değil mi?

2- "Anne-baba ben ders çalışıyorum" deyip saatlerce bilgisayar başında oturmak

ve oyun oynamak yalan... Çünkü oyuncu anneniz veya babanız bilir ki bu kadar saat bilgisayar başında oturulup ders çalışmaz. Unutmayın siz o yollardan gelirken onlar dönüyordu...

3- Evde tek bir bilgisayar varsa oyun oynamak için sıra beklemek zorunda kalabilirsiniz. Ne de olsa oyun oynamak onların da hobisi, değil mi? E siz de öyle durmayın canım, ev işlerinde yardımcı olun, hem zaman çabuk geçer hem de anne-babanızın gözünde hayırlı evlat olursunuz her daim.





Neden hala daha ? "Baldur's Gate" diye sayıklıyoruz?

C: Baldur's Gate oyun serisi 1998 ve devamındaki yıllar içerisinde yapılmış, AD&D 2nd Edition evreninde, Forgotten Realms diyarında geçen bir RPG serisidir. Geçtiğimiz yıllarda bu serinin Enhanced Edition adı altında yenilenmiş versiyonları çıkarılmıştır. Bilgisayarlarından kesinlikle silmediğim, hikayesini ve repliklerini ezberle bildiğim halde tekrar oynadığım bir oyundur. Bugüne kadar birkaç istisna

dışında, bu serideki hikâyeyin derinliği, oyunun atmosferi, seslendirmedeki itina ve müzikleri kadar insanı içine çeken, düşündüren bir oyun serisi çıkmamıştır. RPG'lerin atasıdır diyebiliriz bu oyuna. Candlekeep manastırında büyümüş bir yetim olarak başladığınız yolculüğünüz, Tanrı çocuklarıyla kapılığınız serüvenler ile dolu bir maceraya dönüşür. Bu macera boyunca size katılan grup arkadaşlarınız bir süre



sonra gerçek hayatı arkadaşlarınız haline getiverirler. Dünya üzerinde milyonlarca hayranı bulunan bu oyun bir efsanedir, diyaloglar bir süre sonra öreguntazda başka bir diyar yaratır, oyunun başından kalkmak istemezsınız. Hikâyeyi bitirdiğinizde kalbinizde bir boşluk hissedersiniz. 1998'den beri RPG'lerin atası ve en güzeli olan bu oyun çok özeldir ve özel kalmaya devam edecektir.

Online oyunlarda neden bir süre sonra canımız sıkılıyor?

C: ...ve kendimizi kasabanın ortasındaki pazar yerinin etrafında karakterimizi koştururken ve hiçbir şey yapmazken buluyoruz? Görevleri yapıyorsunuz, seviye atlıyorsunuz ama kabul edin bir süre sonra tüm quest'ler bittiğinde ve günlük görevler mesai haline geldiğinde sıkılmaya başlıyorsunuz. Dungeonlardaki tüm boss'ları ezberliyorsunuz, karakterinizin üzerindeki o bayılarak baktığınız zırha ve silaha gözünüz alışıyor. Grafikleri çok süper olsa da bir süre sonra oyunda hikâye bitince boş boş ekranı bakıyorsunuz. Çünkü yeni hikâyeler istiyorsunuz. Yeni bölgelerde maceralara atılmak, yeni boss'larla karşılaşmak, yeni takımlar ve zırhlar, silahlar denemek istiyorsunuz. Oyun yaratıcılarının bu bekłentileri karşılamak için sürekli oyunun hikayesini, görevleri, dungeonları değiştirmesi ve bunu hızlı bir şekilde yapması gerekiyor. Onlar bunu yapamayınca da siz sıkılmaya başlıyorsunuz. İşte bu kadar basit.



Oyunlar gittikçe daha mı basitleşiyor?

C: 35 yaş üstü bir oyuncu olarak şunu söylemeliyim ki eskiden oyunlar daha zordu. Şimdi ise yaşadığımız çağdan midir nedir bilinmez, oyunlar sanki daha basit. (Dark Souls bir istisnadır, lütfen karıştırmayalım.) Bence artık oyuncuların bekłentileri değişti. Artık insanlar uzun diyaloglar okumak, zor bulmacalar çözmek, değişik stratejiler deneyerek boss kesmek istemiyorlar. İnsanların dikkat süreleri daha kısalı. Teknolojik gelişimin de bunda etkisi büyük tabii. Böyle olunca da gençler eğlenmek için başına oturdukları oyunlarda zorlanmak istemiyor. Dolayısıyla örneğin büyük değişiklik iddialarıyla yola çıkan bir online oyun, bir süre sonra yeni patch'lerle daha oynanması kolay, daha basit hale geliyor. Maymun iştahlı birirk oldu insanoğlu bu teknolojilerle, bence nedeni bu, tespitimi yaptım... Evet...

Mavra Board

Bu ay size akrostişli bir şiir yazmak istedik:

o vakt geldi yine
Kalkıp gideceksiniz işte...
Uşlu bir şocuk olursanız
Lüle lüle!

Yani neymış arkadaşlar; okullarınız açıldı. Haydi, herkes
sabah sabah yollara! Biz de oyun oynayıp para kazanmaya
devam. Sevgiler...

Kürsat the Wanderer!

Bildığınız üzere dergimizde Kürsat adında uzun mu
uzun saşlı (Lepiska) bir arkadaş var. Bu arkadaş –
yine bildığınız üzere- önce Gamescom'a gitti, Köln'e.
(İngilizcesi Cologne. Almancası da öyle. Yani nedir,
oynamak için (Aşılımı: NBA2K17 lansmanı) İtalya'nın
moda merkezi Milano'da boy gösterdi. (Manken olarak
gitmiş olabilir mi?) Burada -sözde- NBA2K17 ile ilgili
son bilgileri topladı ama bize geçti, durdu. Ve fakat
durun, bitmedi! Kürsat adındaki bu uçan cisim, en
son da İngiltere'nin Londra kentinde görüldü! Sözde
Wargaming'in etkinliği varmış da, bilmemnemiyim...
Instagram hesabın hep parklar, bahşeler gösteriyor ey
Kürsat efendi! Bir tane sokakta tank videosu gösterdin,
gerisi yok! Bundan sonra yurt dışına biz gidiyoruz, sen
fasulye ayıkla iki dakika.

1 cümleyle, 5 oyun

Doom: Belki şurada, küçük bir Secret vardır-
anam zebani!

Heroes of the Storm: You idiot!

Hearthstone: Bir maş daha yapayım, yatarım...

(Saat sabah 3.)

WoW: Legion: öncekisinin aynısı ama farklı;

fakat yine de aynısı.

No Man's Sky: NMS dediğin üç günlük eğlence,
bilemedin dört gün sürsün.



Daraltma sanatı

Bu fotoğrafta anlatılmak istenen şey, iki insanın daha ne kadar
ifadesiz bakabileceği değil. Veya büyük bir dostluk da değil. Nefret
desen, alakası yok. Enre'den gelen bu fotoğrafın başlığı söyleydi:
"Kürsat'ı hızlı tashih yapması işin sıkıştırıyor." Ve fakat ne Enre
Kürsat'ı daraltıyor gibi gözükmüyor, ne de Kürsat bu stresi hissetmiş
gibi... Maksimum ifadesizlik ariyorsanız, ara ara bu fotoğrafa bakın.



Kerrigan aşkına!

İşte gerçeklerin ortaya çıktı! Meğer Kürsat gizli bir Kerrigan hayranıymış. İşin kötüsü bu fotoğraftaki pozu, Kerrigan'ı sevdiği işin vermemesi. Çünkü meğer Emre de gizlidenden gizliye Kerrigan'a göz koymuş! Kürsat hepini Emre'yi kışkırtmak için yapıyormuş! Oha, dedikoduyla gel!

Gözaltı

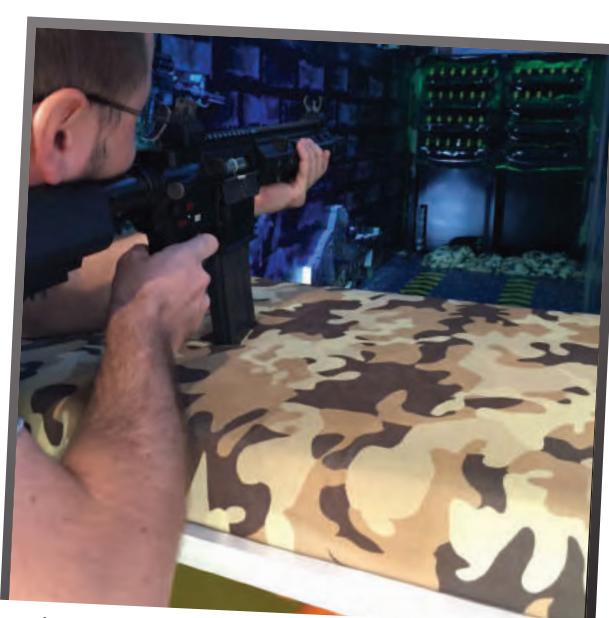
Millet nasıl da Survivor'a gitmeye meraklıymış arkadaş ya! Her gün aynı denize baktığın, yengeçlerin, böceklerin, farelerin üzerinde cirit attığı, dedikodu patlamasının en alاسının olduğu, yorgunluktan ve aşlıktan perişan olduğu bir ortama girebilmek için hepsi birbirinden daha garip bir ton insanla aynı evde yaşamak nasıl bir tercih acaba... İzledik yarışmayı bir süre ve anladık ki herkes deli! Çok etersan konulardan karga sıkıyor, herkes ayrı bir poz içerisinde giriyor. Vay arkadaş...

Kral nasıl katledildi?

Gezen ay fotoğrafıyla birlikte konuk ettiğimiz Kral Katili Güncesi serisinin ikinci kitabını da bitirmiş bulunuyorum. Bu da demek oluyor ki ÜÇÜNCÜ KİTAP DERHAL GELMELİ! Size söyleyeyim, bu kitabı okumazsanız asırı pişman olursunuz ve sen, Patrick Rothfuss kardeş, sağda solda dolanıp 3. kitabı biraz daha geciktirirsen bizzat benden şekeceğin var! Tabii kitabı her türlü hakkını satmışsun; dizisi, filmi gelince üçüncü kitabı piyasaya süreceksin, değil mi? Şakal seni!

Oyun dünyasındaki son gelişmeler!

- Ubisoft eski AC oyunlarını derleyip toplayıp şimdiki konsollara uyarlayacağını açıkladı, dünya şalkalandı!
- Bir topun peşinde koşan adamları konu eden yepyeni bir oyun açıkladı, yer yerinden oynadı: FIFA 17!
- Birazcık daha ince bir PS4 satışa çıktı, kiyamet koptu!
- Birazcık daha kalın, birazcık daha güçlü bir PS4'ün sıkaracağı belirtildi, herkes suya atladı!
- Eskimek bilmeyen Resident Evil'in yeni ve orijinal isimli devam oyunu, Resident Evil 7 ile ilgili yeni bilgiler su yüzüne çıktı, borsalar kapandı!
- Final Fantasy XV'in önce 10 dakikalık, sonra 30 dakikalık, derken 60, 120, 240, 480 dakikalık videoları yayımlanarak oyunun tamamı YouTube'a düştü, Square Enix dünyayı patlattı!
- The Last Guardian adındaki hype bombası oyun yine ertelendi, dünya ağlama durvarına döndü!
- Ve son olarak, Kürsat usaktan inmek bilmedi, LEVEL kapandı!



Deadshot Emre

Askere de gitmiş bir kişi olan Emre, her türlü FPS'de de fırtına gibi esmektedir. Bu vesileyle de soluğu bir AVM'de alıp gerçek bir tüfekle 24'te 24 skoruna ulaşmıştır. Neyi vurdugunu sormaya o kadar korktuk ki kazandığı açılışa yöneldik. Gerçekten tebrikler Emre! N'olur bizi vurma... (Korkuyoruz.)



Tek kat mı istersiniz, tripleks mi?

Yepyeni iki PS4 modeli satışa çıkıyor

Aniden elimize düşen bir kapalı beta koduyla birlikte gökdelen tepelerine işinlemak, belki de bu ayın en büyük sürprizi oldu zira bu kod, neredeyse ayın sonunda elimize ulaştı ve geleceğinden de bir haberdi...

LEVEL ekibi olarak merak ettiğimiz ama Türkiye'ye baktığımızda pek de heyecan uyandırmadığına şahit olduğumuz Mirror's Edge aslında bayağı farklı ve eğlenceli bir FPS deneyimi. Ona FPS demek de doğru değil; sonuçta kahramanımız Faith, yumruk ve tekmeleri dışında silah olarak hiçbir alet edevat kullanmıyor. Kahramanımız bu oyunda koşuyor, atlıyor, zipliyor, duvarlardan sekiyor ve düşmanlarını ancak tekme ve yumruklarla alaşağı ediyor.

Olayın Catalyst versiyonu için öncelikle söyleyebileceğim şey şu ki görsellik çok iyi. Zaten Mirror's Edge'in şahane bir yalın görselliği ve atmosferi vardı, yapımcı ekip DICE bunu aynen korumuş gibi gözüküyor.

Oynanışta ilk dikkat çeken değişiklik oyunun

açık dünya konseptine bürünmüş olması. Aynı Assassin's Creed serisindeki gibi haritada birçok görev belirliyor ve bunlara ilerleyip o görevi alabiliyoruz. Bazıları ana hikaye görevi oluyor, bazıları yan görevler ve geriye kalanı da challenge şeklindeki diğer görevler.

Hangi görevi seçerseniz seçin esas olan bolca koşmak ve bunu yaparken de önungüzdeki engelleri aşmak. Bazı görevler size zaman sınırı da koyuyor ve buambaşa bir mücadele zorluğu getiriyor. Hele ki o görev gitmeniz gereken yolu önungüzdé çizmiyorsa, birçok kez deneme yapmanız gerekebiliyor –ki bu seçimi çok doğru buldum; yol çizildiğinde her şey çok kolaylaşıyor. Faith'in hapse düşüp ardından süresini tamamladıktan sonra dışarıya çıkışlarıyla başlıyordu beta, sanıyorum ki asıl oyun da aynı şekilde başlayacak. KrugerSec ile başı belaya girdiğinden ötürü hapse düşen Faith, çıktığı gibi tekrar eski ekibine katılıyor ve yine

KrugerSec'in rakibi oluyor.

Beta bana son derece keyifli geldi arkadaşlar fakat bir eksik de yok değil. Haritada özgür bırakılmamızdan ötürü hikayeyi yakalamak çok kolay değil. AC oyunlarındaki gibi sağlam bir çevre atmosferi de olmadığından biraz boşlukta hissediyorsunuz. Belki oyunda iyiden iyiye ilerledikçe bu kaybolar. İki hafta ertelenerek 9 Haziran'da piyasaya çıkacak olan Mirror's Edge Catalyst için bir kalite ve puan ön görüş tam olarak yok. Umuyorum ki iyi bir oyun olur, bayılarak oynarız. Oyuna VR desteği eklenirse de yükseklik korkusuna sahip olmayanlar bile oyunu yere uzanarak oynayacaktır... ■





Müthiş turnuva

Dünyanın En İyi **Wolfteam** Takımı Deadlyshooters Oldu!

Türkiye'nin en çok oynanan MMOFPS oyunu Wolfteam, geçen ay Türkiye e-spor tarihinin en büyük ödüllü turnuva finaline imza attı. 27-28 Ağustos'ta İstanbul'da gerçekleşen, LEVEL'in basın sponsoru olduğu ve Türkiye'nin en iyi 32 takımının yarıştığı NESCAFÉ 3ü1 arada EXTRA ile Wolfteam Turnuvası finalinin şampiyonu Deadlyshooters oldu.

30 milyonu aşkın kullanıcı sayısı ile Türkiye'nin en çok oynanan MMOFPS oyunu unvanını elinde bulunduran Wolfteam, Wolfteam Şampiyona Finali ile izleyicilere nefeslerin tutulduğu, benzersiz bir turnuva yaşattı. Türkiye'nin en büyük ödüllü turnuvası olan Wolfteam Şampiyonası'nın finalinde, e-sporun en başarılı takımlarından Deadlyshooters, Dark Passage, Crew Gaming ve

Ayyıldız birincilik için yarıştı ve Deadlyshooters ile Dark Passage takımları finale ulaştı. Final maçında Dark Passage'ı 9-7'lik skorla yenmeyi başaran, Wolfteam'in en köklü ve başarılı klanlarından Deadlyshooters, bir kez daha yenilmez olduğunu kanıtladı. 1. olan takımın 50 bin, 2. olan takımın 25 bin, 3. ve 4. olan takımın 11 bin ve 5. olan takımın 3 bin TL'lik para ödülünü kazandığı final müsabakasında, takımlar toplam 100 bin TL ödülüne sahibi oldu.

Melodi'nin sunduğu, Marqnue ve Raunen'in analiz masasından yorumlarda bulunduğu ve Cantuğ "Unlost" Özsoy ile Evrim "Shinka" Aydoğan'ın spikerliğini yaptığı Wolfteam Şampiyona Finali'ne, Zeonn ve Dora da katılarak turnuva hakkında düşüncelerini paylaştı. Twitch kanalı üzerinden 250.000'den fazla

kişi tarafından izlenen turnuvada, finale kalan Dark Passage ve Deadlyshooters'ın iki oyuncusunun kardeş olması takımlar arasındaki dostluğu gözler önüne serdi. Çok heyecanlı bir turnuva finaline sahne olan Wolfteam Şampiyonası ile ilgili konuşan Netmarble CEO'su Barış Özistek, turnuva sonunda şampiyon olan Wolfteam takımının dünya şampiyonu olarak kabul edilmesi gerektiğini belirtti ve "6 senedir arkadaşlık bağlarını güçlendiren ve aynı zamanda heyecan dolu karşılaşmaların yaşandığı Wolfteam için 100'ün üzerinde çalışanımızla beraber hep en iyi içeriği yaratmaya çalışıyoruz. Bu yolda, Wolfteam'i popüler kılan ve bize turnuva heyecanını yaşatan oyuncularımıza çok teşekkür ederiz" dedi. ■





SON DAKİKA!

Witcher 3'ün PS4 Pro'nun 4K çözünürlükinden yararlanamayacağı açıklandı. Firma Cyberpunk 2077 ve Gwent üzerinde yoğunlaştıklarını açıklıyor.

Rickeybot adındaki Twitch yayıncısı, New York'ta gece vakti Central Park'ta Pokemon Go yayını yaparken, canlı yanında soyuldu. Ağzının tam ortasına bir yumruk yiyerek yere devrilen yayıncı daha sonra hastanenin yolunu tuttu.

Aralık ayında çıkması beklenen South Park: The Fractured But Whole'un 2017'nin ilk çeyreğine ertelendiği açıklandı.

AC2, AC Brotherhood ve AC Revelations'ı içinde barındıran Assassin's Creed Ezio Collection, Kasım'ın 15'inde PS4 ve Xbox One için piyasaya çıkıyor. Oyunların tüm tek kişilik DLC'leri de pakete dahil olacak fakat multiplayer oyun modları dışarıda bırakılacak. Pakette aynı zamanda Lineage ve Embers adındaki iki kısa film de yer alacak.

Ekim'in sonlarında çıkması beklenen The Last Guardian bir kez daha ertelenedik 7 Aralık çıkış tarihine kavuştu. Oyun PS4 için geliştiriliyor ve ICO ve Shadow of the Colossus fanatikleri tarafından heyecanla bekleniyor.

Blizzard tam 40 tane kartı Hearthstone'un Arena modundan kaldırıldı. Herhalde dengesizlik yaratıyordu...

Castlevania'nın ruhani takipçisi olarak nitelendirilen Kickstarter mucizesi Bloodstained'in 2018 yılına ertelendiği açıklandı. 2019 yapın da garanti olsun...

Normalde 2018 tarihi verilen Death Stranding, 2019 yılında çıkacakmış gibi bir esinti oldu. Bunun nedeni de Kojima'nın TGS 2016'da oyunun çıkışına, "Olimpiyatlardan önce ve Akira filmiyle (2019'da vizyonda.) yakın zamanda" açıklamalarıydı.

Battlefield 1'in açık betasının 13.2 milyon oyuncuya buluştugu açıklandı.

Son dakika boşuna demedik bu bölümün adına... Son anda elimize ulaşan bir başka Death Stranding haberine göre oyun bir çeşit açık dünya konseptinde olacak ve burada dolanırken hikayeyi de tecrübe edebileceğiz. Oyunun türü de aksiyon olarak bildirildi.

Team Ninja'nın Dark Souls esintili aksiyon oyunu Nioh'un 9 Şubat 2017'de piyasada olacağı belirtildi.



Güvercin uçuverdi

Battlefield 1 modları ve haritalarına son "ilk bakış"

Dergiyi tam ayın birinde aldığınızı varsayıarak, "çıkışına 21 gün kala" diye tabir edebileceğimiz 1. Dünya Savaşı bombası Battlefield 1'in multiplayer oyun modları ve haritaları açıklandı. Buna göre oyun çıktıığında tam 10 tane haritaya ev sahipliği yapacak ve bunlar da sırasıyla Ballroom Blitz, Argonne Forest, FAO Fortress, Suez, The St. Quentin Scar, Sinai Desert (Açık betadaki harita.), Amiens, Monte Grappa, Empire's Edge ve Giant's Shadow (Aralık'ta bedava olarak yayımlanacak). Çanakkale Savaşı'nın bir DLC olarak oyuna dahil edileceğini umduğumuz bu harita dizisine, altı

tane de oyun modu eşlik ediyor. Önceden tanıldığımız Conquest'e, Conquest'in bir boy küçüğü Domination, bilindik Team Deathmatch ve telgraf cihazlarının peşinde koştuğumuz Rush modu eşlik ediyor. 1. Dünya Savaşı'ndaki gerçek savaşları konu eden Operation hayli ilgi çekecek gibi gözükürken, oyunun en büyük sürprizi de haber güvercinlerini konu alan War Pigeons olmuş gibi duruyor. İki takımın da taklaçı güvercin peşinde mücadele vereceği bu oyun modu, güvercini yakalayanların bir hava saldırısına kavuşmasıyla sonuçlanıyor. ■

MOBA kahramanları ile savaş

Battlerite'da aksiyon hiç durulmayacak

Geçtiğimiz ayın sonlarında erken erişime açılan Battlerite, çok kısa bir sürede büyük bir popülerliğe ulaştı. 2500 kişinin %96'luk pozitif oy kullandığı oyun, bu kadar büyük bir ün hak ediyor muydu, tam emin olamadık fakat yine de oyunun eğlenceli olduğu bir gerçek.

Battlerite MOBA oyuncularına çok tanıdık gelecek bir oynanışa sahip fakat ortada bir Core patlatma, minion'lara eşlik etme gibi bir durum yok. Onun yerine kahramanınızı seçip 2v2 veya 3v3avaşlarda, rakip takımı yok etmek üzere bir mücadeleye giriyorsunuz. Takımınızda ölen olursa belirli bir süre sonra da canlanıyor, geriye kalanlar mücadeleye devam ediyor. Şu an erken erişimde olduğu





Dünya bir tiyatro sahnesi...

...ve Backdrop'ta sizin de bir rolünüz olabilir

Heaven's Hope ile tanıdığımız Mosaic Mask Studio, bildiğiniz üzere Almanya'da ofisleri bulunan ve Seçkin Ölmez tarafından yürütülen bir oyun stüdyosu. Heaven's Hope'u dergimizde tanıtmış ve oynanışı ve özellikle görselliği çok olumlu karşılamıştık.

Mosaic Mask Studio yeni bir oyun yapmak üzere ve bu vesileyle de Kickstarter'da kampanya başlatmış durumda. Yeni oyularının ismi Backdrop ve oyunun en büyük özelliği, görselliğiyle bir tiyatro oyununu anımsatması.

Aslında oyunun türü RPG. Daha doğrusu Aksiyon ile RPG'nin bir karışımı. Üstelik oyunda bulmaca öğeleri de bulunuyor. Bir prensi kontrol ettiğimiz oyun, kaçırılan bir prenseşin peşine düşmemizle şekilleniyor ve ardından da büyük bir maceranın içine daliyoruz. Mosaic Mask Studio elbette senaryoya da oyuncuları vurmayı hedefliyor fakat bu oyunun en büyük özelliği, Karagöz ve Hacivat'ı andıran görselliği. 2D ile 3D'yi harmanlayan görsellik, ara sahnelerde de parlayacak gibi duruyor. Görselliğe şimdiden 10 puanı bastık diyebiliriz.

Oyunun RPG öğelerinin içerisinde de karakterimizi geliştirmeye, farklı kostüm ve maskelerle değişik rollere bürünme öğeleri bulunuyor. Misal kahramanımıza şövalye kıyafeti giydirince daha güçlü saldırırlar yapıyor ama bir saray soytarısı rolünü verirsek, konuşarak işleri daha iyi çözüyor fakat savaşta pek başarılı olamıyor.

Oyundaki görevleri iyi veya kötü olarak bitirebilmemize de olanak tanıyan Backdrop ilginizi çektiyse Kickstarter'in sayfasına girip Backdrop adıyla aratin ve bu ilgi çekici oyunu bağıssız bırakmayın. ■

PlayStation VR'a hazır mısınız?

Hevesiniz yüksekse, belki Amerika'ya taşınmak isteyebilirsiniz



Avrupa'da 13 Ekim'de boy gösteren PSVR, ülkemize belki tam bu tarihte giriş yapmaya bilir ama gelişinin çok da gecikeceğini düşünmüyorum. PSVR satışa sunulduğunda, aleti alıp evinize geldiğinizde, "Eh, şimdi ne oynayacağım?" dememeden iç de Sony, PSVR paketine bir demo diskı iliştiriyor. Bu diskte Driveclub VR, PSVR Worlds, RIGS Mechanized Combat League, Tumble VR, Battlezone, Eve: Valkyrie, Wayward Sky ve Headmaster adında tam sekiz tane oyun bulunacak. Driveclub'da direksiyonun arkasına "gerçekçi" bir şekilde geçmek çok keyif verecek gibi duruyor; aynı Eve: Valkyrie'da bir uzay gemisinin kokpitine oturmak gibi. PSVR Worlds Ocean Descent adında ufak

bir mini oyun içerecek ve kendimizi okyanusun derinliklerinde bulacağız. RIGS bir çeşit arena aksiyonu sunacak, Battlezone ile tankımızın kontrolüne geçip diğer tanklarla mücadele edecek, Wayward Sky'da sevimli bir maceraya atılacak, bloklardan oluşan bir bulmaca oyunu için Tumble VR'a uğrayacak ve futbol heyecanı için de Headmaster'ı deneyeceğiz. Bu diskin PSVR paketinde bulunması gerçekten çok sevindirici bir haber fakat aldığımız bir habere göre, PSVR'in Amerika versiyonunda sekiz değil, tam 18 tane oyun bulunacak! Bu saydığımız oyunlara ek olarak Allumette, Gnog, Harmonix Music VR, Here They Lie, Job Simulator, Rez Infinite, Until Dawn: Rush of Blood ve Resident Evil 7'nin Kitchen demosu da diske dahil olacak. Bu ayrim Sony Amerika ve Sony Avrupa'nın iki farklı firma olmasından kaynaklanıyor ama yine de hoş oldu mu şimdi? Özellikle RE7, Rez ve Until Dawn'i denemek isterdik... ■

Oyuncunun Sandığı

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

The Dark Knight Returns Action Figure Set

Geçtiğimiz ayın 17'si Batman günü olarak kutlandı, ayın ortasında dergi çıkartamayacağımız için de biz de geç bir kutlama yapıyoruz. Bu vesileyle de görselliği bir hayli iyi olan bu dörtlü figür setini tanıtmak boynumuzun borcudur.

www.dreamersfigure.com

425 TL



BB-8 Seamless Boxer

Evet sonunda burada boxer tanıtmak da varmış ama şunu mağazada gören bir Star Wars fanatığı bence direkt satın alır. Yani ben eminim ki alırdım, oradan biliyorum. Hatta durun, siparişi vereyim... www.thinkgeek.com

Wolverine Legendary Scale Figure

Burada pahali olduğunu düşündüğümüz figürler de tanittığımızı sanıyordu, ta ki 78 cm boyaya sahip bu Wolverine heykelini gören dek... Fiyatı çok yüksek ama gerçek bir Wolverine hayranı araba almak yerine buna sahip olmalıdır!

www.heroselect.com

9500 TL



199 TL



Deadpool Çanta

Okullar da açıldığına göre, okulda tam bir nerd gibi gözükmenin adına bu Deadpool çantasını tercih edebilirsiniz. Nerd olmak kötü bir şey değildir; hele ki Marvel dünyası artık herkese

işlemişken... www.zuzu.com



520 TL

Aliens Xenomorph Queen

Fark ettik ki burada hiç Alien'a veya Predator'a yer vermememişiz... Alien fanatığı mutlaka vardır aranızda; peki hiç evinize bir figürüne almayı düşünmüştünüz? Bence artık düşüneniz! 38 cm boyundaki bu figür çok şık gözüküyor.

www.pow.com.tr



19.99\$

Naruto Çorap Seti

Kısa, patik çorapların hüküm sürdüğü 2010'lu yıllarda, neden bu tercihini Naruto'dan yana kullanmayınız ki? Bu beşli sette Akatsuki de var, Naruto da, Konoha amblemi de...

www.thinkgeek.com



24.99\$



Retro Arcade Machine X

İçinde tam 300 tane mini oyun barındıran ve bir "atari makinesi" gibi tasarlanan bu mini el oyun konsolu, tamamıyla renkli bir ekrana da sahip. Sevimli bir cihaz olduğu gün gibi ortada fakat ne kadar kullanışlı, tartışılır...

www.thinkgeek.com



NEO'NUN İZİNDE

Sanal gerçeklik üzerine merak edilenler! - Ahmet Rıdvan Potur

Dünya üzerindeki yaklaşık 1.5 milyar bilgisayardan sadece yüzde biri sanal gerçeklik teknolojisinin altından kalkabilecekken, üst düzey sanal gerçeklik kasklarının fiyatları son kullanıcılar için istenen düzeye inmemişken ve sanal gerçeklik teknolojisinin sağlık üzerindeki etkileri tam olarak araştırılmamışken; bu teknoloji için üretilen içeriklerin sayısı büyük bir hızla artmaya devam ediyor. Şu an için sanal gerçeklikle birlikte bulduğumuz alanı tuvale çevirip 3 boyutlu uzayda resim yapabiliyor, arkadaşımızın yardımıyla saatli bir bombayı durdurmaya çalışabiliyor ya da dünyanın farklı yerlerinde sanal selfie'ler çekebiliyoruz. Ancak, sanal gerçekliğin bizlere sunacağı tecrübeler bu kadarla sınırlı gözükmüyor.

Oculus Rift, HTC Vive ve Gear VR için bu sene içerisinde yayınlanması planlanan The Martian VR Experience için herkese açık kısa bir Gear VR demosu da bulunuyor

Marsa gitmeye ne dersiniz?

Yönetmen Ridley Scott tarafından Andy Weir'in aynı isimli romanından beyaz perdeye uyarlanan ve başrolünde Matt Damon'ı gördüğümüz "Marslı" filmi, botanikçi ve astronot Mark Watney'nin hayatı kalma mücadeleini konu alıyor. Ares III isimli görevle mars yüzeyine inen astronotlardan biri olan Watney, yüzeyde çıkan toz fırtınası sonucu kopan anten parçası tarafından yaralanarak mürettebatın kalanından ayrı düşer. Yaralarını tedavi etmeyi başardığında ise korkunç gerçeklerle yüzleşir; mürettebatın geri kalanı kendisinin olduğunu düşünerek eve dönüş yoluna çıkmış ve kopan anten parçası nedeniyle dünyaya hiçbir bağlantı kalmamıştır. Marsta kalan tek canlı olan Watney ölümü beklemek yerine kimyasal reaksiyonlarla su elde etmek, yaşam alanında patates üretmek ve uzay araçlarını yağınlamak gibi aktivitelerle eve dönebilecek kadar uzun yaşamayı kafasına koyar. Marslı filmi kitabı birebir bağlı kalmamasına rağmen Watney'nin çaresizliğini ve Mars üzerindeki yalnızlığını oldukça başarılı bir şekilde yansıtıyor. Hatta filmin yapımcısı 20th Century Fox bir adım ileri giderek, The Martian VR Experience ile bizlere marslı Watney'nin gözünden görme şansı tanıyor. Bu sefer yapımcı koltuğuna oturan Ridley Scott'a, yönetmen olarak Akademi Ödülleri'nde iki defa "En İyi Sanat Yönetmeni" ödülünü alan Robert Stromberg eşlik ediyor. Yaklaşık yarım saat uzunlığında bir macera

sunacak olan yapım, filmin önemli sahnelerini gerçek zamanlı olarak yaşamamıza olanak sağlayacak. Kaplı kapılar arkasındaki gösterimlerde Mars yüzeyinde keşif aracı kullanılırken üst düzey sanal gerçeklik kaskları ve D-Box'ın sanal gerçeklik koltuğu kullanılarak gerçeğe yakın bir his sunulmuş. Oculus Rift, HTC Vive ve Gear VR için bu sene içerisinde yayınlanması planlanan The Martian VR Experience için herkese açık kısa bir Gear VR demosu da bulunuyor. Yaratık, Pi'nin Yaşamı ve Kayıp Kız gibi filmlerin isim haklarını elinde bulunduran 20th Century Fox'un sanal gerçeklik planlarının sadece Marslı filmiyle sınırlı olmadığı yönünde söylemler de ortalıkta dolaşıyor.

Uzayın gerçeğini isteyenlere!

Geçtiğimiz sene hemen hemen her yeni fikrin





yaptığı gibi Kickstarter'da bağış toplama yoluna giden SpaceVR, Uluslararası Uzay İstasyonu'na yerleştirmeyi planladıkları 12 adet 3 boyutlu, 360 derece video çekebilen kamerayla bizlere hem uzay istasyonunun içini gerek hem de dışını, uzayın derinliklerini, astronotların bakış açısından sunmayı planlıyor. 500.000 dolarlık bir bağış bekleyen firma ilk ayın sonunda toplanan 42.000 dolarlık bağışın ardından kampanyayı iptal ederek yeniden çalışmalara başladı. 4 lense sahip 2 boyutlu kameralar ile yeniden bağış sürecine进入到的 firma, bu sefer hedefledikleri 100.000 dolarlık bağışı toplaymayı başardı. Ancak, kameraların Uluslararası Uzay İstasyonu'nda kullanılması istasyondaki astronotların değerli zamanına mal olacağı ve firmanın çekimlerini sınırlayacağı için bir kez daha plan değişikliğine gitme kararı aldı. Firma 1.25 milyon dolarlık yatırım aldığı ve NanoRacks isimli havacılık şirketi ile ortaklığa gittiğini açıklamasının ardından yeni planlarını da paylaşmayı ihmal etmedi. Bu plana göre süper geniş görüntü alanına sahip lenslerle donatılmış 2 adet 4K sensörü taşıyan küp şeklindeki bir uydu, yani Overview 1, 2017 yılında Uluslararası Uzay İstasyonu'na gönder-

rilecek. Sonrasında NanoRacks tarafından CubeSat kullanılarak dünyanın alçak yörungesine yerleştirilecek olan uydular tamamen SpaceVR'in kontrolünde yayın yapmaya başlayacak. Firmanın gelecek hedefleri arasında güneş sisteminin farklı noktalara başka uydular göndermek de yer alıyor. Akıllı telefonlar ve diğer sanal gerçeklik cihazlarından izlenebilecek yayınlar için 1 yıllık abonelik fiyatı 35 dolarken, kısa süre için satışta olan ömrü boyu abonelik fiyatı 99 dolar olarak gözde çarpıyor.

Uzayın keşfettiğim, sırada ne var?

İnsanoğlunun en büyük hayallerinden biri olan gecenin karanlığında gördüğü gökcimislerine ulaşma arzusu, sanal gerçeklik teknolojisinin yardımıyla bir nebze olsun dindirilecek gibi duyar. Dahası, bu teknolojinin henüz emekleme çağında bunları başarabiliyor olması, bizleri gelecekte bekleyen tecrübeler konusunda meraklanmaya itiyor. Kim bilir belki de merak, bizlerin de sanal gerçeklik teknolojisinin bir ucundan tutmamız ve bizleri bekleyen tecrübelere daha çabuk kavuşmamızla sonuçlanacak. Sonuçta merak eski bir astronot olan Eugene Cernan'ın da dediği gibi varoluşumuzun özüdür. ■

AYIN OYUNU TITANIC: Honor and Glory

İlk yolculuğuna çıktıığı 1912 yılında, o güne dek denize indirilmiş en görkemli şey olan R.M.S. Titanic, bütün ihtişamına rağmen bir buzdağıının kurbanı olmaktan kurtulamamıştı. Vintage Digital Revival tarafından geliştirilen TITANIC: Honor and Glory, bizleri R.M.S. Titanic'in yolculuğuna başladığı şehrə Southampton'a ve sonrasında geminin içerisinde görmeye planlıyor. Southampton 1912larındaki şehir planlarından yararlanarak şehri sanal ortamda inşa etmeye başlayan ekip, R.M.S. Titanic'i de inşası esnasında kullanılan planlara uygun bir şekilde modelliyor. Senaryo modunda Robert Morgan isimli karakterin ismini korkunç bir suçtan temizleme çabasına tanık olacağız. R.M.S. Titanic'in görkemli merdivenlerinden motor odalarına kadar gezintiye çıkacağımız bu yolculukta

ismimizi temizlemek için diğer insanlarla da iletişim kuracağız. Dahası, o korkunç kaza gerçekleştiği anda gemide bulunan 2.200 kişiyle birlikte hayatı kalma savaşı verecek, kendi canımızı kurtarmak için kaçabileceğimiz gibi diğerlerine yardım etmeye de çalışabileceğiz. Oldukça sıra dışı bir deneyim sunacak oyun için yapımcı ekib 2018 yılını işaret ederken gelecek yardımlara doğrultusunda bu sürecin daha kısa sürebileceğini söyleyebiliriz.



HTC Vive'ın kablolarından kurtulanlar varmış!

Bu ayın başında Bulgaristan kökenli sanal gerçeklik firması Intugame'in bir kolu olan Quark VR, HTC Vive'in kablosuz bir prototipi üzerinde çalıştığını duyurdu. Daha önce Quark VR SDK isimli çoklu platform sanal gerçeklik geliştirme aracı ile dikkatleri üzerine çeken firmanın, bu prototipi 2-3 Kasım'da San Francisco'da düzenlenecek Sanal Gerçeklik Geliştiricileri Konferansı'nda tanıtması bekleniyor. HTC ya da Valve ile bu konuda herhangi bir iş ortaklığını gitmemiş olan firma, kendi gereksinimleri doğrultusunda böyle bir çalışmaya girişmiş. Intugame'in ve Valve'in bu prototipin ardından birlikte bir çalışma içine girip girmeyeceğini ve bir sonraki HTC Vive sürümünde kabloların olup olmayacağı zaman gösterecek.



Spesial Ediyşin Mercek Altında

"Allah kahretsın böyle sistemi ya!" - Kürşat Zaman

Yazarlarımız sabah uykudan kalktığında Napolyon olmaya karar verdikleri için yetişmeyen yazırlar, biz yazı okumaktan şaşı hale geldiğimizden gözden kaçan typo'lar ve donanımsal arızalar birer bölüm sonu canavarı edasında karşımızda dikilmekte. Hepsinin de bir şekilde üstesinden gelmek mümkün. Dergiciliğin kaldırımadığı, tefafisi olmayan tek şey ise belirsizlik. Peki, arıza yapmak için saatli bomba gibi dergi sonunu bekleyen bir sisteminiz varsa ne yapardınız?

We have to go back, Kate...

Saniyorum Mayıs ayının ortası gibi olacak, o ay dergiye ilk bakış incelemesini yazacağım The Forest'in başına oturmuşum. Heyecanlıyım da. Öyle ya, oyun Şefik'in iki sene kadar önce ilk bakışını yaptığı zaman dan beri gelişmiş, gelin gibi de süslenmiş. Işıklar kapatılmış, kulaklık takılmış, tuzaklar kurulmuş, adanın medeniyetten henüz nasibini almamış yerli halkın kampına

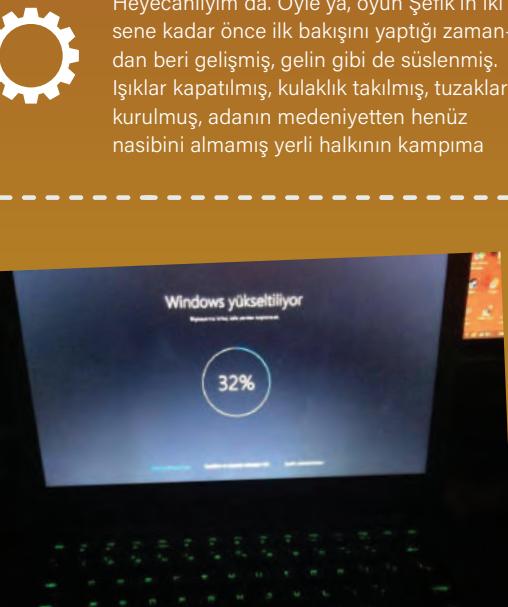
yapacağı ilk raid'i bekliyorum, derken DAN! Mavi ekran. Oyunun erken erişimde olmasına suç atılıyor, burdan sonra bir iki kez daha aynı olayı yaşamama rağmen donanıma suç bulmak akla bile gelmiyor. Racecraft'ta da aynı sorun yaşanıyor, bir süre erken erişimdeki oyunları oynamaya yemin ediyor ama neticede yazırları yetişiyor, dergi çıkıyor.

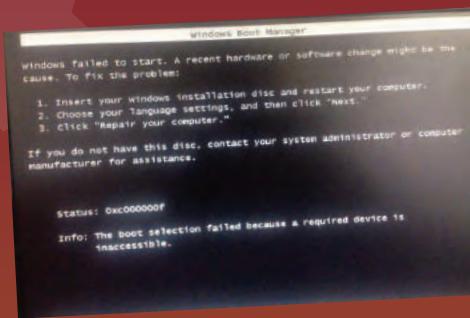


Elde var bir!

E3'e gidemedik ya, o zaman tatil gidelim dedik.. Emektar Razer Blade'i vurdum sırtıma çıktı evden, böyle şehirden uzakta, yeşillerin içinde, sabaha karşı E3 izler siteye haber girerim diye düşünmüştüm. Daha ilk konferansı izlemiş, haberleri yazmıştık ki biraz World of Warships açtım, 5 km'den uçak gemisine 6 adet torpido'yu da henüz göndermiştim, sonra birden ekran artifact doldu... Giderken yükselen fan hızı ve ses kartından çıkan acı siren sesi öyle korkunçtu ki laptop'ı uzağa bir yere götürüp bıraktım, bir süre dokunamadım. Daha sonra güç

düğmesine basarak kapattım, yeniden açmayı denedim, açılmadı. E3'ün geri kalan haberlerini senelerdir power düğmesine basılmamış, yazılılık öylece duran, AMD Athlon 64 3200+ etrafına kurulmuş eski sistemimde girdim. Bu haberlerin her birini girerken Firefox'un kaç kez hata verip kapandığı, kaç farklı hata mesajı aldığım konusu ise hayli karışık. Neticede dergi yazılarının yazılıktan halledilemeyeceği ortaya çıktı, ben dergiye döndüm, laptop da Eylül sonu itibarıyla hala hayatı döndürülmeye çalışıldığı servis ziyaretlerinin ikinciini yaptı.





Daha yeni başlıyoruz...

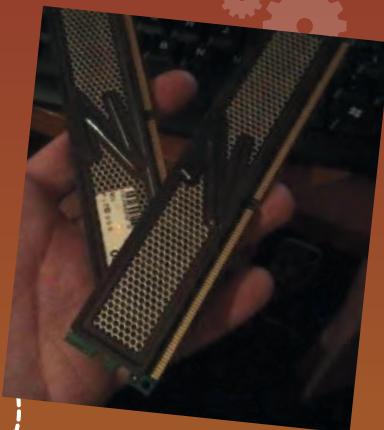
Eve döndüğümde power tuşuna bastım ve resimdeki ekranla karşılaştım. Yine donanım arızası akıma gelmedi elbette, Windows 7'nin kaç senelik olduğuyla alakalı şimdilik saçma gelen bazı teoriler üretip "startup repair" yaptım ve sonraki üç gün boyunca bunu yapmaya devam ettiğimden dergide incelemeyi düşündüğüm tüm oyunları başkasına dağıtmak

zorunda kaldım. Eğer Steam'in olduğu HDD partisyonu bir gün aniden "Kullanmak için formatlamak zorundasınız" hatası verirse, donanıma yine laf söylemeyecektim. Neticede HDD'nin S.M.A.R.T değerleri fena değildi, formatlayıp devam ettim. Bahsi geçen HDD'nin 40.000 çalışma saatini geride bıraktığını fark ettiğimde bile endişelenmedim.

Dohuzbindohuzyüzdozsandohuz...

Sonraki günler sakin geçti, SATA kablolarını değiştirerek ve 1TB'lık nadide IDE HDD'yi SATA'ya çeviren adaptörü çıkartıp, üfleyip, yerine geri takarak sorunu çözüdüğüm düşüncüsken ve ayın yirmisine yaklaşırken, PC tekrar açılmama ve masaüstündeyken sıkışık kalmaya başladı. "HDD sorunu ile beraber RAM sorunu da mı yaşıyorum?" diye akıma geldiyse de çok önemsemedim ama yine de RAM'leri tek tek takarak uzun ve zorlu bir test sürecine giriştim. Neti-

cede elimdeki RAM'lerden iki tanesi testi geçemedi ve ben saat geç olduğundan RAM'leri masa üstüne dizip uyudum. Sabah kalktığında farkettiğim ise şuydu: Hangi RAM'lerin bozuk olduğunu işaretlemeyi unutmuşum. Dergi bittikten sonra test'i tekrarlamak üzere kafama göre iki tanesini PC'ye yeniden taktim. Şanslılığı ile bilinen bir adam olmadığından sorun devam etti elbette, tek tek denedigimde bile doğru çifti bulamadım.



Izdırap ortaklısı sever!

Ağustos ayı da problemsiz geçtikten sonra sorun bir kez daha, tam dergi sonunda hortladı ve artık sınırlımden gözlerimden yaş geldiğini hissettim. GÜLMEMİN. Ben gülmedim. Bu kez sistemin hiç açılmama ihtimalini de göze alıp tüm sistemi teste sokmuştum ki PAT! Şüpheliğim değil, çok daha yeni, 1.5TB'lık bir HDD "S.M.A.R.T status: BAD" uyarısı verdi. RAM'leri de teste sokup saatler-

ce bekledikten sonra doğru çifti bulup diğer HDD'yi çıkartmış olmadan da mütevelli, o ay yazacağım F1 2016'yı sevinçle kurdum ve tahmin edebileceğiniz gibi sistem bir kez daha çakıldı. Dünya da başıma yıkıldı. Kalktım bir çay dinledim, çıktım tantuni yedim, eve döndüm ve son hatırladığım tüm kasayı söküp en ince parçasına kadar tekrar taktığım oldu.



"Üç parça birden nasıl arıza yapabilir ya?"

Eylül ayı programı dolu olduğundan ve Wargaming'in İngiltere etkinliğinin ardından eve döndüğümde sorun yaşamak istemediğimden, sistemdeki tüm bileşenleri teker teker test tabi tuttum ve olağan şüpheler olan RAM'ler ve HDD yanında bir de IDE-SATA çeviricisinin arızalı olduğunu, üzerindeki entegredeki şıkkınlığı gördüğümde fark ettim. Elbette

sistemin çalışmasını engellemek yerine onu tökezleten ve üç ayrı sistem bileşenini aradan çıkartan arızanın tam olarak ne olduğunu bilmiyorum. Ancak öyle dönemler oldu ki, Emre benden yazı beklerken arızayı çıktıığında ve bu yüzden biraz gecikeceğini söylediğimde "Oha evde at var! OHA AT VAR!" diyen arkadaşı kadar inandırıcı olabildiğini hissettim.



Sonuç

Peki sonra ne oldu diyecəksiniz, hiçbir şey. Şanslıyım ki 1.5TB'lık HDD kuyruğu tam olarak titretmeden önce bana uyarı vermişti ve ben kurtarmak istediğim her şeyi kurtarana kadar da son nefesini vermedi. Bilgisayar da yeni bir RAM seti ve biraz daha kısıtlı HDD

alanına rağmen sorunsuz bir şekilde hayatına devam ediyor. Bu yazılım ayın 26'sında yazıyorum ve uzun süredir de ilk kez evden dergi yazısı yetiştirmek The Shining etkisi yaratmıyor... Neticede dergiler çıktı, Emre yazılarını

alıp sayfalarını yaptı, PC de organ naklini müteakip hayatına devam ediyor. Olın yine benim 800GB'lık Flight Simulator 2004 kurulumuna oldu... :(



ACIMASIZ OL

OMEN by hp



Windows

Oyun oynamak için şimdiden kadarki en iyi Windows.

OMEN DESKTOP

Seviyeni yükselt ya da yok ol.

OMEN X DESKTOP

Katılmakla kalma. Hükmet.

OMEN LAPTOP

Uyan. Savaş. Fethet. Tekrar et.

İLK BAKIŞ



Battlefield 1

Battlefield 1

Aman Tanrı o neydi öyle! Daha yaz aylarının sıcakları bitmeden kendimizi Sina Çölünde dörtnalı at sürken, sahra töpü ile tank indirmeye çalışırken bulduk, başından bile kalkamayık. Battlefield serisinin en iyisi olma potansiyeline sahip yapımın Beta izlenimleri içerisinde.

Sayfa 25



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendirdiyoruz

Baktım adamlara haksızlık oluyor;
dedim ki "Ben tek siz hepiniz!"



Yapım Donkey Crew Dağıtım Green Man Gaming Publishing Tür Aksiyon Platform PC Web ofkingsandmen.net Çıkış Tarihi Belli değil

Of Kings and Men

Orta Çağda yaşamayı düşündüğünüz hiç oldu mu? Beyaz atlı Prenslerin, daha önce kimsenin görmediği Prenceslerin değil, gerçekten her şeyin çok zor olduğu bir dünyada, her şeye rağmen yaşamak istediniz mi?

Orta Çağ tarihsel anlamda büyük önem arz eden dönemlerden birisidir. Sanayi devrimine kadar geçen sürede yaşananların bu dönem ile alakası büyüktür. Diğer taraftan Orta Çağ doğallığın ve sadeliğin bilinen son dönemidir. Tabii aynı orada kanlı ve ölümcüldür. Zaten birçoğumuza onu içten içe çekici kılan da sanıyorum bu ikili gerçeklikten başka bir şey değil... Orta Çağ teması günümüzde fantastik edebiyatla o kadar harmanlanmış durumda ki sorsak Ejderhaların şövalyeler tarafından öldürdügüni iddia edenler çıkacaktır. (E peki kim öldürdü?) İşte konu birazcık gerçeklik arayışı

Silahların gücü
Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca şunu gördüm; savrulan bir kılıç ile inceği nokta arasında durma! Çünkü silahlar sadece bir hedefe değil, savrulduğu tüm alanı kesip biçiyor. Özellikle ağır ve büyük silahlarla yapılan saldırılar, düşmanları tek seferde yok ediyor.

olduğu vakit, kendime uygun oyun bulmakta zorlandığım bir dönemde nihayet Of Kings and Men ile karşılaştım!

Seçenekler bellî

Of Kings and Men 26 Ağustos tarihinde erken erişime açılmış ve henüz fazlasıyla beta bir yapılmış. Oyunda iki farklı ana oyun modeli bulunuyor. Birisine direk Play diyerek dalyorken, Epic isimli ikinci moda girebiliyor olsak da an itibariyle üzerinde pek bir şey yapamıyoruz. (Çok beta!) Play kısmı bizi anında online maçların olduğu bir dünyaya işinliyor. Buradan Duel, Skirmish ve Conquest olarak ayrılmış üç moddan birisini ya da hepsini seçerek oyuna dalyoruz. Ne yazık ki ben bu oyunu test ederken Conquest harici oyun moduna girmek için fazlasıyla beklemek gerekiyordu. Gaza gelip oyuna başlamadan önce karakterimize yakından bakmakta fayda var. Her karakter düşman birimi öldürdükçe, savaşın yakınında bulundukça ya da düşmanın öldürülmesine yardım ettikçe yetenek puanı kazanıyor. Her yeni seviye bize bir adet Skill puanı ve bir adet de Respect puanı sunuyor. Oyununda Damage, Hp, Speed ve Attack Speed olmak üzere toplamda dört farklı yetenek bulunuyor. Bu yetenekleri her seviye artırabildiği-

miz gibi, Respect ile de hali hazırda atanmış bir sayının yerini değiştirebiliyoruz. Geçelim oyuna! Of Kings and Men'in savaş mekanikleri günümüz "etrafa sıkı sıkı koşan" oyuncusuna eminim çok zorlayıcı ve ters gidecektir. Bu oyunda paldır küldür saldırı yapmaktansa, emin adımlarla ilerlemek gerekiyor. Bilinen klasik saldırıların aksine, toplamda beş adet gard pozisyonu bulunuyor ve her pozisyonun yaptığı saldırı modeli tamamen farklı. Pek tabii her şey saldırmak demek değil; en az saldırısı kadar savunmada da bulunmak gerekiyor. Tüm bu işlemi birbiri üzerine koşan onlarca adamın arasında yapmaksa tam bir sanat!

Kontrollere alışmak başlangıçta çok zor olsa da ilk bir saat içerisinde kontrolün resmen sizde olduğunu hissediyorsunuz. Ayrıca karakterimiz seviye atladıkça yeni silahlara ve zırhlara kavuşabiliyor. Bu sayede normalden "biraz daha" güçlü hale gelebiliyorlar. Of Kings and Men an itibariyle beta aşamasında; hem de bayağı bir beta diyebilirim. Fakat oyunun barındırdığı potansiyel o kadar yüksek ki kendisine has oyuncu kitlesi ileambaşka başarılar elde edebilir. Bir de o nasıl menü müziği arkadaş! Gadar misiniz? ■ **Ertuğrul Süngü**

Battlefield 1



En fazla beklediğimiz oyunun betasında onlarca saat...

Birinci Dünya Savaşı 20. yüzyıla şekil veren, bilinen en büyük iki savaştan birisidir. Hem teknoloji, hem de politika konusunda dev adımların atılmasına sebep olan savaş, her ne kadar Avusturya tahtının veliahi Arşidük Franz Ferdinand'in, 28 Haziran 1914'te Sirp milliyetçisi olduğu bilinen bir kişi tarafından öldürülmesiyle başlamış olarak tarih sayfalarında yazısında da, durum bu suikastten çok daha farklı boyutlardadır. Özellikle Avrupa kıtasında olan büyük değişim, güç dengelerinin bir şekilde değişime gitmesine yol açmıştır. Farklı ittifakların kurulduğu bu dönemde, pek tabii savaş ziyadesiyle önde plandaydı. İşte Battlefield 1 de bizlere bu savaş, cephedeki en ufak toprak kirintisine kadar yaşatmaya niyetli.

Her yerde ölüm var

Battlefield 1 için harika bir beta sonu yaşadık. Oyuna ulaşabilenlerin çok iyi bileceği üzere, bu iki gün boyunca durmadan sağa sola ateş etti! Peki, bir anda bizi geçen yüzyılın başına doğru gönderen BF1 betada neler yaşadım, neler gördüm? Buyurun beraber bakalım...

İlk olarak oyunda seçilebilen iki taraf bulundu: İngiliz ve Osmanlı. Yani İtilaf ve İttifak devletlerinden birer kuple... Her iki tarafın

da kendilerine göre artıları ve eksileri vardı ama genel olarak BF1 deneyimini "kötüye" dönüştürecek bir sıkıntıları yoktu diyebilirim. BF1 dönemin teknolojisini en az videolarда olduğu kadar kaliteli bir şekilde oyuna aktarmayı başarmış. Aşina olmadığıımız tipteki silahlar da kesinlikle deneyim etmeye değer birer cihaza dönüşmüştür. Firmanın daha evvelden açıkladığı, geliştirilen ateş etme ve merminin hedefe ulaşma hızını resmen canlı canlı yaşamayı başardım. Evet, silahlar genel geçer FPS'lere göre biraz hızlı ama kesinlikle çok daha gerçekçi bir his sunuyor. SMG, LMG, Yarı Otomatik, Tabanca ve Keskin Nişancı Tüfeği gibi farklı kategorilerde, birçok değişik silah bulunuyor. Silahların onlarca parça kullanmadan upgrade edilebiliyor olmasıyla kabası! Silahların farkı, aynı zamanda sınıfların farkıyla birlikte geliyor diyebiliriz. Oyunda bulunan Taarruz, Takviye, Sıhhiye, Gözücü, Pilot ya da Tankçı sınıflarından birisini seçerek, bir anlamda savaşın hangi kısmında yer alacağımızı da önceden belirlemiş oluyoruz. Sınıflar arasındaki farklı yapı, kesinlikle iyi bir takım oyunu oynaması gerektiğini net bir şekilde oyuncuya anlatıyor. Birinci Dünya Savaşının gidişatını çok etkileyen taşıtlar ve zırhlılar da hafta sonu şenliğimizin en önemli ki-

sımlarından birisini oluşturdu. Mark V Tank'ı hareket ederken görmek, gerçekten büyük bir keyifti. Ayrıca at üzerinde dört nala giden süvarilerin ne kadar tehlikeli olabileceklerini de birinci elden deneyim etmiş oldum. Genel olarak animasyonlara hayran kaldım diyebilirim. Karakterlerin farklı durumlar için tasarlanmış onlarca, hatta yüzlerce değişik animasyonu bulunuyor. Efektler de her BF oyunda olduğu gibi muazzam. Fakat bu sefer patlamaların binalar üzerinde yarattığı etki, hiç olmadığı kadar iddialı gibi gözükmüyor. Zırhlıların savaş alanında yaşattıkları dehşet ve buna rağmen üzerlerine anti-tank patlayıcıları ile koşan cengâverler askerler görülmeye değer! Atmosfer de o kadar kaliteli ve kullanılan kamera filtersi o kadar iddialı ki anlatamam. Bir yandan kafamın üzerinde uçan uçaklardan saklanırken, bir yandan at üzerinde düşmanın üzerine koşmak, daha önce deneyim edilmemiş bir keyif oldu benim için! Hele atın koşma mekanikleri o kadar iyi ki gördüğünüz yerde kullanmak isteyeceksiniz. Tüm sıkıntılarına rağmen böylesine bir beta test, muazzam bir oyunun geldiğinin en net habercisi olsa gerek. Geri sayma devam! ■ **Ertuğrul Süngü**



Naval Action

Denizlerde yelken şışirebileceğimiz çok sayıda kaliteli yapımı rastlayabildiğimiz söylenenemez. İşte Naval Action, bu açığı tek seferde ortadan kaldırmak için yelkenlerini fora açmış bulunuyor.

Game-Labs tarafından geliştirilen ve İlk bakişta kalbimizi çalmayı başaran Naval Action, Ocak ayından beri erken erişimde yer alan ve giderek popülerleşen bir yapım. Öncelikle değinmeye fayda var ki bu oyuna alışmak gerçekten çok zor. Neyin ne olduğunu anlamak için özellikle "chat"ın yardım başlığı altında diğer oyuncularla uzun saatler boyunca konuşmam gerekti. Oyunumuz iki temel kısım altında incelenebilir. Bunlardan ilki limanlar olarak karşımıza çıkıyor. Limanlarda yeni gemi satın alabildiğimiz gibi, olanları da upgrade edebiliyoruz. Upgrade'ler bu oyunda bir hayli detaylı. 18.yy. kadırgalarını kullandığımız oyunda, sadece topların bile onlarca farklı upgrade'i bulunuyor. Farklı çapta gülle atan toplardan,

farklı türde ateşleme yapan toplara kadar geniş bir upgrade menüsü bulunuyor. Ayrıca tüketilebilir eşyalar sekmesi altından gemimizi tamir edecek farklı seviyelerde eşyaya ulaşabiliyoruz. Son olarak materyal sekmesi altından oyun içinde kullanılabilir farklı kaynakları para karşılığında satın alabiliyoruz. Para kazanmak için görev yapmak ve bolca savaşmak gerekiyor. Görevleri farklı limanlardan alıyoruz. Aynı şekilde farklı noktalarda demirleyip, büyük ve küçük olarak ikiye ayrılmış savaş modlarına dalabiliyoruz. Küçükavaşlarda genelde birebir karşılaşmalar yaşanıyor ki bu da oyunun ikinci temel kısmını oluşturuyor. Açık denizlerde olan savaşların haricinde, bu şekilde önceden planlanmış savaşlara girebiliyoruz. Savaşa girdiğimiz anda tek yapmamız gereken düşmanı yok etmek. Fakat Naval Action'un simülasyon yönü burada o kadar ağır basıyor ki, gemiyi tam anlamıyla kontrol etmek uzun süre alıyor. Başta pusulamızın üzerinde bulunan rüzgâr



yönünü iyi takip etmek gerekiyor. Karşidan rüzgâr aldığımız zaman gemimiz olduğu yere çakılıp kalıyor. Hatta bazen onu döndürmek bile mümkün olmuyor. Böyle anlarda yelkenleri indirmemiz gerekiyor. Sonra manevra yapıp, akabinde ilerleyebiliyoruz. Düşünün, tüm bu işleri yaparken düşman üzerimize bombalar yağdırıyor... Gemilerin -eğer mevcutsa- ön, arka, sağ ve sol taraflarında büyüklüklerine göre değişen topları bulunuyor. Ateşlenebilen mühimmattır içinde gülle, zincir ve yakın menzil için şarapnel atışı bulunuyor. Atışlar belirli sürelerle yapılabilir. Gemilerin zarar alabildiği dört kısmı bulunuyor ama özellikle zincir ile rakibin yelkenlerini parçalamak gibi farklı durumlar da söz konusu.

Anlayacağınız dopdolu bir gemi simülasyonu aramıza katılmak için gün sayıyor. Hemen her dakikasında fazlaıyla eğlendiğim doğrudur. Detaylar o kadar fazla ki içinde kaybolmadan hareket etmek, büyük sabır istiyor. ■ **Ertuğrul Süngü**





Yapım Burning Arrow Dağıtım Deck13 Tür Survival Platform PC Web burningarrow.co.uk Çıkış Tarihi Belli değil

The Other 99



Bir adaya düştünüz? Yanınıza alacağınız üç şey ne olurdu?
Alacaklarınız arasında aynı adada kaç kişinin olduğunu gösteren dijital bir saat
olur muydu? Evet, biz de en az sizin kadar bu duruma şaşırıyoruz...

Korku ve gerilim oyunları her daim dikkat çeken yapımlar arasında kendilerine yer buldular. Fakat son yıllarda her geçen gün daha da popüler hale gelen "survival" yani hayatı kalma oyunları, korku ve gerilim gibi ana bir temayı çoktan geride bıraktı. Bugüne kadar birçok hayatı kalma oyunu ile karşılaştık. Çok iyi olanını da gördük, çok fasonunu da. Genelde birbirinin kopyası diyeboleceğimiz bu türdeki oyunlara bir yenisi daha eklenmek üzere geri sayıyor: The Other 99.

Işıkları takip et

The Other 99 genel geçer hayatı kalma oyun modelinin temel taşıları üzerinde yükseliyor olsa da aslında çok farklı bir temayı da içerisinde barındırıyor. Oyunu başladığımız anda Hebrelean isimli bir adaya gözlerimizi açıyoruz. Karşımızda bir not; "Adadan kurtulmanın tek yolu, diğer 99'dan geçiyor." Bu sınır bozucu notu okuduktan sonra fark ettigimiz ikinci obje, sol kolumuzdaki saat oluyor. Saat üzerinde "99" yazıyor; yani adada hayatı kalanların miktarı. Özetle buradan kurtulmanın tek yolu, diğer 99'u ortadan kaldırmak (Ya da değil, onu da siz keşfedin) ama sıkıntı şu ki adadaki diğer karakterler de bizimle aynı fikre sahip. Bu da hayatı kalma ihtimalimizi olduğundan daha zor bir hale getiriyor. Oyunda gündüz ve gece döngüsü var ki zaten gün döngüsü bu tarz oyunların vazgeçilmezidir. Geceler olması gereği gibi çok daha çetin geçiyor ama

aynı zamanda düşmana daha rahat ulaşmamızı da sağlıyor.

Hemen her türlü düşmanın öyle ya da böyle kurduğu bir kamp bulunuyor. Fakat biz ilerledikçe daha zorlayıcı düşman birimleri ve tuzaklarla dolu kamplar ile karşılaşmak işten bile değil. Bu noktada devreye kampları sabote etme işlemi giriyor. Daha sessiz olup, çimlerin arasında gezmek ve anı saldırılarda düşmanı ortadan kaldırınak...

Savaşlar The Other 99'in en ilginç noktası. Geçeneksel fare ve klavye kullanma mekaniklerini temel alan oyunda, sürekli farenin sol tuşuna basıp saldırın yerine, düşman üzerine ileri geri, sağa sola yapmak sureti ile saldırılarmızı gerçekleştirebiliyoruz. İlginç bir mekanik gibi gözükmüş olsa da kesinlikle kullanışlı değil! Sürekli aynı hareketi yapmak ve bunları yap-

ken animasyon kitliği içerisinde elimizdekileri düşmanı sallamak, ziyadesiyle sıkıcı. Benzeri bir durum düşman animasyonları için de geçerli. Hareketleri o kadar limitli ve sıkıcı ki görünce siz de anlayacaksınız. Hatta aynı düşman tipinden birkaç defa öldürdüğünüz zaman sanıyorum ne demek istedigimi daha iyi anlayabilirsiniz. The Other 99 sunduğu oyun modeli ile ilgi çekici noktalara sahip. Devasa haritası ve temel hayatı kalma modeli oyun mekanikleri düzgün bir şekilde çalışıyor. Yine de bana biraz bayat bir oyun gibi geldi. Yani craft sistemi olmasına rağmen oyunun genelinde olan bir durağanlık söz konusu. Genelde aynı şeyleri yapıyor olmaksa işleri iyice yokuşa sürüyor. Bakalım oyun resmen piyasaya çıktığı zaman nasıl bir son bizi bekliyor olacak. ■ Ertuğrul Süngü

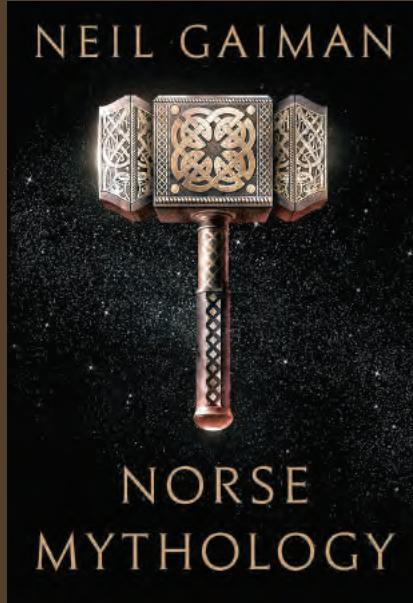
Oyunda, sürekli farenin sol tuşuna basıp saldırın yerine, düşman üzerine ileri geri, sağa sola yapmak sureti ile saldırılarmızı gerçekleştirebiliyoruz



ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevdiğim RPG okurları herkese selamlar. Umarım herkes afiyettedir. Malumunuz kocaman bir tatil dönemini geride bıraktıktı. Şimdi yine okul zamanı! (Biliyorum en sevdığınız!) Belki bazlarınız bu durumdan çok şikayetçi ama bence çok da şikayetçi olmayın. Okul güzeldir, okul



iyidir. Bir kısmınız zorlu bir sınav hazırlık dönemine giriyor; şimdiden kolay gelsin. Bir kısmınız da bu yıl ilk defa üniversitede adım atacak. Farklı bir heyecan, değişik insanlar, belki de değişik bir şehir... Fakat öncünüzde uzanan dört yıl inanın çok keyifli olacak. Şimdiden hepinize başarılar dilerim... Eh, havalar artık o basık sıcak dönemden "nihayet" çıktı ve adam akıllı nefes alabildik. Ne hikmetse bu kapalı havalar beni çok mutlu ediyor. Benim gibi hissedendenlere selam olsun... Tabii Eylül ayı düşünülenin aksine sadece okullar için yeni bir başlangıç anlamına gelmiyor. Dünya üzerindeki birçok piyasa, yaz aylarında durgun bir dönem geçirirken, Eylül ayı itibariyle hareketleniyor. Aynı durum alt kültür dünyası için de geçerli. Hemen her yeden yeni isimler, farklı işlerle ortaya çıkmaya başlıyor. Bu ay size bazı yeni ve iddialı isimlerden bahsetmek istiyorum. En azından ne gibi yeniliklerin yakın zamanda karşımıza olacağını bilmek sanıyorum herkes için bir ön hazırlık olacaktır. Öncelikle kitap dünyasında büyük bir gelişme yaşandı. Fantastik dünyalara așina olanların pek sevdığı Neil Gaiman, uzun süredir yapıp çizdiği tarzı bir kenara bırakarak, bu sefer çok daha ciddi bir kitap ile karşımıza çıkacağını açıkladı. (En azından

ben daha ciddi olduğunu düşünüyorum.) Gaiman'ın bugüne kadar fazlaıyla feyz aldığı mitoloji kaynakları, artık kendisinin yazacağı bir kitaba dönüşüyor: *Norse Mythology*. Günümüzün belki de en çok tutan başlıklarından birisi olan Mitolojiye, Gaiman gibi birisi tarafından el atılması hem ilginç, hem de düşündürücü. 7 Şubat tarihinde piyasada olması beklenen kitap, bakalım Vikings dizisi ile olduğundan daha fazla göz önüne çıkan İskandinav mitolojisini ne şekilde yorumlayacak...

Cizgi roman dünyasında da büyük hareketlenmeler olduğu doğrudur. Türkçe olarak basılan çizgi romanların sayısı her geçen gün artıyorken, yeni döneme de bolca çeviri çizgi romanla gireceğiz. Artık hangi serinin, hangi yayını takip edeceğini karıştırmamak pek mümkün değil. Yine de bu durumdan sizlandığımı zannetmeyin; çizgi romanlar için uzun zamandır bir altın çağ yaşıyoruz ve umarım bir süre daha devam eder. İngilizce çizgi roman cephesinde de dev atılımlar söz konusu. Mayıs ayında kendisini gösteren DC Rebirth, beraberinde birçok kahramanın yeni serilerini gözler önüne serdi. İlk dalgada klasik isimler kendisini göstermiş olsa da Ağustos ayı itibariyle tüm kahramanların

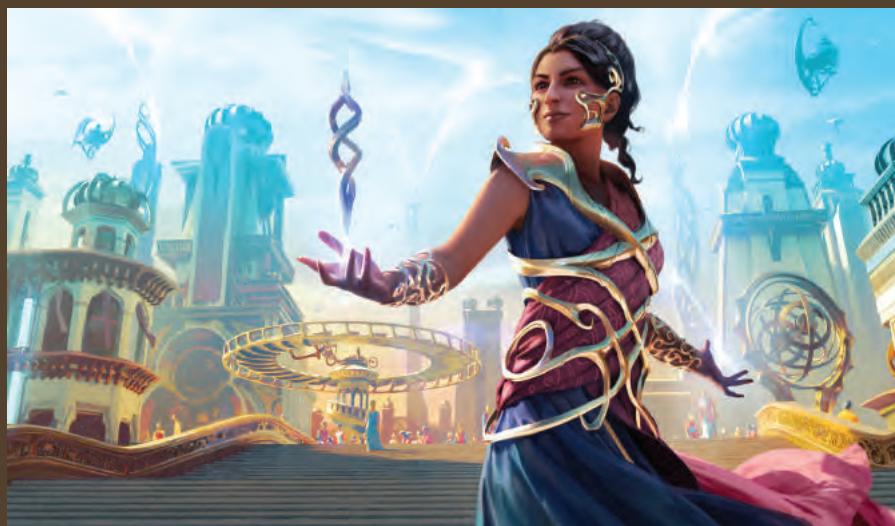
Rebirth öyküleri piyasaya çıkmayı başardı. Tüm seriler harika olmasa da bir kısmı okunmayı fazlaıyla hak ediyor. (Uzun süre sonra Superman okumaya başladım) DC haricinde Image gibi üreticilerin iddialı isimleri ortaya çıkarması da bir diğer konu başlığı. Bir dönemler piyasayı ele geçirmiş olan Marvel, DC ve Dark Horse'un ardından farklı ve ilginç başlıklar ile kendisini göstermeyi başarıyan Image çizgi romanlarına da bu yıl daha yakından bakın derim. Pek tabii yeni döneme oyun dünyası da büyük bir hızla giriyor. Eylül ayında klasik futbol ve basket oyunlarının haricinde, ReCore gibi son E3 fuarında dikkat çeken isimler piyasaya çıktı. Ayrıca benim jenerasyonumun yakından tanıdığı Cossacks, uzun bir aradan sonra üçüncü oyunu ile kendisini gösterdi. Age of Empires 2'nin en zirve döneminde bile bir grup "farklı" oyun meraklısının hemen her internet cafe'nin bir köşesinde sabahlara kadar oynadığı bu gizide oyunu yeniden PC dünyasında görmek bana büyük bir heyecan yaştı. Ha oyun eskiyİ ne kadar hatırlattı? O da ayri bir tartışma konusu olsun. Konuya biraz daha alt kültür tarafına çevirirsek Magic the Gathering'in yepyeni bir sete kavuştuğunu görüyoruz. Ön açılışını 24 Eylül günü gerçekleştiren set, 1 Ekim tarihi ile resmen satışa olmuş durumda. Setin en büyük özelliği şüphesiz 144 pakette bir ihtimalle çıkabilecek Masterpiece kartlar oldu. Hali hazırda bulunan Magic kartlarının farklı ve özel basımları olan Masterpiece kartlar, koleksiyoncuların şimdiden gözdesi konumunda...

Games-Workshop da yeni yıla çok iyi hazırlanmış durumda. Özellikle Eylül ayının ortasında satışa çıkardığı yeni Warhammer 40K kutusu Death Masque dünya çapında kapiş kapiş satıldı. Dawn of War III öncesi son dönemlerde oyuncu kaybı

yaşayan Warhammer 40K evrenine ilaç gibi bir kutu oldu demek mümkün. Özellikle Warhammer 40K'yi masa üstü modellerle deneyim etmek isteyenler için muazzam bir fırsat.

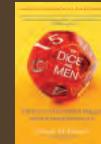
Kameramızı kutulu oyun tarafında çevirdiğimizde Fantasy Flight Games'in uzun süredir piyasada bulunamayan ürünlerini yeniden baskiya gönderdiğini görüyoruz. Açıkçası bu adamlar kadar garip bir firma görmedim en sevdiğim okur. Ellerinde hemen her türlü oyunun isim hakkı olmasına rağmen ürün temini konusunda o kadar rahatlar, dünya onlar için o kadar güzel bir yer ki aradığımız spesifik bir oyunu bulmak, olması gereken çok daha zor oluyor. Bu sebepten birçok isim yeniden baskiya gidiyor, misal; Talisman'ın iki kutusu, birçok oyuncunun Arkham Horror serisi için bulmadığı eklentiler, artık koleksiyonlarınızdaki yerini alabilecek. Ayrıca yakın zamanda piyasada olması beklenen The Lord of the Rings: Journey to Mordor isimli yeni bir kutulu oyun da dikkat çekici detaylara sahip. Pek tabii oynamadan bir şey demek biraz zor...

Evet, pek sevgili okur insan. Aylardan Eylül olunca alt kültür dünyasına söyle bir ne var ne yok bakmak istedim. Hemen her farkı sektörde büyük hareketlenmeler bulunuyor. İnsan hangi birisine saldıracağını pek tabii şaşırıyor ama burada önemli olan cepteki parayı düzgün bir şekilde harcamak. Şaka yapıyorum, burada esas olan tüm bu çeldiricilere rağmen her daim doğru cevabı seçmek. Yani ders çalışmak ya da çalıştığımız iş yerini ikinci plana atmamak! Aradaşlar oyuna ve hobiye ayıracığınız zamanı iyi ayarlayın. Hele böylesine alt kültüre ait hobilere sahip olmak insanı kısa sürede derslerden ve gerçek hayattan uzaklaştırıyor. Siz siz olun önceliklerinizi her daim iyi belirleyin. Herkese sevgiler, selamlar... ■



Ne Okudum

Of Dice and Men



Eğer sizde FRP oynamayı seviyorsanız, bu kitabı hem kışkanacak, hem de beğeni ile okuyacaksınız demektir. David M. Ewalt tarafından kaleme alınan kitap, küçük yaştardan beri FRP oynayan yazarın bir anlamda anılarının bir araya toplanmasından oluşmuş. Aslında bu kitap başlı başına bir FRP oyunu ama o kadar güzel şekilde kurgulanmış ki kısa sürede okuyup bitirdim. Konu ile alakalı olanlara kesinlikle tavsiye ediyorum.

Ne Dinledim

*Simon Fin Schütt
You will never see them again*



ilk defa bir grup yerine bir şarkı tavsiye ediyorum! Bu ay test edip öne incelemesini yazdığını Of Kings and Men'in menü müziği olan "You will never see them again!" Ne yalan söyleyeyim, uzun süredir bu kadar kaliteli sözleri, bestesi ve güftesi olan modern bir orta çağ folk şarkısı dinlememiştim. Türü sevenlere duyurulur!

Ne İzledim

The Night Of



Polisiye ve suç tamları tarzını değildir. Fakat yapımcı koltuğunda HBO olduğu zaman hemen her türlü dizi kabulümdür. İlk bölümünü dört saatte ancak izleyebilmiş ve fenalıklar geçirmiş olsam da beklediğimden çok daha kaliteli bir yapıp. Her bölümü bir saat süren dizi, ilk bölümde yaşanan cinayetin etrafında dönüyor. Biraz yavaş ama bir o kadar da sürükleyici.

ASTRONOT

Bilimkurgunun son savunma hattı! **Cem Şancı**

Yaz bitti, yıl sonu yaklaşırken, piyasaya çıkacak yeni oyunların heyecanı da herkesi sardı. Peki, bil-ku sevdalılarına hangi oyunlar hitap edecek. Ara sıra, gözden kaçan veya kaçma ihtimali olan önemli bil-ku oyunlarını bir araya toplayıp listelemenin önemini olduğunu düşünüyorum. Aksi halde, her ay piyasaya çıkan

yüzlerce yeni oyunun arasında, zaten zor bulabildiğimiz kaliteli bil-ku oyunlarını gözden kaçıramayız. Notlarımı bakıyorum, önumüzdeki aylarda yakın takipte kalacağım oyunlardan bazıları son derece umut vadeden oyunlar. Elbette zaten bütün piyasanın beklediği dev AAA yapımlarını saymıyorum. Onları

herkes bekliyor ama bağımsız stüdyolar- dan çıkacak, fazla reklam yapma gücü olmayan ama büyük de umut vadeden bazı oyunlar var, onları da aklımızın bir köşesinde tutalım.

Osiris: New Dawn

Survival türü ile MMORPG türünü birleştiren bu oyun, arkadaş gruplarının kendi uzay kolonilerini kurup, kendi küçük klanlarını geliştirmelerini sağlayacak. Ancak oyun, insanların astronot kıyafetleri giydiği gerçekçi bir ortamda yaşanacak. Elbette yeni gezegenlerde,





Dawn of Andromeda

beklenmeyen sürprizler, firtinalar, yaratıklar da koloniyi tehdit edecek. Görüntüler muazzam, verilen sözler büyük. Bakalım ortaya ne çıkacak?

Aegis

Kuşbakı kamera ve 2D açık dünya oynanışını birleştiren oyunda, gelecekteki kıymetten sonra hayatı kalan bir grup insanı koruyan bir mech savaşçısını oynayacağız. Grubumuz kendi üssünü kurarken, mech'ler de çevredeki düşmanlarla savaşmak zorunda olacak. Oyun şimdiden, deneyenlerden büyük övgüler alıyor. Piyasaya çıktığında da kendini bozmaz umarım.

Starsector

Tek bir kişinin, rüya projesi olarak ortaya çıkan Starsector, üç yıldır yavaş ama emin adımlarla ilerliyor. Açık bir evrende, kendi filonuzu kurarak, korsanların peşine düşebildiğiniz, ticaret yapabildiğiniz, çok detaylı içeriğe sahip olan Starsector'da, çok heyecanlı uzay savaşlarına komuta edebiliyoruz. Oyun şu haliyle bile insanı saatlerce ekran karşısına kilitliyor, tam olarak piyasaya çıktığında büyük hit olmasını bekliyorum.



Dawn of Andromeda

Dawn of Andromeda'yı, sık sık 4X oyunları yayinallyan Iceberg Interactive'in, Stellaris'e rakip olarak geliştirdiği bir oyun olarak görüyorum. Açıksaşı, Iceberg'in oyunlarında her zaman eksik kalan bir şeyler oluyor ve büyük umutlarla başladığınız oyunlarda hayal kırıklığı yaşayabiliyorsunuz. Diğer taraftan Paradox'un Stellaris'e nasıl emek verdigini ve ne kadar büyük satış yaparak, ne kadar büyük para kazandığını gören Iceberg'in, kendi "Stellaris"ini geliştirmek için bu defa para ve emek harcamaktan çekinmediğini ve etkileyici bir 4X strateji oyunu ortaya çıkaracağını düşünmek istiyorum.



Stellar Tactics

Erken erişime açılmış olan oyun, belli bir senaryo çerçevesinde ilerleyen, bil-ku temalı bir RPG/Taktik oyun olarak dikkat çekiyor. Dünyadaki son hayatta kalan insanları başka bir gezegene taşımak zorunda olan bir geminin içinde sorunlar çıkıyor. Siz de o uzay gemisinin güvenliğinden sorumlu 4 asker olarak, yol boyunca farklı maceralara atılıyorsunuz. Fena görünmüyör, oyun kendini geliştirirse, büyük ilgi görebilir.

Shock Tactics

Ekim ayında oynamayı planladığım oyunlar listesinin başında gelen Shock Tactics, XCOM ve Jagged Alliance kıvamında taktik savaş imkânı sunarken, üs kurma özelliği ile survival elementleri taşıyor gibi görünüyor. Eğer büyük bug'lari yoksa, efsanevi bilim kurgu dizisi Firefly'ı anımsatan tarzıyla oyunun büyük ilgi toplaması mümkün. ■





GOD OF WAR®

Kratos ve oğlu sahnede

Yapım **Sony Santa Monica**

Dağıtım **SCE**

Tür **Aksiyon**

Platform **PS4**

Web www.godofwar.com

Çıkış tarihi **Belli değil**

Seneler önce, henüz sosyal medya ekolü ve sosyal medyada reklam furyası başlamamışken, oyunlar önce oyun dergileri veya oyun sitelerinde karşımıza çıkar ve büyük fuarların ötesinde oyunlar hakkında pek bilgi alamazdık. Bir oyunun hazırlığına başlandığı da saniyesinde bize duyurulmaz, ancak oyun belirli bir aşamaya geldiğinde hakkında bilgiler akmaya başlırdı.

Bu dönemde yine de büyük oyular çıkmadan önce, basında hatırlı sayılır bir bilgi kaynağı olmuş olurdu, sürücülerle pek karşılaşmadık.

Fakat Sony tüm bu düzeni alt üst ederek, 2005 yılında çok acayıp bir hareket yaptı. LEVEL'da konsol yazarı olarak hüküm sürdüğüm dönemde, Sinan beni arayıp, "Tuna God of War adında bir şey çıkmış ve oyun sitelerinden 100 üstünden 100 alıyor. Millet çıldırmış adeta!" dedi.

"God of War diye bir şey..."

Kulağa ne kadar garip geliyor değil mi? Oyunun şu anki şöhretini bildiğiniz için hem o anlamda garip, hem de artık -hele ki oyun büyükse- oyun çıkmadan adını duymamış olmamıza imkan, ihtimal yok. God of War konsol piyasasına resmen bomba gibi düşmüştü. PS2'nin en iyi oyunu olmasından öte, her PS2 oyuncusuna



Mısır, İskandinavya'ya Karşı
Yeni GoW oyunuyla ilgili ilk fikirler tartışma açıldığında oyunun yeni evreninin hangi mitolojiyi kapsayacağı masaya yatırılmış. Bir kisim antik Mısır'ın çok iyi bir malzeme olduğunu söylemiş ve az daha oyun Mısır tanrılarına uzanacakmış fakat kazanan İskandinav mitolojisi olmuş.



Çocuğun mavi gözlerinden anlıyoruz ki annesi renkli gözlü. (Müthiş çıkarım!)

da hitap eden bir yanı vardı. Kadınlımız, kızlarımız bile bu oyunu oynayıp bir şeylerin kolunu-bacağını kopartmaktan hoşlanır hale gelmişti.

God of War'un ilk oyunu muhteşemdi ve serinin devamı da asla boş olmadı. İkinci, üçüncü oyun da birer efsane olarak adlandırıldı.

Ve yıl 2016'yı gösterdiğinde herkesin sabırsızlıkla yeni bir God of War oyunu beklemesinde de hiçbir sakınca yok zira son oyundan sonra fazlaıyla zaman geçti. E3 2016'da da bir fragmanla duyurulan oyun GoW hayranlarını ikiye böldü zira herkes yeni GoW'u belirli bir oynanışa sahip olacak şekilde hayal etmişti. Kimisi gördüklerini beğendi, kimisi yeniliği reddetti. Biz de hangi yöne sapacağımızı düşünürken bulduk kendimizi.

Bu arada da Hande Özdemirci adlı arkadaşımız (Oyun camiasında tanınır kendisi.) bana bir mesaj attı ve dedi ki, "Yeni GoW oyununda bir arkadaşım çalışıyor, hem de Türk." Dedim, "As bayrakları, derhal!" Kendisiyle tanışmama vesile olduktan sonra ortamdan çekilen Hande, beni Arda Koyuncu ile baş başa bıraktı, kendisiyle keyifli bir röportaj yapma fırsatı bulduk.

Şimdi gelin, öncelikle yeni GoW'da neler oluyor bir bakalım, ardından Arda kimdir, bu projede nelere imza atmıştır, öğrenelim...

Kamera

Önceki GoW oyunlarında kamera hep sabitti hatırlarsınız. Burada ise hikayeyi daha iyi anlamak, detayları oyuncuya daha iyi vermek ve atmosferi sağlamlaştırırmak adına serbest bir kamera kullanılabacak.



Babam ve oğlum

God of War ile ilgili bildiklerinizi, gördükleriniz unutma vakti geldi; seri resmen yeniden başlıyor. Yapımcılar da zaten Yunan mitolojisini konu alan önceki oyunları "1. Bölüm" olarak nitelendiriyor ve GoW'un önünde yeni ve uzun bir yol olduğunu belirtiyor.

Bunun açılımı şu: "İskandinav mitolojisinde de üç tane oyun yaparız, bolca DLC ile de süsleriz; sonra ver elini diğer mitolojiler!" İskandinav mitolojisini konu alan yeni oyunumuz yine bizi tanrılarla karşı mı savaştıracak, daha farklı bir ortam mı göreceğiz, bize bu konuda net yanıtlar vermiyor ama bildiğimiz bir şey var ki oyunun tüm atmosferi, her türlü yazıt, her türlü karakter İskandinav mitolojisinin bir parçası olacak.



Bu dev gibi yaratığı yere indirmek pek kolay değil ama her oyunda olduğu gibi onun da bir saldırısı var; onu ezberledikten sonra gerisi kolay.

Ufak gözüktüğüne bakmayın; Kratos'un bu baltasını büyü gücüyle geliştirmek mümkün.

Senaryodaki bu farklılık ise oyunun geçirdiği evrimin küçük bir kısmı; asıl olay oynanışındaki değişim...

Hatırlarsanız önceki GoW oyunları saf birer aksiyondu. Kratos'un acımasızlığını arcade tarzı bir oynanışla birleştirmekteydi ve bir şeylerin kafasını kopartmaktan öte tek yaptığımız, gizli yerleri bulup Kratos'u güçlendirecek birkaç özel eşyayı bulmaktı.

Yeni God of War ise bir çeşit The Last of Us imajı çiziyor ve yapımcılar da oyunun sapıldığı bu yön konusundaki benzetmeleri yadsımlıyor. Bilinçli bir şekilde oyun daha bir Tomb Raider, daha bir adventure tarzına kaymış durumda ve artık Kratos'un odak noktası da

tanrıları ne şekilde öldüreceği değil, oğlu ile olan ilişkisi...

Drama!

Şimdi böyle anlatınca da sanki bir çeşit Türk dizisi gibi oldu ortam fakat yapımcıların da açıklamalarında en ön planda olan konu Kratos'un küçük oğlu ile olan etkileşimi. Annesi nerede olduğu belli olmayan ufaklık yeni yeni ergenliğe ilerliyor ve babası da Kratos olduğundan ötürü güçlü olmak zorunda.

Fragmanda ufaklığın bir geyik avlamak üzere ormana dalması konu ediliyor. Kratos'a da bir çeşit öncülük eden çocuk, kendi yapay zekasıyla bize yardımcı olacak gibi duruyor. Gibi durmuyor, öyle olacağını biliyoruz. Elbette bizim kadar güçlü olmayacak oğlumuz fakat tahminimizce gizlilikleri bulma ve yön gösterme konusunda işe yarayacak. Elbette savaşlarda da bir takım faydalalarını da göreceğiz lakin demoda pek fazla işe yaradığını söyleyemeyiz. Belki oyunda ilerlerken oğlumuzu da geliştirecek bir şeyler buluruz? (Kesin bu da olacak!) Edindiğimiz izlenim oyunun araştırma kısmını

Mohawk stili saçıyla dikkat çeken bu velet iyi de bir okçu. Savaşlarda ondan faydalana biliceğiz...

God of War ile ilgili bildiklerinizi, gördüklerinizi unutma vakti geldi; seri resmen yeniden başlıyor



*Yığidi öldürelim
ama hakkını
yemeyelim;
God of War
tek kelimeyle
muhteşem
gözüküyor. PS4'e
özel olarak
hazırlanmasıyla
birlikte yapımcılar
tüm detayları tek
tek işliyor.*

nin da yoğunlukta olacağı yönünde. Yeni bir alan bulduğumuzda bu bize belirtilecek, yeni bir bölgede, ilerleyen maceramıza fayda gösterecek eşyalar araştıracağımız da olası. Yeni God of War, önceki oyunlardaki gibi yaratık öldürme odaklı değil, hikayede ilerlerken karşılaşacağımız yaratıkları öldürmek zorunda kalacağımız bir formülde ilerliyor. Bir yerten bir yere ulaşmaya çalışırken yaratıkları engel olarak koyacak önmüze oyun, biz de onların hakkından gelmeye çalışacağız.

Atarım kafana baltayı!

Peki bu defa savaş işi nasıl? Eskiden olduğu gibi aynı anda 7 tane yaratıkla dövüşmeyeceğimiz net. Onun yerine daha az sayıda ama daha güçlü düşmana karşı koymaya çalışacağımız açıklanıyor.

Örneğin E3 demosunda biraz büyükçe bir Troll ile karşılaşmıştık. Bu Troll'ün bir boss veya mini boss bile olmadığı açıklandı daha sonra. Demek ki büyükçe düşmanlar oyunda daha sık yer alacak diyebiliriz kolaylıkla. Kratos'un yaratıklarla olan savaşında en önemli silahı baltası. Oyun da daha sonra başka silahlarımızı olacağını düşünüyoruz ama bu balta, önemli bir yere sahip şimdilik. Yakın dövüş silahı olarak kullanılabildiği gibi fırlatıldığında da bayağı iyi etki eden baltamızı çeşitli büyü güçleriyle güçlendirmemiz de mümkün olacak. Elementleri baltaya işlemek, baltanın farklı düşmanlarda, farklı etkiler göstermesini sağlayacak.

Savaşlara oğlumuzun da



katılacağını söylemişik ve o da sıradan saldırular yerine yayına çeşitli büyük güçleri aşlayabilecek gibi duruyor zira E3 demosunda bir çeşit yıldırım etkili ok attığına şahit olmuştuk.

Oyunlarındaki görüş ayrılığı da tam bu noktada ortaya çıkıyor açıkçası. Gösterilen kişilerin gerçekten o kadar fazla The Last of Us'ı andırıyordu ki tüm atmosfer o tarafa kaymıştır. Ortada The Last of Us veya yeni Tomb Raider gibi oyular olmasaydı bu yön değiştirme çok daha olumlu karşılanabilirdi ama şu haliyle şüphe uyandıracak kadar benzerlik söz konusu. Ve bu farklılıklar oyuncun aksiyon dozajını da azaltmış gibi gözüktüğünden endişeler büyümekte.

Mağara yazıları

Yıgidi öldürelim ama hakkını yemeyelim; God of War tek kelimeyle muhteşem gözüküyor. PS4'e özel olarak hazırlanmasıyla birlikte yapımcılar tüm detayları tek tek işliyor. Kratos'un sakalından, oğlunun hareketlerine, karda bırakılan izlere, ağaçların rüzgarda salınışına ve detaylı kaplamalara kadar birçok detay göze çarpıyor ve oyuncun genelinde de kim bilir neler göreceğiz demekten kendimizi alamıyoruz. Üstelik yapımcılardan gelen açıklamaya göre yayımlanan demo görüntülerini PS4 Neo gibi daha gelişmiş bir sisteme değil, standart



PS4'te yer alıyor. (PS4 Neo için PS4 ölü diyenlere gelsin...)

Daha fazla bilgi vermekten kaçınan sevgili Sony Santa Monica'yı biraz kınıyoruz çünkü resmen daha fazlasını görmek istedik. Özellikle de oyunun yeni büründüğü şekli daha da net algılamamız için bir tane demodan fazlasının ortada olması lazım. Henüz yapımı başlangıç kısmında sayılabecek God of War hakkında elimize bu yıl içerisinde daha fazla bilgi ulaşacağını pek sanmıyoruz ama yine de tetikte olmak lazım. Şimdi sizi Arda ile yaptığımız muhteşem ötesi röportajla baş başa bırakıyorum. Aslında tam olarak bırakmıyorum çünkü röportajda ben de varım sorularımla. Herkese keyifli okumalar, Arda'yı Facebook olsun, Twitter olsun, bulup bunalmak serbest. Görüşürüz, adios. ■ Tuna Şentuna

ÜSTTE Bu baltanın dışında, daha karizmatik bir silahımız olmazsa isimiz var... SOLDA Kratos'un eli sürekli kanlı... Bakalım bu defa kaç tane tanrıyı ortadan kaldırıracak?



Arda Koyuncu ile kısa bir sohbet

Selam Arda. Öncelikle nasılsın, keyifler yerinde mi?

Selamlar Tuna, keyifler yerinde, sizin de öyledir umarım...

Sağol biz de işte koşturmaca... (Yuvarlak cevap.) Okurlara biraz kendini tanıtmak

ister misin? Bu meslekle nasıl tanıştin, ne yollardan geçtin?

İsmim Arda Koyuncu, Los Angeles'ta yaşayan bir karakter / CG sanatçısıyim. Benim sektöré girişim açıklığı dolaylı yollardan oldu. Çocukluğumdan beri bilgisayar oyunları, filmler, müzik videoları, reklamlara büyük ilgi duyarak büyümüştüm. Neden bilmiyorum, aklımda hep mühendislik okuyarak bu sektöré giriş yapabileceğim fikri vardı; ta ki bilgisayar mühendisliğinden mezun olana kadar... Okul sırasında bir çok proje peşinde koşuşturдум, ufak tefek oyuncular programladım, bir süre de Ankara'da Ceidot ekibiyle çalıştım. Bu tecrübe en keyifli kısmı, her zaman grafikleriyle uğraşmak oldu ama bunun benim için ne anlamına geldiğini uzun zaman sonra AutoCAD ile tanıştığında anladım. Daha sonraları çalıştığım bir firmada AutoCAD kullanmak durumunda kaldım, 3D ortamda ilk defa tasarım yapmaya başladığında taşlar yerine oturmaya başladı. Kısa bir süre sonra sanat üzerine master yapmak için Amerika'ya girdim. Master süresince okul

dışında Google, Adobe ve birkaç diğer firma için ufak projelerde çalışma fırsatım oldu. Ardından Blur Studio'da uzun süre sinematik, film ve reklam sektörüne karakterler yaptım. Bir sene kadar önce de God of War takımına katıldım. Şu an Sony Santa Monica'da karakter sanatçısı olarak çalışıyorum.

Yaptığın işin sana en keyif veren yanı nedir?

3D karakter sanatı göründüğünden çok daha kapsamlı bir iş. Film için, oyun için ya da reklam için olsun, inanılmaz bir işin yüksek bir karakter yapabilmek için bir düzine şeyi çok iyi bilmeniz gerekiyor. Üzerinde çalışıyor olduğunuz karakterin yaşına veya mesleğine göre anatomisini oluşturmak, tasarıldığınız kıyafetin taşıdığı ağırlığı, kumaşın kalitesini gerçekçi yapabilmek için modadan, farklı kumaşların ne şekilde dökümlendiğinden anlamak, bir çok farklı maddenin ışık altında nasıl göründüğünü, işğa nasıl tepki verdiği bilmek, bunu dijital ortamda sıfırдан oluşturabilmek ve her şeyi kitabına uygun yaparken dizayn prensiplerinden şaşmadan, göze hitap edecek şekilde, belli bir harmoni

Thor - The Kursed



Assassin's Creed - Fat Aristocrat

içinde uygulayabilmek gerekiyor. Bütün bunlar, yanında bir çok teknik problemi de getiriyor tabii. Elinizdeki kaynakları ve donanımı iyi bilmek, ne kadar poligon veya kaplama alanı kullanacağınızı önceden kestirebilmek, poligonların karakter üzerindeki dağılımının animasyon ve sümülyona uygun olduğundan ve her şey bir araya geldiğinde hem teknik, hem de sanatsal açıdan yaptığınız karakterin projenin limitleri dışına çıkmadığından emin olmak gerekiyor. Bütün bunları aynı anda başarabilmek ve referans bulmak için harcadığınız vakit içerisinde öğrendiğiniz yeni şeyler bu işin en keyifli kısımları diye düşünüyorum.

Nelerden ilham alıyorsun? Bu karakterleri oluştururken izlediğin kendine has yöntemler var mı?

Her sanatçının tabii ki kendisine has yöntemleri var; benim için de en büyük ilham kaynağı doğa açıkcası. İsten arta kalan vaktimi seyahat ederek ve fotoğraf çekerek geçirmeye özen gösteriyorum. Her sanat dalının birbirine etkisi var, doğaya kritik gözle bakmak hem bir çok alınızı hem de hayal gücünü geliştiriyor. Hemen her başarılı, ikon haline gelmiş karakter bir şekilde doğadan baz alınarak oluşturuluyor. Belli şeyleri yeterince anladığınız ve tecrübe ettiğiniz zaman neleri manipüle ederek yeni şekiller, karakterler oluşturabileceğinizi biliyorsunuz, geriye sadece işi yapmak kalmıştır.

Sony Santa Monica'da olduğunu duyunca çok heyecanlandık, bu takıma nasıl katıldın?

Bir yıl kadar önce bir sabah e-postalarım

arasında, bu sektörün en yetenekli sanatçılarından biri olan Rafael Grassetti'nin e-postasını gördüm. Sony yeni bir oyun üzerinde çalışıyordu. Gerisi çok hızlı gelişti zaten, bir kaç ay sonra kendimi Sony'de çalışırken buldum.

Şu an Sony Santa Monica Studio'daki rolün nedir?

Öncelikli rolüm karakterlerin modellenmesi, kaplamalarının ve shader'larının yapılması ni kapsıyor. Bunun yanında diğer departmanlara karakter takımı olarak elimizden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyoruz.

Çalışma ortamın nasıl, işe ilk başladığında çok panikleyip kendini hava almak için balkona attığın oldu mu?

Yeni bir projeye başlamak tabii ki biraz vakit alıyor, panik yerine heyecanlı diyebiliriz. Burada çok güzel bir çalışma ve arkadaşlık ortamız var.

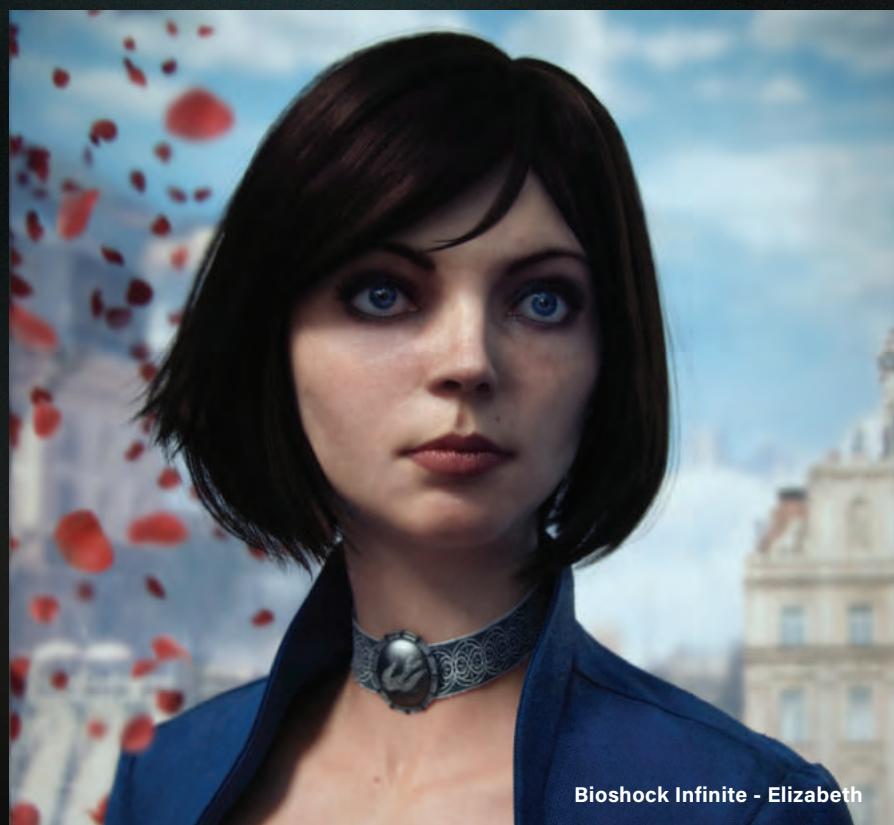
Son olarak oyun yapımcılığına soyunmak veya oyun sektöründe kendine yer edinmek isteyen arkadaşlara ne gibi tavsiyelerin olabilir?

Dürüst olmak gerekirse bu konuda bana onlarca e-posta geliyor. Hangi okula gitmeliyim, bu sektörde nereden, nasıl giriş yapmalıyım gibi benzer kaygılar var. Yıllar

önce ilk defa hatırlı sayılır projelerin bir ucundan tutmaya başladığında, çok daha tecrübeli bir sanatçının bana verdiği bir öğüt vardı: Alınganlığı, hassasiyeti bir yana bırakacaksın, kurşun geçirmez olacaksın demişti kendisi. Yıllar sonra geriye baktığında aldığı en önemli derslerden birinin bu olduğunu söyleyebilirim. Çok zorlu, çok subjektif bir sektör. Üzerinde çalıştığınız karakterin, fikrin, hatta uğruna uzun süre gecenizi gündüzüne kattığınız projenin bile bir dakikada baştan sona değişebildiği, sürekli mercek altında olduğunuz, rekabetin çok yüksek olduğu bir sektör. Herkesten bir şeyler öğrenmeye çalışmak, kendinizi ileri götürmek için sürekli pratik yapmak durumundasınız. Bir çok farklı disiplinden ve kültürden insanın bir araya gelerek ortak bir projede aynı çatı altında uzun süreler çalışmak durumunda olduğu bir sektörden bahsediyoruz. Teknolojinin sürekli geliştiği, sanatçılardan mühendislerle, mühendislerden de sanatçılara sürekli dirsek temasında olduğu bir ortamda kendinizi her koşula adapte edebiliyor olmalısınız.

Röportaj için çok teşekkür ediyoruz, içinde başarılar diliyoruz. Bu taraflara uğrarsan mutlaka bekliyoruz...

Ben teşekkür ediyorum. Sizlere de başarılar dilerim...



Bioshock Infinite - Elizabeth



Yıllar önce, God of War'da...

Yaptığımız ankette de ortaya çıktıği üzere, dergi okurlarının yaşı God of War'ı çıktıktı gibi tecrübe etmeye pek yetmiyor. Dolayısıyla PS2 zamanındaki GoW oyunlarını ya sonradan oynamış olmalısınız, ya da seride adım atmak için PS4'teki yeni GoW'u bekliyorsunuz. Fakat eğer GoW serisine hiç bulaşmamış ve bunu yapmayı heves eden o şanslı gruptansanız, size anlatacaklarım olduğunu bilmelisiniz. Yazının başlarında da belirttiğim üzere God of War, hiç beklenmedik bir anda ortaya çıktı ve Sony her anlamda yeri, göğü salladı. Hack'n Slash türü aksiyon oyunları Japonlardan sorulurken, bir anda herkes Devil May Cry'ları unuttu, GoW ve Kratos demeye başladı. Önemli oyunları sırasıyla irdeleyeceğimiz

İlk God of War oyununda tüm tanrılarla karşı savaşan bir Kratos yerine, Athena tarafından Pandora'nın Kutusu'nu bulmaya gönderilmiş bir savaşçının kontrolündeydik

bu kısımda ufak spoiler'lar olabilir ama GoW oyunlarını hikayesi için oynayan da var midir diye düşünmüyorum değilim... Oyunların sonunu bile anlatacağım aşağıda, ona göre gardınızı alın!

Efsanenin doğuşu

İlk God of War oyununda tüm tanrılarla karşı savaşan bir Kratos yerine, Athena tarafından Pandora'nın Kutusu'nu bulmaya gönderilmiş bir savaşçının kontrolündeydik. Athena Pandora'nın Kutusu'nu bulmamızı sağlayarak tanrılar arasında kaosa yol açan savaş tanrıları Ares'i durdurmayı planlıyordu. Kratos da aslında bir zamanlar Ares'in hizmetkarlarından biriydi fakat Ares, Kratos'u kandırarak ailesini öldürmeye zorlamıştı. Bu feci olayın ardından "Ghost of Sparta" formuna bürünen ve nefret dolan Kratos, Ares'i durdurmak için her şeyi yapmaya hazırıldı. Nihayetinde Athena'nın da yardımıyla oyun da Ares'i öldürüyor ve yerine, Savaş Tanrısı Kratos olarak oturuyorduk.

GoW'u mükemmel yapansa elbette hikayesi değildi. Yunan mitolojisini konu alması çok güzel bir gelişmeydi elbette fakat oynanış anında bağımlılık yaratacak kalitedeydi. "Tuşlara zamanında basma" adıyla ünlenmiş QTE anları da bu oyunun parlayan yıldızı olmuştu zira bu şekilde kontrolünde olduğumuz sinematik görüntülerle buluşabiliyorduk. Oyun kesinlikle kolay değildi ve düşmanları farklı kombolarla kesmek, zayıf

düşüklerinde ortadan ikiye bölmek apayrı bir keyif veriyordu. Zaten oyunun yüksek bir şiddet oranına sahip olması da isminden bahsettirmesinde önemli bir rol oynadı; Kratos basit düşmanlardan tutun da Yunan tanrılarına kadar herkesi, acımasızca katledebiliyordu...

Doğa ana ile buluşma

İlk oyundan iki yıl sonra piyasaya çıkan GoW II, o kadar büyük bir heyecanla bekleniyordu ki çıktıktı gibi herkes resmen oyunun üzerine atladi. Tabii o sırada herkeste "modlu" PS2'ler var, etrafta oyunun orijinalini alacak bir yer de yok, Türk halkı hemen ilk düsen kopya disklere yöneldi. Fakat PS2 sahipleri bir sürprizle karşılaştı; oyun 4.5 GB'tan büyütü ve standart DVD'ye sağlamamıştı. O yüzden ilk gelen kopyalar hatalıydı, oyunun belirli bir kısmından sonrasında ilerleyemiyordunuz -ki o da oyunun hemen başları sayılırdı. Türk oyuncular düzgün kopyanın gelmesini beklerken kurdeşen döktü ve belki haftalar sonra düzgün kopya ile herkes rahat bir nefes aldı. Türk oyun tarihindeki bu önemli detay da aradan çıkarttığımıza göre GoW II'de Kratos'u bekleyen neydi, bu konuya açıklık getirelim... Kratos'un diğer Yunan tanrılarıyla olan asıl savaşına degenilen bu oyunda tanrıların tanrı Zeus ezeli rakibimiz oluyordu ve onu yemek için de Gaia adlı Titan'dan yardım alıyordu. Zeus'u öldürmek için fırsat bulduğumuzda Athena araya giriyor, kendi hakkın rahmetine kavuşuyor ve son nefesini verirken de Zeus'un Kratos'un babası olduğunu söylüyorodu. Olimpos'un bir



sona geldiğini belirten Kratos, bunun üstüne geçmişे gidip Büyük Savaş'ta Titan'ları kurtarıyor, günümüzde dönüp Titan'ların ve Gaia'nın yardımıyla Olimpos'a büyük bir savaş açıyordu. Bunlar da God of War III'te olacak olanların başlangıcıydı...

GoW II, ilk oyuncunun üzerine Kratos'a yeni silahlar vermiştı. Ayrıca Amulet of the Fates, Golden Fleece, ve Icarus' Wings adında, oyunda ilerledikçe kazandığımız üç farklı eşyamız daha oluyordu. Amulet of Fates zamanı yavaşlatıyor, Golden Fleece düşmanların menzilli atışlarını yansıtıyor ve Icarus'un Kanatları da havada süzülmemizi sağlıyordu. Yeni silahlar, yeni büyümeye yetenekleri ve yeni eşyalarla, GoW II ilk oyundan daha da iyi bir hale gelmişti.

Son savaş

Kratos iyi bir savaşçı ama nefret gözlerini kör etmiş durumda. Bu yüzden PS3 için hazırlanan üçüncü oyunda Titan'lar tarafından kullanıldığını geç de olsa anlıyor ve hem Titan'lara, hem de tanrılarla karşı büyük bir savaşa giriyor.

PS3 için hazırlanğından, görsel açıdan da çok iyi bir oyun olan GoW III'te Kratos'un etrafta tanrı bırakmadığına ve nihayetinde Zeus'u yumruklaya yumruklaya öldürdüğüne şahit oluyorduk. Herhalde üç oyundan en büyük savaşlar ve en çarpıcı anılar üçüncü oyundaydı. Zaten oyun o kadar iyiymi ki PS4'e, GoW III Remastered olarak da uyarlandı, oynamadıysanız derhal satın almanızı tavsiye ediyorum.

Her anlamda ikinci oyuncunun üstüne ekler yapan bu oyunda yine Kratos farklı silahlar kazanıyor ama önceki oyundan farklı olarak, büyüler de bu silahlara göre yapıyordu. İkinci oyunda ele geçirdiği eşyalar da bu oyunda yanındaydı ve Kratos bu defa savaş sırasında yepyeni kombolar ve kombo sıra-

sında silah değiştirebilme yeteneğiyle daha da etkin bir portre çiziyordu.

Üçüncü oyuncunun sonunda Olimpos'taki tahta oturmak yerine, Kratos sırra kadem basarak ortadan kaybolmuştu. Ve onu sakalı ve oğluyla yepyeni bir dünyada bulduk... İyi ki tahtta geçirmemiş ömrünü!

Ara sahneler

Üçüncü oyuncu ile birlikte Yunan mitolojisi serisi sona ermiştir diye düşünüyorduk ki Sony, GoW: Ascension adında bir PS3 oyuncunun çıkacağından bahsetti. Kısa sürede anladık ki bu oyun sonrası değil, önceki anlatan bir GoW oyunu olacak... Çocuğunu ve karısını öldürdükten altı ay sonrası konu alan Ascension'da Fury'lere karşı bir savaş vermişti Kratos. Oyun pek özel değildi ve belki de en iteleme GoW oyunuydu. Ascension'in pazarlama stratejisi de online oyun modlarından başkası değildi. Tarihte bir ilk olarak oyuna multiplayer kısmı eklenmişti ve bu da satışlarının yükselmesinde etkili oldu.

İki ile üçüncü oyuncu arasındaysa iki tane mobil GoW oyunu piyasaya çıktı. God of War: Betrayal 2007 yılında, Java platformunu destekleyen mobil telefonlarda görüldü. İki boyutlu bir aksiyon oyunu olan Betrayal, ilk oyun ile ikinci oyuncu arasında olanları konu alıyordu ve Kratos'un cinayetle suçlanması anlatıyordu.

2008 yılında ise PSP sahiplerini mutlu eden bir haber geldi: Kratos'un Yunan tanrılarına hizmet ettiği 10 senelik kısmı konu eden, yepyeni bir GoW oyunu hazırlanmaktadır. Oyunda Morpheus'un hain planlarını ortaya çıkartıyor, Helios'un kaçırılma hikayesine göz atıyor ve Persephone'nin Atlas'ı kullanarak dünyayı yok etmesini engelliyor. PSP için çıkışından ötürü özel bir oyundu Chains of Olympus fakat seride yeni bir şey eklediğini söyleyemeyiz. (Tam bir yan eser.)



GoW III ile aynı yıl satışa çıkan God of War: Ghost of Sparta da yine PSP için hazırlanmış. Betrayal ile ilk GoW oyuncunun arasında kalan süreçte geçen hikayedede, Kratos annesi Callisto'yu bulmak üzere bir yolculuğa çıktı. Ardından kardeşi Deimos'un Thanatos adındaki ölüm tanrısı tarafından kaçırıldığını öğreniyor ve onu kurtarıyor. Ne var ki Thanatos kardeşlerle savaşıyor ve Deimos'u öldürüyor; bu da Kratos'un Thanatos'u öldürmesiyle sonuçlanıyor ve daha da sınırlı bir Kratos'un ortaya çıkışmasına sebep veriyor. PSP sahiplerini bir kez daha mutlu eden bu oyundan sonra, bu iki PSP oyuncunu içinde barındıran GoW Origins Collections adında bir paket hazırlandı ve PS3 için piyasaya çıktı. Hızını almayan Sony, bu iki oyun ve ilk üç oyunu da içeren GoW Saga PS3 oyuncunu piyasaya sürdü. Tabii bu arada, 2010 yılında GoW Collection adında ilk iki oyunu içeren paketi alanlar, verdikleri paraya yendi ama iş işten geçmişti. GoW Collection paketi 2014 yılında PS Vita için de piyasaya çıktı. Sony PS Vita'ya yeni bir GoW oyunu yapmak yerine, ilk iki oyunu uyarlamıştı. Ayıp olmuştu Sony, ayıp...

Kıssadan hisse

Her ne kadar PS4 için hazırlanan yeni GoW, eski oyundan bir hayli bağımsız olsa da Kratos'un evveliyatını bilmek bence önemli. Yukarıdaki tüm oyuları oynamak zorlayabilir lakin ilk üç oyunu bulup oynamanız farzdır. Eğer bu oyuları oynamazsanız, PS4'teki oyunu oynarken Kratos'u değil, "bir başka kahramanı" kontrol edeceğinizi bilin...

■ Tuna Şentuna



msi®

VR
READY

MASAÜSTÜ PERFORMANSI KLİŞESİ YIKILDı

GERÇEKLİK ALGINI DEĞİŞTİR

EN YENİ GRAFİKLER İLE
%40'A VARAN PERFORMANS ARTIŞI

| EN YENİ 6. NESİL INTEL® CORE™ i7 İŞLEMÇİLER | WINDOWS 10 HOME |
| NVIDIA GEFORCE® GTX 10 SERİSİ EKRAN KARTLARI | VR READY |



2399\$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

İNCELEME

World of Warcraft: Legion

World of Warcraft: Legion

Ya arkadaş, nasıl bir oyunmuş bu? Vakityle ikinci ek pakete kadar gelip oyundan uzaklaşmış, "tamam artık ben bile bırakıysam herkes bırakır" diye müthiş bir öngöründe bulunmuşustum, sonucu görürsünüz. Karşınızda altıncı ek paketiyle World of Warcraft!

Sayfa 44

★ Altın 9,5 - 10 puan

★ Gümüş 8,5 - 9,4 puan

★ Bronz 7,5 - 8,4

Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür MMORPG Platform PC, Mac Web eu.battle.net/wow/en/legion Türkiye Dağıtıcı Aral

World of Warcraft Legion

Burning Legion ile en büyük savaş kapıda!

Yazımı geçtiğimiz haftalarda almış olduğum üzücü bir haber ile başlamak istiyorum. Warcraft, Diablo ve StarCraft'ın senaristi, yani Blizzard oyunlarının hikâyelerinin yazarı Chris Metzen, 42 yaşında Blizzard'dan ayrıldı... Gerekçe olarak kesinlikle başka bir iş ya da firmaya geçmemi düşünmediğini, tamamen ailesine vakit ayırmak istediğini belirtti. Ancak diğer ailesi olan bizler ve yaratmış olduğu karakterler tabiri caizse "babasız" kaldı...

Bu üzücü haberi verdikten sonra kafamızı biraz dağıtmak adına sözü çok da uzatmayalım ve World of Warcraft'ın (WoW) altıncı eklenti paketi olan Legion'a giriş yapalım. Hikâyemiz elbette ki Warlords of Draenor'un kaldığı yerden devam ediyor. Hellfire Citadel'de öldüğü düşünülen ancak

elimizden bir şekilde kurtulan Gul'dan (Biz yememişti zaten öldüğünü. Hem Khadgar da anlamıştı zaten ama çaktırmıyordu!), Burning Legion ile iletişim kurmayı başarır ve Azeroth'a olan istilalarına karşı öncülük eder. Broken Shore'da başlayan bu ilk istilaya karşı koymak için işbirliği yapan Alliance ve Horde güçleri büyük kayıplar vererek geri çekilmek durumunda kalır. Şimdiye yapmamız gereken savaşı Broken Isle'a taşıyarak, Burning Legion'i ve Gul'dan'ı durdurmak...

Artifact Silahlar

Burning Legion'ı durdurmak için elbette ki ilk olarak yeni ve güçlü silahlara ihtiyacımız var. WoW: Legion'in en önemli gelişmelerinden biri de artık her sınıfın kendine özgü Artifact silahının bulunması. Önceden başka büyük kahramanlara ait olan ancak Burning Legion'a karşı koymamız için bize bahsedilmiş olan silahlar bunlar. Thrall'ın kullandığı Doomhammer, Tirion Fordring'in elinde görmeye alıştığımız Ashbringer bunlardan sadece ikisi... Bu noktada garip olansa her Enhancement Shaman'da Doomhammer ya da Retribution Paladin'de Ashbringer görecek olmak. Buna çözüm olarak bize sunulan ise silahların Appearance ismi

verilen, farklı tipte görüşüler ve renklerle kişiselleştirilebilecek olması. Bu konuya yazının ilerleyen kısımlarında daha detaylı olarak değineceğim ancak öncesinde daha önemli olan şey, bu silahları nasıl elde edeceğimiz. Legion'in henüz başında, Dalaran'a yaptığımız yolculukta hemen -sınıfımıza göre- yanımızda bir NPC beliriyor. Üzerinde turuncu renkte ünlem yani görev yer alan bu NPC'den aldığımız görev sonucunda hemen Class Hall'umuza gitmemiz söyleniyor. Her sınıfın Class Hall'u ise kendine özel bir bölgede yer alıyor. Örneğin Mage'ler Dalaran'da kutsal denilebilecek bir odada konuşuyor, Paladin'lar gizli bir geçitle Light's Hall Chapel'den yer altına iniyor ya da Rogue'lar (Bana göre garip bir şekilde) Dalaran'ın kanalizasyonunda yer





aliyor. Neden SI:7 gibi, Rogue sınıfına ait bir bölge varken kanalizasyon seçilmiş, onu pek anlamadım.... Sınıflara ait bu özel yerlere yine yazının ilerleyen bölümünde yer vereceğim dolayısıyla konudan çok uzaklaşmadan Artifact silahlara geri dönmek istiyorum. Class Hall'a yapılan ziyaret sonrasında Artifact silahımıza alacağımız bölgeye doğru yola koyuluyoruz. Her sınıf özel olarak yapılan bir dizi görevden sonra ilk Artifact silahımızı elde ediyoruz. İlk diyorum çünkü biliyorsunuz ki her sınıf en azından iki olmak üzere dört farklı spec'e kadar ayrılabilir. Diyalim ki Enhancement Shaman'a bir Doomhammer aldık ve ilerleyen dönemlerde Restoration Shaman olmaya karar verdik. Bu durumda Restoration Shaman'a ait farklı bir silaha ihtiyacımız olacak. İşte ikinci ve hatta üçüncü Artifact silahımızı alabilmek için 102. seviyeye ulaşmamız gerekiyor. Her sınıf kendine ait olan tüm silahları alıyor. Ancak iş, silah almakla bitmiyor. Bu silahların kendine ait açılmayı bekleyen özellikleri bulunuyor. Bu özellikleri de Artifact Power biriktirerek (Bir nevi XP gibi) ve Class Hall'u ziyaret ederek aktif edebiliyoruz. Artifact Power'ı görevlerden, Rare mob'lardan, treasure chest gibi çeşitli yerlerden toplayabileceğimiz gibi, dungeon yaparak boss'lardan da toplayabiliyoruz. Her açılan özelliğin ardından bir sonraki özellik daha da çok Artifact Power gerektiriyor. Blizzard, her defasında daha

çok Artifact Power biriktirmenin bir noktadan sonra işin içinden çıkmaz bir noktaya sürükleyeceğinin farkına varmış ki Artifact araştırması adında bir sistem geliştirmiştir. Class Hall'unuzdan başlatabileceğiniz ve beş gün süren bu araştırmaları tamamladığınızda artık öncekine oranla daha fazla Artifact Power kazanmaya başlayacaksınız. Bu belki de oyunun en önemli ve unutulmaması gereken şeyi. Zira ne kadar çok Artifact Power, o kadar güçlü silahlar demek oluyor. Ayrıca silahımıza Relic adı verilen üç adet eşya takabiliyoruz. Bu eşyalar da yine üzerlerinde yer alan özelliklerine göre silahımıza güç üstüne güç katıyorlar.

Silahların farklı tipte görünüşleri olacağını bahsetmiştim. Bunu biraz açmak istiyorum. Oyunda tamamlayacağımız başarılara göre silahlara farklı renk temaları ve görünüşler açmak mümkün. Mesela sınıfımıza ait tüm hikâyeyi bitirirsek yeni bir görünüş elde edebiliyoruz. Her görünüşe ait de farklı renkler bulunuyor. Ayrıca oyunda gizli olarak yer alan (Mage silahının gizli görüntüüsü olan The Stars' Design'ı sağıdaki ekran görüntüsünde görebilirsiniz!) görüntüler de mevcut.

Class Hall

Warlords of Draenor'da yalnızları yaşadığımız Garrison'ların bir benzeri olan Class Hall'lar, isminden de anlaşılacağı üzere her sınıfın kendine ait olan bölgelere verilen

isim. Yalnızlık çekmemek için bu defa aynı sınıftan tüm karakterler bir yerde yer alıyorlar. Aynı Garrison'larımızda olduğu gibi burada da Follower'larımız var ancak bu defa onlara Champion olarak hitap ediyoruz. Bunun nedeni de eskisi gibi 20-25 tane değil, sekiz adet yardımçımızın olması ve hepsinin de tanık kahramanlardan oluşması. Rehgar Earthfury, Chen Stormstout ve Archmage Kaelc bunlardan sadece birkaçı... Görevler de yine Garrison'lara oranla çok daha az sayıda. Böylece her görevi sürekli yapmak zorunda olmak yerine bizim için gerçekten önemli olan görevleri tamamlamak daha mantıklı hale gelmiş durumda. Yapacaklarımıza bununla sınırlı kalmıyor. Burada tamamlamamız gereken farklı araştırmalar ve geliştirmeler de mevcut. Bu geliştirmeler sayesinde de çeşitli özellikler kazanıyoruz. Mesela ben Mage olarak Teleportation Nexus ismi verilen geliştirme sayesinde





Yardımcı uygulama!

WoW Legion Companion adı verilen uygulama sayesinde Class Hall'umuzu istedigimiz her yerden kontrol edebiliyor, Broken Isle'da yer alan World Quest'leri takip edebiliyoruz. Elbette bunları yapabilmek için oyunda olmamız lazım. Eğer oyundayken uygulamayı açarsanız bir anda oyundan kopuyorsunuz, benden söylemesi. Denendi! Özellikle bilgisayar başında degilken Class Hall'umuzuza olan bitenleri gözlemelemek adına oldukça başarılı. Uygulamayı App Store ve Google Play'den ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Broken Isle'in tüm bölgelerine portallar yardımıyla gidebiliyorum. Bir diğer geliştirme sayesinde başlarda sadece bir adetle sınırlı olan Legendary eşya giyebilme sınırını ikiye çıkartıyor. Legendary eşyalar bu defa biraz farklı işliyor. Onlara da birazdan değineceğim. Kisacası Class Hall'lar sınıflarımıza özel hikâyelerin anlatıldığı, Artifact silahlarımızı güçlendirdiğimiz ve görevlere başlayabileceğimiz bir merkez olarak oyunda yer alıyorlar.

Yeni bölge yeni görevler

Her ekleni paketinde olduğu gibi Legion'da da yepyeni bir bölge bizi karşılıyor. Broken Isle ismi verilen bu kira kendi içinde toplamda altı bölgeye ayrılmış. Her bölgenin yine daha önceki ekleni paketlerinde olduğu gibi kendine has bir teması ve o bölgeyi diğerinden ayırtoran bir renk paleti var. Bu bölgelerin içinde belki de en önemli ve en çok vakti geçirdiğim yer olan Suramar benim favorim mekânım. Bu bölge neden bu kadar önemli, çünkü birincisi Suramar City burada bulunuyor. Spoiler vermek istemiyorum ancak bu bölgede görev yaparken şehrin görüntüsü ekranda belirdiğinde adeta gözlerim kamaştı diyebilirim. İkincisi de burada yapılan tüm görevler, oyundaki diğer bölgelerden farklı olarak Artifact Power ödülü veriyor. Artifact silahımızı geliştirmenin ne kadar önemli olduğuna daha önce değinmiştim... Üçüncüsü de Nightfallen fraksiyonu ile 8000 / 120000 Honored seviyesine gelindiğinde açılan iki adet yeni Mythic Dungeon olması. Court of Stars ve The Arcway adı verilen bu iki zindandan düşen eşyalar da oldukça kaliteli. Dolayısıyla amaçlarınızdan birisi Nightfallen bölgesindeki saygınlığınızı bir an evvel artırmak olmalı. Bunun için de tavsiyem ilk olarak bölgedeki görevlerin tamamını yapmanız yönünde



olacak. Ayrıca normal görevlerin haricinde bu defa oyunda yeni ismi ile World Quest'lerde yer alıyor. World Quest'lere başlayabilmek için öncelikle 110. seviyeye gelmeli daha sonra da Khadgar'ın bizden istediği görev olan; Broken Isle'da yer alan beş farklı bölge / fraksiyon ile Friendly seviyesine gelmelisiniz. World Quest'ler Broken Isle'in çeşitli yerlerinde yapılabilecek onlarca görevden oluşuyor. Her biri belli sürelerle oyunda kalmıyor ve sürekli rotasyon içindeler. Bu görevlerden bazıları ödül olarak Artifact Power verirken bazıları eşya, bazıları altın, bazıları ise Order Resource verebiliyor. Buna çeşitli ödüllerin yanı sıra günlük olarak tamamlanabilecek Emissary görevleri de çıkıyor. Emissary görevleri haritanın sol alt köşesinde görmek mümkün. Toplamda üç güne kadar birikebilen bu görevleri bitirmek de yine World Quest'leri tamamlamaktan geçiyor. Emissary görevlerin bizlerden istediği gayet basit; Highmountain'da dört World Quest tamamla gibi görevler. Emissary görevini tamamladığınızda karşılığında





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat •••••

İlk saatler seviye kasmakla geçecek. Bu sırada envai çeşit görev yapacak, bölgelerin altını üstüne getireceksiniz! Seviye atladıkça en azından arada bir Class Hall'unuzu ziyaret etmenizi de tavsiye ediyorum.

İlk hafta •••••

110. seviyeye ulaşmış olmalı, bol bol zindan ve World Quest yapmaya başlamış olmalısınız. Bu sayede hem eşyalarınızın kalitesini hem de bölgelerle olan saygınlığınızı artırmalısınız.

İlk ay •••••

World of Warcraft öyle bir ayda tüketilecek bir oyun değil! Artık eşyalarınız belli bir kaliteyi geçmiş olmalı ve Raid'lere doğru yolculuk başlamalı. Yapılacaklar arasına Mythic+ zindanları da ekleyelim!



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%30 Görev yapıyoruz

%30 Artifact Power kasıiyoruz

%40 Zindan ve Raid'lerde bol bol vakit geçiriyor ve Boss'ları kesmeye uğraşıyoruz



ARTI

Yapılacak tonla görev Dolu dolu yeni bölge; Broken Isle Demon Hunter sınıfı Artifact silahlar

EKSİ

Sınıflar arası dengesizlikler mevcut World Quest'ler bir süre tekrara bağlayabiliyor

SON KARAR

World of Warcraft: Legion, özellikle son dönemde çıkmış olan eklenti paketlerine oranla oldukça başarılı. Bana Wrath of the Lich King zamanından aldığıم zevki yaşattı. Mutlaka oynaması gerekiyor!



ödül olarak bol miktarda saygınlık, Artifact Power ve bir adet Emissary Cache kazanırsınız. Bu cache'lerin içinden çikabilecek eşyalar da yüklü miktarda altın, resource ya da eşya olabiliyor. Eşyaların Legendary olma ihtimali de bulunuyor, benden söylemesi. Dolayısıyla her gün mutlaka bu Emissary görevlerini tamamlamanızı öneriyorum. Bölgelerden bahsetmişken, bölgelerin artık oyuncunun seviyesine göre şekillendirdiğini söylemezsek olmaz. Evet, artık bölgelerin seviye zorunluluğu bulunmuyor. İsteyen, istediği bölgede seviye attamaya başlayabiliyor. Hatırlatmakta fayda var; Suramar sadece 110. seviyelere özel olan bir bölge.

Illidan'ın askerleri!

WoW: Legion ile yeni bir Hero sınıfımız daha oldu. Demon Hunter ismi verilen bu sınıf bizzat Illidan Stormrage tarafından yetiştirilen Night Elf ve Blood Elf'lerden oluşuyor. 98. seviyeden başlayan Demon Hunter'lar iki farklı tipte oyun deneyimi sunuyor. Bunlardan ilki Havoc ismi verilen ve DPS yapmamıza olanak tanyan spec olurken, Vengeance, Tank olarak görev almamızı sağlıyor. Demon Hunter'lar yeteneklerini kullanmak için Fury adı verilen bir enerji kaynağını kullanıyorlar. Sırtlarında bulunan kanatları sayesinde çift zıplama ve sonrasında havada süzülme gibi diğer sınıfların yapamayacağı birçok marifeti bulunan Demon Hunter'ı oynarken oldukça keyif aldım. Yeteneklerinin de göze oldukça hoş geldiğini söyleyebilirim. Özellikle de alan

hasarı veren Eye Beam'in hastası oldum. Ayrıca yine sadece Demon Hunter'a özel olan Felsaber isimli mount'a da bayıldım. Kısacası diğer sınıflardan sıkılmış ve yeni arayışlar içine girmişseniz, en azından bir denemenizde fayda var.

WoW'un vazgeçilmezi; PvP

Baştan aşağıya yenilenen PvP sisteminden bahsetmemesem olmazdı elbette. Artık PvP yaparak aldığımız honor'lar eşya almaya değil, Honor seviyemizi artırmaya yarıyor. Call of Duty'den hatırlayacağımız prestij sistemi artık WoW'da da mevcut. Honor seviyemiz 50'ye geldiği zaman, tamamen sıfırlayıp her şeye baştan başlıyoruz. Bu sayede de prestij seviyemize göre de ödül kazanabiliyoruz. Ayrıca artık Honor seviyemize göre de bir talent sistemi mevcut. Belli seviyelerde alabileceğimiz bu özel yetenekleri de sadece PvP yaparken kullanabiliyoruz. Özellikle prestij seviyesine kasacaklar için -ben de dahil olmak üzere- oldukça uzun bir maraton bizleri bekliyor. WoW anlatmakla bitmez arkadaşlar... O yüzden eğer daha önce WoW oynamışsanız ve bu eklenti paketini alıp almama konusunda kararsızsanız size söyleyebilirim tek bir şey var o da; bu eklenti paketi bi' harika! WoW'a yeni başlamayı düşünüyorsanız da size bir iyi haberim var. WoW: Legion'ı satın alan herkes bir karakterini anında 100. seviyeye çıkartabiliyor. Eğer hala Legion'ı almamışsanız, şimdi dergiyi sessizce yere bırakın ve hemen bir tane almaya koşun! Eğer alıysanız da sizi bir sürü World Quest bekler. Oyunda görüşmek üzere! ■ Emre Öztinaz



Logitech
G920 ile
İnceledik!

Forza Motorsport
Forza Horizon nasıl
işin eğlence tarafına
odaklıtıyorsa Forza
Motorsport serisi de
gerçekçiliğe önem
veren oyunculara
hitap ediyor. Bence
her ikisini de edinin.
Üstelik W10 sahipleri
için Forza Motorsport
6: Apex de beta
surecinde.

*Bilen bilir, ben arcade
yarış oyunları ile
yakınlığımı **Need for
Speed: High Stakes**
günlerinde falan bırakıtm*

Yapım **Playground Games** Dağıtım **Microsoft Studios** Tür Yarış
Platform **PC, Xbox One Web** forzamotorsport.net/en-us Türkiye Dağıtıcı **Microsoft**

Forza Horizon 3 ★

Geçtiğimiz yıl Forza Motorsport 6'yı oynadığımda ne
düşündüysem, aynen tekrarlıyorum. Microsoft daha
iyisini duyurana dek, en iyisi bu.

ş yarış oyunlarına geldiğinde PC kullanıcının boynu büük. Nasıl olmasın ki? PlayStation sahipleri ilk gençliklerini Gran Turismo ile, Xbox'cılar ise Forza serileri ile harcarken, PC'de eli yüzü düzgün bir yarış oyunu oynamanın yolu Assetto Corsa veya Project C.A.R.S gibi herkese hitap etmeyen, ağır, öğrenmesi zor simülasyonlardan geçmekte. Neyse ki bu durum değişmeye aday, çünkü Microsoft'un muhteşem serisi Forza'nın eğlenceli tarafı olan Horizon, bundan sonra Xbox One kadar Windows'ta da boy gösterecek. Bilen bilir, ben arcade yarış oyunları ile yakınlığımı Need for Speed: High Stakes günlerinde falan bıraktım ve o günden beri de bu tür oyunlardan uzak durmaya çalışıyorum. Bu yüzdendir ki benim esas ilgimi çeken Forza Motorsport 6: Apex idi ve Forza Horizon 3 ilk duyurulduğunda da öyle çok ilgilenmedim. Derken Forza Horizon 3'ün basın sürümü sadece Xbox One erişimini kapsadığından ve PC versiyonu 27'sinden önce gelmeyeceğinden oyunu Xbox'ta oynadım ve gördüklerim karşısında

gözlerim yuvalarından fırladı... Öncelikle bu defa hikâye Avustralya'ya taşınıyor ve motorsporları sevenlerin yakından tanıdığı Surfers Paradise'tan Byron Bay'e, ülkemizde çok tanınan Yarra vadisinden Outback'e kadar uzanan, devasa boyutta bir harita var öümüzde. Bu defa alelade bir yarışçı değil de bahsi geçen festivalin yöneticisi olarak sırtımızdaki yük de daha ağır. Tipki bir oyun firmasının yeni oyun lansmanına için Youtuber'ları davet etmesi gibi, biz de, tanınmış, hayran kitlesi büyük Drivatar'ları kadromuza dâhil etmeye çalışıyoruz. Bu şekilde Byron Bay'den başladığımız yolculuğumuz Forza Horizon 2'nin iki katı büyülüğünde, her santimetrekaresi doldurulmuş bir arazide kâh Buggy ile ceylan gibi sekerek, kâh Dodge Challenger ile lastik yakarak sürüyor. Oyunda 390 civarında araç var ve modellerin pek çoğu Forza Motorsport 6'dan alınmış. İlave olarak oyunun büyük bir kısmı toz toprak içinde geçtiğinden çok sayıda arazi aracı ve buggy de kadroya dâhil edilmiş. Forza Horizon





serisinden bekleyebileceğiniz üzere oyun arcade/simülasyon dengesinin arcade tarafına meyilli ve bunu Lamborghini Centenario'nuz ile Byron Bay plajlarını aşındırırken dibine kadar hissedebiliyorsunuz. Tüm bunlar öyle keyifli ki "Ne alaka?" sorusu ağızınızdan sadece bir defa çıkarıyor, sonrasında ise oyunun mükemmelliği baskın geliyor, kaptırıp gidiyorsunuz.

Ne demiştiğ, evet oyun arcade. Son bir senesi Forza Motorsport 6'da geçen birisi, daha üçüncü virajı geride bıraktığı anda sıralamadaki yerine bakıp frene olması gerekenden fazla dokunduğunu fark edecekler zaten. Bununla birlikte Forza Motorsport 6'nın muhteşem modifiye seçenekleri aynen yerinde duruyor. Aracının ön, arka kanat tasarımını değiştirebilir, yüzlerce farklı jant arasından istedığınızı seçebilir, lastik tipinden aracın rengine kadar tüm detaylar ile diledığınız kadar



oynayabilirsiniz. Neticede ortaya çıkan "şey" başka hiçbir oyunda kolay kolay göremeyeceğiniz kadar "size ait" bir otomobil oluyor. Forza Horizon serisinin yapımcısı Playground Games bu seride başlarken, seneler önce Test Drive Unlimited'ı hit bir oyun yapan her şeyi alıp Forza dünyasına taşımış, araç seçenekleri, kontroller ve modifikasyon seçenekleri gibi pek çok güzellik de üzerine çeşni olarak ekleyip ortaya birbirinden keyifli iki oyun çıkartmıştır. Bu oyunda da TDU'nun sorunsuz harita ve görev bulma sistemi aynen kullanılmaya devam ediyor ve bu görevlerin sayısı o kadar fazla ve harita o kadar dolu ki oyundan bir iki haftada sıkılma ihtimaliniz "sıfır".

Bir diğer güzellik, tipki Forza Motorsport serisinde olduğu gibi, satın aldığınız araçlar için diğer kullanıcılar tarafından yaratılmış giydirmeleri indirebiliyorsunuz. Otomobilere meraklı olanlar için General Lee renklerinde bir Dodge Charger veya F1 takımı renklerrinde bir McLaren 650S kullanmak eminim keyifli olacaktır.

Oyun öyle veya böyle bir senaryoya sahip olduğu için başlarda size "şurada, şu araçla yarışacaksın" diye dayatsa da, kısa süre içinde Forza Motorsport 6'daki yarış formatına donebilmeniz, şampiyonalar tasarlayabilmeniz (Blueprint) ve istediğiniz aracı satın alarak garajı geliştirebilmeniz mümkün. Daha önce de dediğim gibi oyunu Xbox One S'de oynama şansınız oldu ve konsolda performans ve optimizasyonunun muhteşem seviyede olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Bu grafikleri Windows 10'da görsem belki çok şaşırımayabilirdim ancak Xbox One S'de oyun en ufak bir kare bile atlamanadan, FPS düşmesi yaşamaması, şu optimizasyon seviyesine ulaşabilmiş olması takdire şayan.

Bu arada grafikler de Forza Motorsport 6'nın bile üzerine koyarak geliyor, sadece kokpitler biraz daha poligon yoksunu olarak tasarlanmıştır. Belki oyunda "pistler" yerine

bir "harita" olması ve bu haritada özgürce çeşitlilik yaratabilmek yapımcıların elini kolaylaştırmış olabilir ancak güneş batımından yağmur efektlerine kadar her şey muhteşem gözüküyor. Ofiste oyunu gören yanımıza geldi diyelim de sadede gelelim. Bakın iddialı bir cümle ile kapatacağım bu kez. Konsol oyuncuları bu duruma alışık ama saçma sapan teknik problemler yaşamadığı sürece Forza Horizon 3 bilgisayarlığımızın gördüğü en iyi yarış oyunu olmaya aday. Benim gibi arcade yarış oyunlarından uzak duruyorsanız ve "Forza Motorsport 6 veya Assetto Corsa bana yeter" diyorsanız bile bu oyunu edinin ve oynayın. Pişman olacağınızı katyeni inanıyorum.

■ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Müthiş grafikler, sınırsız eğlence, 390 lisanslı araç, dev harita

EKSİ Kokpitler daha basit





Yapım EA Canada Dağıtım EA Games Tür Spor Platform PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 Web www.easports.com/tr/fifa Türkiye Dağıtıcısı Aral

FIFA 17

Frostbite ve futbolun muhteşem uyumu!

Futbol severlerin en sevdiği aylardan biri olan Eylül ayını henüz geride bıraktığımız şunlarla, her sene olduğu gibi bu sene de yeni bir FIFA heyecanı ile karşı karşıyayız. Sözü fazla uzatmadan gelin kendimizi vuralım yeşil sahalara...

Yenilik her zaman iyidir

FIFA artık yepyeni bir oyun motoruna ev sahipliği yapıyor. Battlefield, Need for Speed ve Star Wars: Battlefront gibi oyunlardan tanıştığımız Frostbite artık FIFA'nın temellerini oluşturuyor. Açık konuşmak gereklirse; ilk duyduğumda aklımda "FIFA ve bu motor?" gibi sorular canlanmıştı. En nihayetinde yıllardır oynamaya alışık olduğumuz ve bu haliyle sevdigimiz FIFA, yepyeni bir motor ile yeni bir oynanışa sahip olacaktı. Ancak biraz araştırdığında EA'in Frostbite'i iki yıldan uzun bir süredir FIFA'ya uyarlamak için çalıştığını duyunca içim bir nebeze olsa da rahatlamaştı. Yani öyle apar topar alınmış bir karar gibi durmuyordu. Nitekim oyunu oynamaya başlayınca ne kadar yerinde bir karar olduğunu da görmüş oldum. Daha gerçekçi futbolcular, stadyum ve çevresi, menajer odası gibi çokça detay Frostbite sayesinde -evet belki çağ atlamlı gibi durmasa da- çok daha iyi görünüyor. Şimdi "Menajer odasını görsem nolacak?" diyebilirsiniz.

Kapak yıldızı
Her ne kadar resmi bir açıklama olmasa da sanıyorum ki; Messi saçlarını böyle cıvcıv sarısı yaptığı için FIFA 17'nin kapak yıldızı olamadı. İyi de oldu. Kaç yıldır Messi, Messi nereye kadar?

Parlayan Yolculuk Modu

Bu noktada FIFA 17'nin belki de en büyük yenilikleri arasında yer alan The Journey, yani "Yolculuk" olarak Türkçeleştirilen oyun modu geliyor. Bu modda Alex Hunter isimli bir futbolcuya kariyerinde ilerlemesi konusunda yardımcı oluyoruz. Hikâyemiz Alex Hunter'in çocukluk yıllarda, bir mahalle maçında başlıyor ve bir dizi ara sahne sonucunda kendimizi seçimlerde buluyoruz. Şut, pas, dripling gibi yeteneklerimizi sergileyerek seçimlerde ilk 11'e girmeye çalışıyoruz. Şahsen ben ilk denememde ilk 11'e giremedim ve tam bu noktada oyun bana baştan başlamamı söyledi. Bunun yerine ikinci Lig bir takıma gidip kendini geliştirdi gibi bir seçenek olmasını beklerdim. Seçmeleri tekrar oynayıp, bu defa başarılı olduktan sonra da bir anda tüm Premier Lig takımlarının ilgi odağı haline geldim... Bu noktada yine bir dizi ara sahnededen sonra hangi takımı seçmek istediğim soruldu ve kariyerime başladım... Biraz evvel de dediğim gibi ikinci Lig bir takıma gönderiliip orada devam etseydim ve kendimi geliştirme fırsatı bulabilseydim bu moda muhteşem diyebilirdim ancak beni baştan oynamaya ve senaryoya bağlı kalmaya zorlamasından ötürü, bana biraz çizgisel geldi. Çok fazla spoiler vermemeğin adına hikâyemin geri kalanını anlatmak istemiyorum ancak performansınıza bağlı olarak



yne bir yerlere gönderilme ihtimaliniz var! Daha önceleri kendi oyuncumuzu yaratıp başladığımız ve kariyer moduna oldukça benzeyen Yolculuk modu, bu defa içinde RPG öğelerini de barındırıyor. Maçlardan sonra yönetilen sorulara, ara sahnelerde yer alan konuşmalara farklı tipte cevaplar verebiliyoruz. Bunlar; dengeli, hırcın ya da sakin olmak üzere üçe ayrılıyor. Ne kadar hırcın olsak, kazandığımız takipçi yanı taraftar sayısını artırıyor. Oyunda Twitter türevi bir feed bölümü bulunuyor ve takipçilerimizin sayısına buradan bakabiliyoruz. Ne kadar sakin cevaplar verirsek de teknik direktörümüz ile aramız o kadar iyi oluyor. Ya da üçüncü seçenek olan dengeli şekilde bir cevap vererek iki tarafı da ne mutlu ne mutsuz edebiliyoruz. Teknik direktörle aramızı iyi tutmak da ilk 11'de yer bulma ihtimalimizi artırıyor. Tabii ki maçlardaki performansımız da ilk 11'e girmek için en önemli etken. Sonuçta istediğiniz kadar teknik direktörle iyi anlaşalım, iyi oynayamıysak yerimiz yedek kulübesi hatta rezerv takım olacaktır. Kısacası Alex Hunter'ı yıldız yapmak ya da yerin dibine sokmak bizim elimizde!

Gelelim yıllık olan yapılan yenilemeler... Her sene olduğu gibi bu sene de animasyonlar-

da ve yapay zekâda geliştirmeler yapılmış durumda. Bu sayede daha da akıcı görünen FIFA 17'ye bu yıl dört farklı futbolcu hayat vermiş. Bu isimler; fiziksel etkileşimlerde Eden Hazard, aktif zekâ sisteminde Marco Reus, yeni atak tekniklerinde Anthony Martial ve duran toplarda ise James Rodriguez. Duran toplarda yapılan en büyük değişiklikse artık futbolcumuzun topa geliş şeklimizden, hangi noktaya atacağımıza kadar ayarlıyor oluşumuz. Açıkcası topu atacağımız yeri hedef belirleyerek seçmenin biraz "arcade" geçmiş olacağını düşünüyordum ki oynayınca öyle olmadığını görmüş oldum. Zira hedefin sürekli hareket halinde oluşu işi bir o kadar zorlaştırıyor. Bir diğer yenilik ise fiziksel etkileşimlerde artık "geri itme teknolojisi" sayesinde artık her pozisyonda fiziksel eylem düğmesi kullanabiliyoruz. Bu sayede topsuz alanda ya da yeni bir pas alırken defansa karşı vücudumuzu kullanarak üstünlük sağlayabiliyoruz. Aktif zekâ sisteminde yapılan yenilikler sayesinde futbolcular boş alanlara daha iyi kaçıyor ve feyk koşular gerçekleştirerek adam eksiltebiliyorlar. Açıkcası şu sıralar bu yetenekleri çok etkili kullanmasam da alışınca oldukça etkili ataklar

geliştirilebileceğini düşünüyorum. Etkili ataklar geliştirip gol atalım ve kenarda bulunan teknik direktörümüzü sevindirelim değil mi? Evet, artık Arsène Wenger, José Mourinho ve Pep Guardiola gibi ünlü teknik adamlar -maça etki etmeseler de- kenarda bulunuyorlar ve bu göze oldukça hoş görünüyor. Peki bunca satır iyi yanlarını anlatım durum ancak FIFA 17'nin eksileri yok mu? Elbette var... Her sene olduğu gibi bu yıl da yine saç baş yolduran goller oyunda aynen korunmuş. Bir anda çarpışan oyuncular, araya sıkışip fırlayan toplar, bacakları ters dönen futbolcular... Her ne kadar geçtiğimiz yıllarda oranla daha az gözlemlemiş olsam da bir-iki defa başıma gelmedi değil... Ayrıca kendi futbolcumuzu yaratıp oynayamıyor olmak -her ne kadar benim için olmasa da- kimi oyuncu için oldukça önemliydi. Tamam, belki Yolculuk modu ile bu boşluk doldurulmuş ancak diğer mod oyundan neden tamamen çıkartılmış, onu anlamak güç. FIFA Ultimate Team'de de öyle kayda değer bir yenilik yok. FIFA'nın belki de en sevilen unsuru olan FIFA Ultimate Team'de biraz yenilik görmek sevindirici olabilirdi. Sonuç olarak FIFA 17, özellikle de Frostbite oyun motoru sayesinde artık çok daha gerçekçi ve detaylı bir oyun deneyimi sunuyor. Siz de benim gibi futbol oyunlarının hayranısanız bu sene de FIFA'yı kaçırmanızı tavsiye ediyorum. ■ Emre Öztinaz

KARAR

ARTI Yeni oyun motoru, eğlenceli Yolculuk modu.

EKSİ Yolculuk modunda daha özgür olabiliirdik, saçmalayabilen animasyonlar...



Yapım Comcept / Armature Dağıtım Microsoft Türk Aksiyon
Platform PC, Xbox One Web www.recoregame.com

ReCore

Bir başka gezegen, bir başka mekanize başkaldırı... Xbox 360'a dönüş yapmak için bu kadar uzağa gitmeyebildik oysa ki.

Konsollar PS2'den ibaretken ve Xbox 360 yeni yeni ortaya çıkıyorken, Uzak Doğu firmalarının oyun dünyasındaki üstünlüğü çok daha büyütü. Bu vesileyle de benzer tipte oyunları çok fazla görüyoruk ve bunlar da genellikle üçüncü kişi kamerasından oynanan aksiyon oyunlarıydı.

ReCore ilk açılandığında çok iyi bir konsept ve atmosfere sahip bir macera oyunu gibi gözükmeteydi. The Last of Us + Mad Max + Mass Effect gibi bir kombinasyon hayal etmiştim kafamda; mekanik köpeğimizle başka bir gezegende yaşam mücadeleşi verecek, duygusal anlar yaşayacak, muhteşem bir hikayeyi takip edecektik...

Ve yıl 2016 olmuşken Microsoft, Keiji Inafune'nin iddialı firması Comcept'i, Metro-id Prime serisiyle tanıdığımız

Armature'u ve Fuel'i yapan Asobo'yu bir araya getirip geçmişin o artık unutulmuş oyun tipini, Xbox One ve PC'ye geri döndürmeyi başarmış bulunuyor. Bravo hepине!

Far Eden'da bir gün...

Kahramanımızın adı Joule. Bu kızcağız yaşınamaz bir hale gelmiş olan Dünya'dan büyük umutlarla ayrılmış Far Eden adındaki gezegene varmış ve derin dondurucudan çıkışmış bir kazazede. O uyandığında Far Eden terraform ile Dünya'ya benzetilmiş ve yaşanabilir bir yer olmalıdır fakat robotların hüküm sürdüğü bir Mad Max dünyasıyla karşılaştı kendisi. Bize pek fazla bir şey anlatılmadan, hızla atıldığımız oyun, bizi hemen Mack K-9 adındaki robot köpeğimizle tanıştırıyor. Gerçek bir köpek davranışına sahip olan Mack K-9, tam göbeğinde kocaman ve görsel kalitesi yerlerde olan mavi bir enerji topu taşıyor. Kısa sürede anlıyoruz ki Far Eden'daki tüm robotlar dört farklı tipteki enerji kaynağıyla çalışıyor ve nedense bizden de nefret ediyorlar. Ortam biraz Horizon Dawn gibi ama o oyunu da henüz görmedik, sağlam bir benzetme olmayıabilir bu.





Corebot'larınızı bir şey olursa endişelenmeyin; onları yeniden canlandırmak ve parçalarını değiştirmek mümkün.

Joule elinde bir tane de silah taşıyor. Ayrıca bu enerji toplarını sökmeye yarayan da bir kançası var. Olay şu şekilde işliyor: Bir düşmana yeteri kadar ateş ettikten sonra düşmanımız zayıflıyor ve enerji topu sökülebilir hale geliyor. Kancayı atıp kısa bir çekişme yaşadıktan sonra da (Kanca kırmızı kırmızı yanmaya başlarsa analog kolu bırakın.) enerji topuna sahip oluyoruz.

Bu ufak detay dışında ise savaşlar genellikle düşmana bol bol ateş edip onu yok etmekle sonuçlanıyor. İlla enerji topunu sökmenize de gerek yok; prizmatik küreler taşıyan boss'lar dışında... Zaten oyunda bir otomatik hedef alma sistemi de olduğundan, iskalama payınız çok azalıyor. Eğer tetiğe çok fazla basarsanız silahınızın hassasiyeti düşüyor fakat bir düşmanı öldürmek sadece tuşa yeteri kadar basmaktan geçiyor.

Savaşlardaki stratejinizi değiştirecek tek etken, silahınızı şarj edip ateş etmekten geçiyor. Şarjla birlikte yapılan saldırın bir hayli güçlü ve çoğu düşmanın kalkanını indirip onu saldırıyla açık hale getiriyor. Boss savaşlarında da rakibinizin büyük saldırularını bu şekilde engelleyebiliyorsunuz.

Platform

Eğer Windows 10 işletim sistemine sahipseniz, oyunu XONE yerine PC'de tercih etmenizi tavsiye ediyorum. Zaten oyunu satın aldığınızda her iki sistem için de almış oluyorsunuz fakat PC'de teknik açıdan çok daha fazla rahat edekeksiniz.

Çöller ve niceleri

Bir çeşit açık dünya teması söz konusu oyunda. Lakin bu açık dünya o kadar boş ve o kadar sıkıcı tasarlanmış ki genellikle etraftaki gizlilikleri bulmak için bile çaba sarf etmek istemiyorsunuz.

Ana görevinizin nerede olduğu size pusulanızda gösteriliyor ve dilerken bu ana görevi bir kenara bırakıp "Dungeon" adındaki bol düşmanlı ve bol eşya düşürmeli alanları ziyaret edebiliyorsunuz.

Tüm bu tantana sırasında da size Corebot olarak nitelendirilen robotunuz yardım ediyor. İlk başta sadece bir köpeğe sahipsiniz fakat oyunda ilerledikçe başka robotlar da bulaşıyorsunuz. Örneğin Seth SP-DR adındaki örümcek benzeri robot, size ulaşamadığınız yerlere ulaşmanızda yardımcı oluyor ve savaşta da ateş gücü sağlıyor. Duncan adındaki goril robotumza gizli yerleri ortaya çıkartmak için kayaları parçalıyor ve dövüşürken de ateş topları fırlatıyor.

Bu robotlar bize fayda sağlamasına sağlıyor ama savaşlarda genellikle kendi çaplarında eğleniyor gibi gözüküyorlar. Yani onlar olmadan da savaşları yara almadan sonuçlandırmak mümkün.

İşin tek güzel tarafı robotlarımızı geliştirip farklı parçalarla donatabilmemiz. Bunları yapmak için şemalar buluyor ve düşmanlarımızdan düşen, etrafta, sandıklarda bulabileceğimiz



eyşaların yardımıyla yeni parçaları oluşturabiliyoruz. Set Item olarak tabir edilen set parçalarının tamamını robotumuza giydirirsek de bu setin bonusunu da kazandırabiliyoruz.

Geçmişti geçmişti bırakıksak?

Görsel açıdan yerdeki sürünen ReCore'daki kaplamaları kim görüp de onayladı, gerçekten merak etmekteyim. Modellemeler iyi olsa da çevre tasarımları ve diğer görsel öğeler o kadar sıkıcı ve o kadar özensiz ki oyun gerçekten geçmişen bir yerden gelmiş gibi duruyor. ReCore aslında bir PS2 oyunuymuş da Remastered olarak gelmiş gibi bir durum var.

Etraf bu kadar kötü gözükmekten ve her şey bu kadar monoton ilerlerken tutunabileceğimiz bir tane de oyun mekanığı kalıyor maalesef. Ne hikaye sürükleyici, ne savaşlar eğlenceli, ne topladığımız parçaların, seviye atlamanın oyuna büyük bir katkısı var... Gerçekten bu oyunu tercih etmek için evcil hayvan olarak robot beslemeyi sürekli hayal etmiş olmanız veya büyük bir oyun boşluğununa düşmüş olmanız lazım. Hayır işin kötüsü, Comcept ve Microsoft'un ilk çıkış noktaları çok sağlamdı ve Joule ile Mack K-9, gerçekten akılda kalıcı karakterler olarak da tasarlanabilmişler. Hatta enerji toplarıyla çalışan ve vahşi hale gelmiş robot teması da hiç fena değil. Fakat bunun üstüne kurulan oyun, bence tam bir felaketle sonuçlanmış. Zaten Keiji Inafune'nin Mighty No.9'u da kötü patladı. Acaba artık oyun dünyasına izleyici olarak mı katılsın?

■ Tuna Şentuna

KARAR

ARTI Konsept başarılı
EKSİ Grafik kalitesi diplerde, oynanış 10 yıl öncesinde



56



Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Web www.konami.com/wepes/2017 Türkiye Dağıtıcı Aral

Pro Evolution Soccer 2017



Sen bizim gönlümüzdeki şampiyonsun. Sen sahalara geri dönmek için mücadeleyi bırakmayan bir devsin. Bir gün geri döneceğini hepimiz biliyorduk ve bizi haksız çıkardmadın. Tekrardan, hoş geldin aramıza şampiyon!

PES serisiyle hepinizin az çok bir geçmişi vardır. 2010'a kadar liderliği elinden bırakmadı ve sonunda FIFA serisinin muhteşem dönüşüyle resmen tökezledi. 2010'dan bu yana ise öyle bir düşüse geçti ki kendini bir türlü toparlayamadı. Geçen sene yeni bir grafik motoruyla tanıtı seri. FoxEngine, PES serisine resmen yeniden can verdi. Görsel ve fiziksel detaylar, gelecek yillarda adeta umut vaat ediyordu; ama gördük ki FIFA, yine açık ara öndeydi.

Su anda oyunun tam sürümünü oynuyorum ve şunu söyleyebilirim ki bu senenin futbol oyunu PES 2017'dir arkadaşım

Bu senenin E3 2016'sından beri süregelen bir PES muhabbeti var ki sağda solda sürekli kulağıma çalınıyor. "PES çok iyi olacak bu sene, FIFA'yı da sollayabilir hatta.." gibi büyük iddialar da duydum. Özellikle son birkaç senedir duyduğum şeyler aynı olduğu için pek üstünde durmadım. Oyunun demo'suna bile bakmadım; çünkü hakikaten o kadar da umudum yoktu. Şu anda oyunun tam sürümünü oynuyorum ve şunu söyleyebilirim ki bu senenin futbol oyunu PES 2017'dir arkadaşım.

Neresinden başlasam bilemiyorum şu anda ama önce şöyle bir kabasını alalım. Şu ana kadar yaptığım maçlar, bana hakikaten farklı bir futbol oyunu oynadığımı gösterdi. Grafiksel olarak her şey yerli yerinde. Futbolcuların yüz detayları, tribünlerdeki atmosfer ve göz önünde olan her detay, FoxEngine'in gücünün sonuna kadar kullanıldığını sergiliyor adeta. Her sene şikayetçi olduğum, oyuncuların yüzlerine vuran ifadeleri de olabilecek en

doğal haliyle gördüm bu oyunda. Fiziksel detaylar da mükemmelleştirilmiş. Özellikle birebir mücadeleler o kadar gerçekçi ki faulle sonuçlanan pozisyonların tekrarlarını bazen ağız açık izledim, yalan yok. Animasyonlar açısından da inanılmaz bir zenginlik var oyunda. Konami, serinin diğer oyunlarına ek olarak bir ordu yeni animasyon eklemiş oyuna. Tüm yıldız oyuncuların kendilerine has hareketleri de bunlara dâhil olunca, futbol atmosferi gerçekten tavan noktasına çıkıyor PES 2017'de.

Dikkatime takılan bir diğer olay, oyunun yapay zekâ temeli muhteşem bir kaliteye oturtulmuş. Rakibiniz resmen sizin oyun tarziniza göre şekilleniyor. Sağ kanattan biraz fazla atak yaparsanız, defans ona göre önlem almaya başlıyor. Takiminizdaki özel oyunculara sık sık pas veriyorsanız, daha fazla markaja maruz kalabiliyorlar. Rakibiniz hücum yaparken de oldukça zeki hamleler yapabiliyor. Uzun paslarını sürekli keserseniz,



daha sık yerden oynamaya başlıyorlar. Hatta kendi takımınızdaki diğer oyuncuların da topsuz alanda ne kadar zeki hareketler yapabildiklerini hemen fark edeceksiniz. Dümndüz yapılmış mekaniklerden ziyade, daha doğal hamleler yaratıyorlar. İleriye kaçan oyuncuların net pozisyon noktalarına kaçıklarını fark ederseniz, beni hatırlayın.

Doğal hassasiyet...

PES 2017'nin tanıtım aşamasında "Gerçek Dokunuş" diye bir detaya rastlamışım. Bu detay, oyuncuların topun yüksekliği, şiddeti ve şahsi yeteneklerine göre topu kontrol edebileceklerini işaret ediyordu. Yaptığım maçlarda bunu net bir şekilde gördüm diyebilirim. Oyuncular hakikaten bulundukları pozisyon'a göre, yeteneklerine göre veya pasın şiddeti ve yüksekliğine göre davranışıyorlar. İnanılmaz bir doğallık katıyor bu da oyuna. Tabii bu noktada pasların kalitesinden

de bahsetmek lazım. Bir futbol oyununda beni en çok kızdırın şeyleden biri de saçma sapan paslardır. Siz en ince noktayı görürsünüz, attığınız pas kendine başka bir yol bulur. Bunu hiç yaşamadım PES 2017'de. Hatta olayı şöyle bir genele yayarsam, ne istesem onu yapabildim oynadığım maçlarda. Oyuncuların benim reaksiyonlarına verdikleri tepkiler de muazzamdı. İstediğim oyunu, istedigim gibi şekillendirebildim.

Dikkatime takılan bu detayların tamamının, önemli oyuncuların kendilerine has hareketleriyle harmanlanmış olduğunu görmek de çok güzel bir deneyimdi benim için. Takımınızdaki önemli oyuncuları kontrol ederken bariz zevk alacaksınız. Verdikleri pasları, çektileri şutları, kendilerine has çalım hareketlerini ve çok daha fazlasını göreceksiniz, emin olun. Unutmadan, kaleciler konusunda da büyük bir gelişme olduğunu söylemeliyim. Mutlak bir gol pozisyonunda kaleciniz topu çıkarmayı başarabilecek, hatta arka arkaya inanılmaz kurtarışlar sergileyebilecek. Bunların hepsine

bizzat olacaksınız. PES serisinin şimdiden kadarki en büyük kanayan yarası, olduğu gibi yerinde duruyor. Lisans problemleri azalmaktan ziyade artmış. Hala önemli sayıda futbol kulübünün lisansları alınamamış durumda. Bu da bu kadar lezzetli olan bir oyunun kalitesini önemli bir miktar aşağı çekiyor ister istemez, her ne kadar kulüp isimleri editlenebiliyor olsa da. Neyse ki UEFA Şampiyonlar Ligi hala PES'in elinde ve bu kanayan yarıyı bir miktar da olsa telafi edebiliyor. Yine PES serisine özel My Club ve Master League modları da denenmemi bekliyor. Aslında bu sene PES o kadar iyi bir oyun olmuş ki lisans problemleri bile görmezden gelinebilir, eğer saha içinde olan biteni daha çok önemsiyorsanız. Bu arada, duyduğum kadariyla oyunun PC kulvarı yine devşirme muamelesi görmüş. Geçen sene de aynı şey olmuştu ki bu sene en azından Konami'nin hatasını anlaması bekleniyordu; fakat anlamamış. Dolayısıyla, PES 2017'in PC sürümüne şimdilik el surmemenizi tavsiye ederim. İyi eğlenceler! ■ **Ertekin Bayındır**

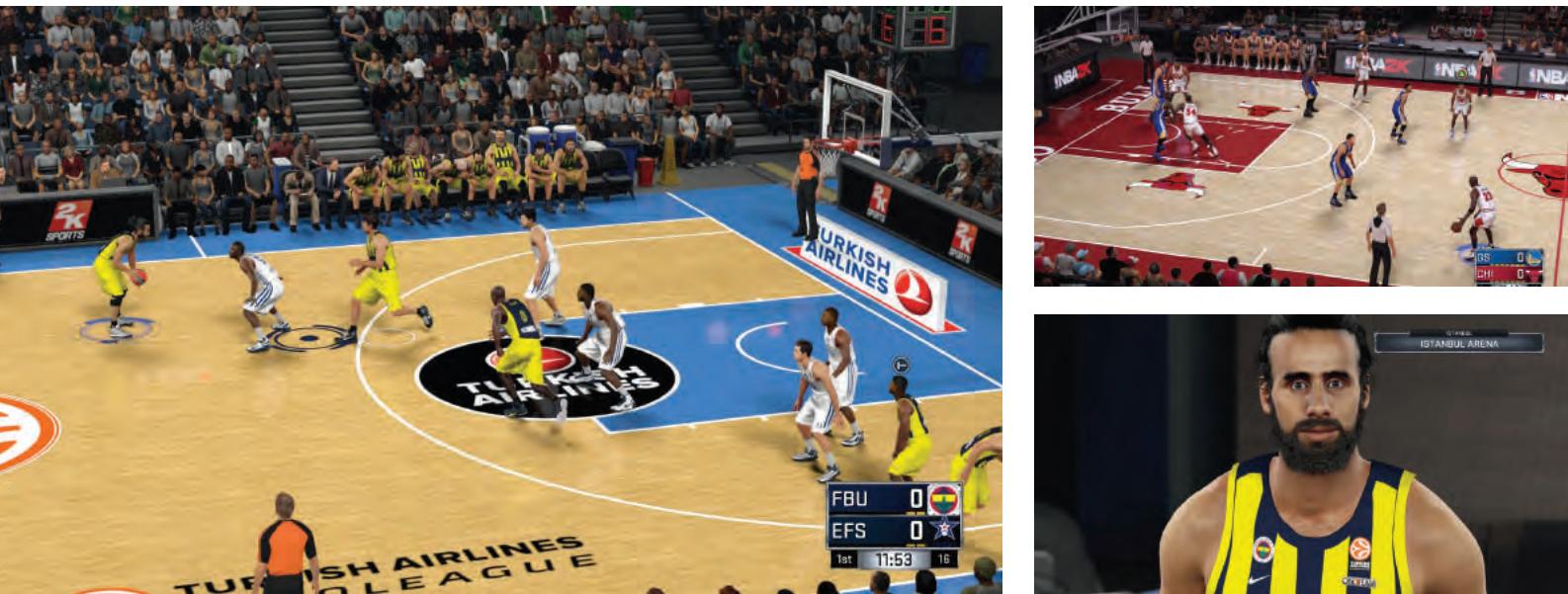


KARAR

ARTI Muhteşem görsel kalite, olağanüstü yapay zeka, gerçek futbol atmosferine yakın doğallık, Gerçek Dokunuş ve Hassas Pas gibi devrimsel detaylar

EKSİ Lisans problemi, PC kulvarı yine devşirme





Yapım Visual Concepts Dağıtım 2K Games Tür Spor Platform PC, PS4, XONE, PS3, X360 Web 2k.com/games/nba-2k17 Türkiye Dağıtıcı Aral

NBA 2K17 ★

Duvarlarınızdan posterlerini indirmeye kiyamadığınız Seattle Supersonics'i
ayağa kaldırmanın vakti geldi dostlarım...

Spor oyunları belki de üzerinden para kazanması en kolay türlerden biri olabilir ama kabul edelim, senelik bazda yenilenen bu oyunları geliştirmek hiç de kolay bir şey değil. NBA 2K serisinin yapımcısı Visual Concepts ise daha önce defalarca kanıtladığı gibi size oyunu yeniden satın almak için fazlasıyla sebep yaratılan bir firma ve mini röportaj bölümünde yanıtını aldığımız birkaç ufak eksiki bir tarafa bırakırsak, tek kelimeyle bir "Ultimate Basketball Simulation" yaratmış durumdalar. Akılınızda soruya başlayalım, NBA 2K16'ya sahipseniz bile NBA 2K17'yi almanız için pek çok sebep var. Bunların ilki de MyGM ve MyLeague modlarındaki muhteşem detaylar. Oyun bildiğiniz gibi geçtiğimiz yıl Spike Lee'nin katkıları ile hazırlanmış ve sevgili yönetmenimiz oyunun içini sinematik ile

doldurduğundan mütevelli, boyutu 50GB'in üzerine çıkmıştı. NBA 2K16 herkesten olduğu gibi bizden de çok yüksek puanlar aldı ancak oyunun bu kadar sinematiklere ve hikâyeye odaklı olması başlı başına bir eleştiri konusu olmuştu ki 2K Games bu konuda geri adım atıp odağı yeniden saha içine çevirmiş durumda. Bu arada akılınızda sinematiklerin oyun dışında bırakıldığı gelmesin, MyCareer modu aynen yerinde duruyor, ancak yapılan değişiklikler diğer alanlara kanalize edilmiş durumda. Yine de bu modda yarattığınız karakteri, aktör Michael B. Jordan'ın canlandırdığı ikinci bir karakter ile bir araya getirip bir "duo" oluşturmayá çalıştığınızı, hikâyeyin bu konsept üzerinden gelişliğini ve bunun da farklı bir tat olduğunu belirtiyim. Russell Westbrook / Kevin Durant gibi düşünülebilirsiniz.

Yeni modlar

Oyunun MyGM ve MyLeague modları her zamankinden de muhteşem bir şekilde geri dönmüş durumda ve bu muhteşemlik de "League Expansion" olayı ile başlıyor. Benim yaşimdakilerin ilk defa Toronto Raptors ve Vancouver Grizzlies ile gördüğü ve kısaca "ligin genişlemesi" olarak adlandırılabilenek olan bu durum, takım sayısını şu anki 30 rakamından 36'ya kadar çıkartarak bir lige başlayabilece-

ğiniz veya siz sezonları geçerken ligin otomatikman genişlemesi anlamına geliyor. Eğer ligi genişletecek ola girecekseniz de seçenekleriniz söz konusu. Bir takımı logosu, ismi, forması, hatta salonunun tasarımını ve saha çizgilerine kadar en baştan yaratılabilir, Visual Concepts'in oldukça özenli hazır takımlardan birini seçebilir veya 2K17 oyuncularının yarattığı takımları indirip MyGM veya MyLeague'e ekleyebilirsiniz. Hemen ardından da yeni katılacak olan takımlar için düzenlenen Expansion Draft yapılıyor ve bu takımlar da serbest oyuncuların yanında, her takımın koruduğu 8 oyuncu dışındaki kontratlı oyuncular içinden çekim yapabilme hakkına sahip. Bu aynı zamanda -eğer eski takımlardan biriyle bağılısanız- kadroda yer alan yüksek kontratlı ve hiçbir yere takas edemediğiniz (Nikola Pekovic gibi) yüklerden de kurtulmak için iyi bir fırsat, bu yüzden seçiminizi dikkatli yapın. Ayrıca takımınızı başka şehrə taşımak halen mümkün ama bu çok kolay olmayacak, baştan söyleyeyim. Celtics veya Lakers'ı taşımak için lig konseyinden onay alma ihtimaliniz "sıfır" mesela.

Baştan belirtiyim, GM modunda rahat etmenize müsaade etmeyen bir takım patronunuz var arkadaşlar. Her bir takım patronunun kişilikleri farklı farklı, yani bazısı sadece kasanın durumuna bakıyor, bazısı (Garnett-Pierce-Allen) benzeri





bir "Big-Three" oluşturmak için kasadaki her kuruşu harcamak istiyor, bazısının ise tek derdi can düşmanı Dallas Mavericks'i içerisinde dışarıda yenmeniz, o kadar. MyLeague kısmında ise tipki diğerinde olduğu gibi sezonal akiyor ancak transferler, takım rotasyonları ve diğer hedefler vs gibi şeyler ile daha fazla zaman geçiriyor-sunuz. Bir nevi NBA 2K14 zamanındaki MyGM modu gibi düşününebilirsiniz zira artık sakatlıklar da bu moda dahil.

Avrupa Basketbolu!

Oyunda bu sene 16 Euroleague takımı (Ve evet Fenerbahçe, Galatasaray Odeabank, Anadolu Efes ve Darüşşafaka Doğuş da bu takımlara dahil.) ve 5 adet de Eurocup takımı bulunuyor. Bu takımların kadroları geçen seneki halleriyle oyunda bulunmakta ama Rob Jones bunların yıl içinde güncelleneceklerinin müjdesini verdi. Oyunun odaklandığı bir diğer konu da renkler, ayakkabılar ve salonların sesleri gibi küçük ama önemli detaylar. Oyunda tüm renklerin nasıl olması gerekiyorsa öyle gözükmesi konusuna hayli yatırım yapılmış ki eski oyunlarda 76ers'in forması "siyah" yerine "fümé" gibi gözüktüğü için uzak durduğumu biliyim. Rob Jones da "Artık Knicks'in forması tam olarak olması gereki gibi ki çok eleştiri alıyordu, oh be!" diyerek durumu kısaca ifade etti. Ayrıca oyunda Kobe'nin adına üretilmiş tüm ayakkabılar ve 300 adet daha yeni ayakkabı eklenmiş durumda. Tüm arenaların akustiği de elden geçirilmiş

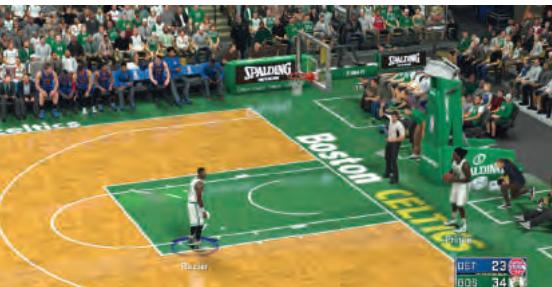
ve her bir salonda gürültü seviyesi, pankartlar ve tezahüratlar farklı farklı. Nasıl ama? EA ve Konami ne kadar da tembel geldi gözünüzü şimdilik değil mi?

Oyunun saha içi tarafı da yine elden geçirilmiş ve oyuncuların yön hareketlerine verdiği tepkiler, potaya devrilmeleri ve özellikle de ikili oyunları oynamak tam bir keyif haline gelmiş durumda. Bu konuda eleştirebileceğim tek hulus en üst seviye zorlukta bile her ikili oyunun basketle sonuçlanıyor olması. Rakip savunma tipki Bogdan Tanjevic döneminin Fenerbahçe Ülker'i gibi, ikili oyunlara karşı tamamen savunmasız. Neticede yer kısıtlığından ötürü sadece oyunun yeniliklerine odaklı bir inceleme oldu, farkındayım. Bunun dışında sevdığınız ne varsa aynen devam ediyor ki bunlar; efsanevi eski takımlar, muhteşem grafikler, bu sene biraz daha indie/alternatif türüne yönelen soundtrack (Muhteşem!), kart çekerek kendi rüya takımınızı oluşturabileceğiniz MyTeam ve pek çok diğer oyun modu.

Visual Concepts ortaya bir başyapıt çıkartmış ve ortaya koydukları şey "mükemmel" sıfatını fazlasıyla hak ediyor. En detaylı basketbol tutkunlarının bile nefesi kesilecek, bu kadar da iddialıyım. ■ **Kürsat Zaman**

KARAR

ARTI Mükemmel MyGM modu, sorunsuz saha içi mekanikler, MyCareer bu sene de keyifi, detaylara gösterilen özen
EKSİ D-League halen yok



Mini Röportaj

Hemen belirtelim, oyunu 2K Games'in daveti üzerine, bu ayın başlarında Milano'da basına yapılan sunumda deneme fırsatımız oldu. 2K Games'in Titanic adlı mekanda kurduğu basketbol sahasında uzun bir süre ter döktükten ve pasımızı attıktan sonra, Rob Jones'un uzun ve oyundaki yenilikleri teker teker anlatan şahane sunumuna katıldık. Sunum o kadar başarılıydı ve o kadar ustaca hazırlanmıştı ki soruların üzerini çizmekten geriye 5-6 dakikalık bir mini röportaj kaldı.

LEVEL: Euroleague için de bir Dynasty modu planları var mı masada?

Rob Jones: Bu bize en fazla gelen sorulardan biri ve şunu belirtmek isterim ki her sene oyunu tasarlarken bunu masaya koyuyoruz ve neticede bu sene Euroleague takımları oyunda daha fazla yer kaplıyor. Bu aklımızda olan bir şey ama biraz da diğer etkenlere bağlı ve neticede dünya üzerindeki en kalabalık ekip değiliz, bazı öncelikler belirlemek durumundayız.

LVL: Neden oyunda uzun zamandır D-League takımları yok?

RB: Haha, gerçek şu ki oyuna eklediğimiz her ligin bir şekilde bize maliyeti var. D-League takımlarını oyuna eklediğimizde ama bunu maliyet etkin şekilde yapmaya çalıştığımızda, yanı örneğin tüm takımlar için standart bir salon tasarımı kullandığımızda o takımların fanlarından biri çıkış "Madem oyuna ekleyeceksiniz, neden bunu düzgün şekilde yapmadınız?" diye sorabiliyor. Bu yüzden bir şeyi oyuna detaylı olarak ekleyeceğsek bunun üzerine harcanan emek ve zamana deşip değmeyeceği noktası bizim için önemli.

LVL: Oyunun boyutu konusunda eleştiriler geliyor mu? 50 GB+ alışılageldik bir şey değil spor oyunları için çunkü.

RB: Vallahi bizim oyunumuz büyük, içeride denedığınız demo bile 15 GB'in üstünde, çünkü çok fazla içeriğe sahibiz. Sadece MyCareer modunda bile yüzlerce sahne var, sadece sahnelerden bahsediyorum. Oyunda yüzlerce forma, ayakkabı, oyuncu yüzü ve salon tasarımı var. Bakın daha biraz önce neden D-League takımları yok diye sordunuz mesela? İşte bu gibi sebepler yüzünden bizim oyunumuz giderek ve giderek büyüyor.

(Merak edenler için, oyunun PC sürümü 63 GB yer kaplıyor.)



Yapım 5pb., Nitroplus Dağıtım Mages Tür Visual Novel Platform PC, PS4, PS3, X360, VITA, PSP, iOS, Android Web steins-gate.us

Steins;Gate ★

"El Psy Kongroo"

Steins;Gate'i hepimiz oldukça popüler hale gelen anime serisi ile tanındık. Birçoğumuz ise bırakın visual novel uyarlaması olduğunu, visual novel nedir onu bile bilmiyorduk. Steins;Gate, Clannad ve Corpse Party gibi ünlü visual novel yapımların Steam'de boy göstermeye başlamasıyla, bu tür Japonya dışında da giderek popülerleşmeye başladı. Peki tam olarak nedir visual novel? Aslında bu türün oyun olup olmadığı bile tartışımlı. Türkçeye görsel roman olarak çevirebileceğimiz bu tür, etkileşimlerde bulunduğu bir tür roman aslında. Yani aslında bir oyun oynamıyor, resimli bir roman okuyorsunuz ve küçük müdahalelerde bulunup hikâyeyi seyri belirliyorsunuz. Steins;Gate'in ana karakteri Okabe Rintaro adındaki genç bilim adamı. Kendisini Çılgın Bilim Adamı Hoouhin Kyoma olarak adlandıran Okabe'ye göre dünya komplolarla doludur ve gizli örgütler gölgelerde cirit atmaktadır. Günün birinde çocukluk arkadaşı Mayuri ile beraber bir bilim konferansı gittiklerinde, dâhi olarak nitelendirilen Makise Kurisu ile karşılaşır fakat aradan çok geçmeden binadan ayrılmak için yola koyulurken Makise'nin kanlar içindeki bedeniyle karşılaşır. Gördüklerini arkadaşı

Daru'ya kısa mesaj olarakiletince açıklanamayan bir olay yaşar. Bütün insanlar kaybolur ve şehrin en kalabalık caddesi bir anlığına da olsa sessizleşir. Okabe bunlara anlam vermeye çalışırken Makise Kurisu'nun yaşadığını da öğrenir. Anlamsız olaylar üstüne anlamsız olaylar yaşanmaktadır. Üstelik bu daha başlangıçtır. İster kaza deyin ister şans, Okabe geçmişe mesaj gönderebilen bir mikrodalga fırını icat etmiştir. Yani Okabe Rintaro oynamaması gereken bir şeyle oynayacaktır: Zaman.

Zaman yolculuğu, komplot teorileri, Cern ve daha niceleri. Visual novel türündeki oyunlar için en önemli nokta hikâyedir ve Steins;Gate'te hikâye dolu dolu. Az önce yazdıklarım sağlam bir kurgu ve karakterlerle birleşince ortaya çıkan malzeme enes olmuş. Bunun yanında oyunun sunduğu 1080p HD görüntü kalitesi ve şahane müziklerin üzerine Japonca seslendirme (Mayuri'nin "tutturuu" demesi olağanüstü) de eklenince yapım içerik olarak istedigimizden fazlasını bile sunuyor. Otuz saatin üzerinde içerik sunan oyuna "Phone Trigger System" adı verilen Okabe'nin cep telefonu ile müdahalelerde bulunabiliyoruz. Kısa mesajlar atarak veya görmezden gelerek ve çeşitli aramalar yaparak hem karakterlerin Okabe'ye olan tutumunu değiştirebiliyor hem de hikâyeyi gidişyatını etkileyebiliyoruz. Dolaşıyla yapım birden fazla sona sahip. Farenin sol tuşu ve sağ tuşu ile rahatça oynanan/ izlenen yapım aynı zamanda "Tips" sekmesi altında birçok genel kültür bilgisi de veriyor. Otaku nedir, Cern nedir gibi başlıklar, oyunda bahsi geçtiğinden sonra detaylı olarak bu sekme

altında bizlere sunuluyor.

Her yapım gibi Steins;Gate'in de bazı küçük kusurları var. Öncelikle tür ülkemizde bir handikap. Çünkü adeta yazılar ve diyaloglara boğuluyorsunuz. Oyun içinde ise gözden kaçan kısa mesajlar veya bazen diyaloglar ile cep telefonunun birbirine girmesi küçük karışıklıklara neden olabilir. Ayrıca az da olsa ara videoların kalitesi oyunun grafiklerine gölge düşürmüştür.

Steins;Gate açıkçası kolay gibi gözükse de oynaması zor bir yapım ve en önemli yazılarla boğulduğunuz için sabır istiyor. Ben bile ara ara diyalogların üzerinde geldiğini hissettim ve bir şeyler olsun artık demeden edemedim. Bu yüzden yapım için bir Visual Novel olarak çok başarılı diyorum ama herkese hitap eder mi? İşte bundan şüpheliyim.

■ Rafet Kaan Moral

KARAR

ARTI Harika senaryo ve karakterler, grafikler ve müzikler

EKSI Herkese hitap etmiyor, diyaloglar ve cep telefonu ile yapılan etkileşim üst üste binebiliyor





Yapım Omega Force Dağıtım Koei Tecmo Tür Aksiyon Platform PC, PS4, Xbox One, PSVita Web www.koietecmoamerica.com/attackontitan

Attack on Titan

Üç senedir gelmesi planlanan Attack on Titan serisinin ikinci sezonunu mu bekliyordun? O halde bu bekleyişi kolaylaştıracak ve üstüne üstlük eğlencenin dibine vuracağın bir oyuna hoş geldin!

Anime veya mangalara ilginiz biraz olsun varsa Attack on Titan adını bir yerlerden duymuşsunuzdur. Çıktığı andan itibaren ortalığı kasıp kavuran ve bir türlü çıkmak bilmeyen ikinci sezonayla artık gitgide Half Life 3'e rakip olan bir yapımdan bahsediyorum. Tıpkı Shounen türünde olan her seri gibi, bu da oyun olmaya inanılmaz yatkın ve bunun hakkını güzelce verdiklerini düşünüyorum. Attack on Titan hayranlarının bu oyun ile ilgili akıllarında tek bir soru olduğunu biliyorum. Acaba etrafta örümcek adam gibi hop hop dolanmamızı sağlayan teçhizatımız oyuna düzgün aktarıldı mı? Kisaca cevap vermem gerekirse, evet. Eğitim alanında ilk kullanıldığım dakikalarda olan biteni çözmemeyip bir sürü laf söylediğim doğru. Ancak yaklaşık üç dakika içerisinde elim o kadar oturdu ki eğitim kısmı bittiğinde artık Titanların hangi parçasını istiyorsam orasını kesiyor, hangi binaya

A.I
Oyunda mükemmel bir yapay zekâ desteği var. Rastgele Saldırı, önemli birisini koruma ve bizim saldırdığı-miza saldırma gibi komutlardan birisini verebiliyoruz. Ve bu komutların her biri çok iyi çalışıyor. Bu arada sık sık mühimmatlarınıza yenilemeye unutmayın.

sıçramak istiyorsam ona doğru hamle yapıyordum. Yapımcı ekibi bir kere daha kutlamak gerekiyor çünkü bu kontrol şemasının daha önceki çıkan mini web oyununda olandan çok daha iyi bir sistem olduğunu düşünüyorum. Öyle ki sanki gerçekten Attack on Titan evreninin içindeymiş gibi hissediyor ve başardığınız her hamlede biraz daha gaza geliyorsunuz. Elbette oyun içerisinde bir yerden bir yere gitmenizi sağlayan tek şey üzerimizdeki teknoloji harikası teçhizat değil. Bunun yanı sıra, tipki anime'de olduğu gibi atlara binerek bir yerden bir yere gidebiliyoruz. Ama tabii elinin altında dünyanın en eğlenceli mekanlığı varken onu bırakıp ata binmeyi kim tercih eder, orası bilinmez. Daha önce dediğim gibi eliniz bir kere alışı mı tam bir Titan katili haline dönüşüyorsunuz. Peki, bu bize ne kazandırıyor? Her girdiğimiz bölümde birçok farklı görevimiz oluyor ve bunlardan bir tanesi kestığımız Titan parçaları. Bunları tamamladıkça o bölümden bir sürü eşya ve craft parçası düşürebiliyoruz. Bunlarla da elbette kıyafetlerimizi güçlendirebiliyor veya yenilerini yapıp giyebiliyoruz. Ekipman ve silah geliştirmeleri gerçekten oyunda önemli bir yer tutuyor çünkü karakterin hareket kabiliyetinden tutun, silahların dayanıklılığına veya çelliğin keskinliğine kadar birçok konuda gelişmemizi sağlıyorlar. O yüzden, her kamp alanına dönüşünüzde mutlaka silah ve ekipmanlarınızı bir gözden geçirin. Eski parçaları satıp, üzerindekileri güçlendirin. Oyunun hikayesine tamamen hâkim olsanız dahi hikâye modunu oynamanızı

öneriyorum. Çünkü bu sayede multiplayer'a girdiğinizde elinizin altında oynanacak bir sürü karakter bulunuyor. Böylece bayramda 20 Eren toplandık bir Titan'a girdik durumları ortadan kaldırıyor elbette. Bunun yanı sıra hikâye modu aracılığıyla elde ettığınız gelişmeler ve muhtemel hareketleriniz sayesinde çok daha üstün bir konuma geçiyorsunuz.

Özetlemek gerekirse, bu oyun sayesinde elinizin altında gerçek bir Attack of Titan oyunu var. Eğer seriyi seviyorsanız zaten hala burada ne işiniz var? Gidin ve duvarın dışında gözcülere katılın Titan avlamaya başlayın! Hayranı değil misiniz? O halde hayranı olmanızın zamanı geldi. ■ **Cantú Şahiner**

KARAR

ARTI Keyifli multiplayer deneyimi, muhteşem kontroller, Titanları kesmek aşırı iyi hissettiriyor
EKSİ Kameranın bazen kontrolden çıkması





Yapım Cyan Worlds Dağıtım Cyan Worlds Tür Macera Platform PC Web www.obduction.com

Obduction ★

Atrus'un izinde geçen yılların ardından,
Cyan Worlds'ün yarattığı dünyalara dönüş...

Myst serisi ile 90'lı yılların başında macera oyunları dünyasına adım atan Cyan Worlds, belirli standartları da beraberinde getirmiş; kaşiflik, yalnızlık hissi ve en önemlisi meydan okuyucu bulmacaları ile, zor seven macera oyunu tutkunlarını mest etmişti. Birçok devam oyunundan sonra Cyan Worlds ve Myst serisi ansızın ortadan kaybolda da ruhani varis Obduction ile dönüşleri muhteşem oldu! Akşamüzeri deniz kenarında, kayalık bir alanında yürüyen karakterimiz gökten gelen mavi ışık huzmesiyle garip bir fenomene tanıklık eder. Mavi ışığın ne olduğunu merak eden karakterimiz, doğal olarak ışığı biraz daha yakından görmek ister. O esnada da bir kadın sesi, o ışık huzmesini gören ne ilk ne de son kişi olduğumuzdan bahseder. Mavi ışık huzmesi aslında kocaman bir küredir ve ne olup bittiğini anlamadan, karakterimiz kendisini bambaşa bir yerde bulur. Çok geçmeden de anlar ki artık dünyada bile değildir. Kanyon tarzı, eşsiz manzaralı bu yerin adı "Hunrath"tır. Bir hologramdan seslenen Belediye Başkanı Josef'in yaptığı açıklamaya göre, değişik zaman dilimlerinden birçok insan buraya gelmiştir ve biz de bir işin ucundan tutarak yeni bir hayata başlayacağımızdır. Lâkin Hunrath denilen yer Josef'in anlattiği gibi gülümük gülistanlık değildir. Aksine Hunrath'ı keşfetmekçe bir şeylerin ters gittiğini ve kimseciklerin ortada olmadığını fark ederiz. Ayrıca anlarız ki Hunrath yeni bir başlangıçtan ziyade bir

haphaneñden farksızdır. Outlast veya Amnesia'dan ziyade saf bir macera oyunu olan Obduction, tamamen bulmaca çözmek ve Hunrath'ın gizemini araştırmak üzere kurulu bir yapılmıştır. FPS tarzında oynayabileceğiniz gibi eski Myst serilerine ithafen klasik tıkla ve ilerle şeklinde de oyunu oynayabilmeniz mümkün. Fakat tıkla ve ilerle oyunu yavaşlatacağınızda özellikle koşma özelliği de bulunan ve daha önce RealMyst'te tecrübe ettiğimiz "wasd" kombinasyonu ile oynamanızı öneririm. Obduction'daki bulmacalar keşif ve puzzle üzerine kurulu. Oyun ilk başladığınızda doğal olarak etrafı araştırmaya başlıyorsunuz ve keşfetmekçe bir şeyler buluyor, aktif etmeye çalışıyorsunuz. Etrafa saçılımış notlar da yapılacaklar veya yaşanmış olanlar hakkında bilgiler veriyor. Oyunda ilerledikçe bulmacaların zorluğu da artıyor. Özellikle işin içine diğer dünyalar da girince nerede ne yapılacak diye kafa karışıklığı yaşanabilir. Anlayacağınız Obduction'da keşfe çıkmak hiç de kolay değil ve oyun hakikaten sabır ve dikkat gerektiren bir macera oyunu çünkü keşfedilen her yeni mekan ile beraber zorluk da iki katına çıkarıyor.

Unreal Engine 4 ile hazırlanan grafikler adeta nefes kesici. Ormanlık araziler, kanyonlar, farklı farklı dünyalar, nereye giderseniz gidin atmosfer anında sizi ele geçiriyor. Detay seviyesi o kadar olağanüstü ki yapılmış Kickstatter destekli değil de sanki AAA bir oyumuş gibi. Karakterler için kullanılan gerçek aktörler ise

eski macera oyunlarından gelen bir alışkanlık. Oyunca monte edilen aktörlerin çevre ile uyumu iyi fakat gerek mimikleri gereksiz yaptıkları seslendirmeyle birazcık sırrılıyorlar. Elbette oscarlık bir performans görmeyi ummuyordum ama oyunculuğa tebessüm etmeden de durmadım.

Obduction, Mystic oyunlarını oynayanların ikinci kez düşünmeden üzerine atlayacağı bir yapılmıştır. Oyunun zorluğu tartışılmaz. Bu yüzden her kesime, özellikle macera oyunu sevmeyenlere hitap etmeye bilir. Lakin gizemi, şahane grafikleri ve bulmacaları ile uzun süre unutulmayacak bir yapılmıştır.

■ Olca Karasoy

KARAR

ARTI Şahane görseller, bulmacalar zor ama eğlenceli, atmosfer ve yaratılan ortam, hikâye

EKSİ Dünyalar arası yolculuk kafa karıştırılabilir, yüksek sistem gereklilikleri



Yapım Team17 Digital Dağıtım Team17 Digital Tür Aksiyon, Strateji Platform PC, PS4, Xbox One Web team17.com/games/worms-wmd

Worms W.M.D.



"Emrimdeki solucanlarla birlikte, eski bir kafe olan sığnağımız "Koyun ve Solucan"ın güvenli duvarlarının arkasına saklanmış, bir sonraki saldırımız için plan yapıyorduk..."

İçeri girmeye çalışan bir koyun gördüğümüzde onun da bizler gibi canını kurtarmaya çalıştığını düşünerek girmesine engel olmadık çünkü burası Koyun ve Solucan'dı. İyi niyetimiz sığnağımızın yarısına ve emrimdeki solucanların tamamına mál oldu. Koyunun patlamasıyla birlikte zarar gören tabelada artık olması gerektiği gibi sadece "Solucan" yazıyordu. 20 seneden fazla süredir oyun dünyasının bir parçası olan Worms serisi hemen hemen her 2 boyutlu oyunuyla biz oyun severlerin yüzünü güldürmeyi başarmıştı. Oldukça basit bir oynamış sahip olan oyunda, iyi silahlansız solucanlardan oluşan birlükler tamamen yok edilebilir bir haritada sıra tabanlı bir savaşta karşı karşıya gelmeye bilindiği gibi. Her solucan için fırlatma gücü, yer çekimi, rüzgâr yönü ve ivme gibi kavramları dikkat etmek ve attığı muz bombasının kafasına düşmeyeceğinden emin olmak, hayatı kalmaya bir adım daha yaklaşmak demektir. Yılların eskitemediği varsayılan silahımız bazukadan tutun da diğer ataklı silahlara, patlayan koyundan beton eşege, el bombası çeşitlerinden hava saldırularına kadar oldukça geniş ve yenilenmiş bir silah yelpazemiz bulunuyor Worms W.M.D'de. Ayrıca, jetpack, ninja ipi, işinlənmə cihazı, paraşüt ve lehim ləmbası gibi harita üzerinde hareket etmemizi kolaylaştırın bir sürü alete de sahibiz. Bütün bu çeşitlilikte hızlı karar vermek ve zamanın kısıtlı olduğunu unutmamak gerekiyor, yoksa hiç ummadık bir anda

süremizin dolmasıyla diğer solucanlara yem olmamız işten bile değil. Serinin diğer oyunlarıyla karşılaşıldığımızda Worms W.M.D. bizlere 3 büyük yenilik sunuyor. Bu yeniliklerden ilki oyuna eklenen "üretim" seçenekleri. Artık haritadaki kutulardan ve yardımlarından sadece silahlar değil silah parçaları da çıkıyor. Dahası, kullanmak istemediğimiz silahları sökerek de silah parçaları elde edebiliyoruz. Bu sayede ihtiyaçlarımıza doğrultusunda silahlar üreterek oyunu kendi lehimize çevirebiliriz. Oyuna eklenen diğer yenilik araçlar ve sabit silahlar olarak gözle çarpıyor. Yüksek ateş gücüyle tanklar, ölümcül makineli tüfeğiyle helikopterler, gelişmiş hareket kabiliyetiyle mecha'lar oyuna renk katmış. Her ne kadar bu araçların sağladığı ekstra bir koruma olsa da, doğru hamlelerle tek bir solucan tarafından yok edilebiliyor olmaları da oyunun dengeli yapısını koruyor. Haritanın belli bölgelerinde yer alan ağır makineli tüfek, keskin nişancı tüfeği ve alev silahı oldukça yüksek bir ateş gücüne kavuşturmayı sağla da kullanan solucanları saldırılara karşı oldukça korumasız bir pozisyonu sokmakta. Harita üzerinde yer alan yapılara girilebiliyor olması oyunun son büyük yeniliği olarak karşımıza çıkıyor. Binaları kullanarak düşmanlarımızdan saklanabileceğimiz gibi, saldırılara karşı da ekstra bir koruma kazanıyoruz. Yine de düşmanlarınızın da bu binalardan yararlanabilecekini düşünürsek içeriye girmeden önce



bir bazukayla kontrol etmekte yarar var. Son yılların en başarılı Worms oyunu olan Worms W.M.D. gerek yerel gerek çevrim içi olarak bizleri arkadaşımıza düşman etmeye hazır! ■ Ahmet Rıdvan Potur

KARAR

ARTI Serinin köklerine bağlı, yenilikler oyuna heyecan katmış, özelleştirme seçenekleri

EKSİ Kamera konusunda sıkıntılар var, tek oyunculu modda senaryo bulunmuyor



Yapım **Blue Isle Studios** Dağıtım **Blue Isle Studios** Tür Macera
Platform **PC, PS4, Xbox One** Web valleythegame.com

Valley

Uncharted'ı oynarken überimizde robotik bir giysi olsaydı
neler olurdu hayal edebiliyor musunuz?
O halde buna en yakın şeye hoş geldiniz.

Slender: The Arrival gibi başarılı bir korku oyunu yaptıktan sonra bu firmadan beklemiyordum, eskisi gibi korku oyunları üzerine bir rota çizmeliydi açıkçası. Korku oyunlarının büyük bir hayranı olarak açıkçası böyle bir şirket kazanmanın verdiği mutluluğu yaşarken birden Valley geldi. Beklediğim her şeyin tam olarak zitti olan bu oyunu yapmayı nasıl başardılar bilmiyorum ancak fena iş çıkarmadıklarını söylemem gerekiyor. Hikâyeyen başlangıcı nedense beni bir şekilde gaza getirmeyi başardı ve Uncharted oyunlarında yaşadığım duyguları yeniden su yüzüne çıkartarak, "Görürsünüz Lifeseed'i bulup Dünya'nın gördüğü en meşhur arkeolog olacağım!" gibi şeyler söylememeye neden oldu. Burada size yanlış bir izlenim bırakmak istemediğimden belirtmem lazım ki oyunun Uncharted ile uzaktan yakından bir alakası yok. Aralarında olan tek benzerlik, o ana dek sadece efsanelerde duyulmuş özel bir eşyayı aramamız. Elbette bu Lifeseed'i arayan ilk kişi biz değiliz. Oyun boyunca duyarlığınız sesli günlükler sayesinde fark edeceksiniz ki Andrew Fisher daha önceleri bu eşyayı kullanarak ikinci Dünya savaşını bitirmeyi kafaya koymuş. Etrafta bulacağınız birçok not ve sesli günlükler ile bu Lifeseed'e neler olduğunu da daha sonraları keşfedeceksiniz. Oyunun bitmeyen yeri kalmasın, iyice sıyrıma düşündüğünde olduğumdan okumadığım

not, dinlemediğim kayıt kalmadı. Ama elbette sadece sesli günlükler ile olayların temelini kavrayabilirsiniz.

Oyunun çok erken anlarından itibaren bulduğumuz ve oyun sonuna kadar bize güzelce eşlik edecek olan bir adet L.E.A.F kıyafetimiz var. Oyun mekanikleri tamanen bu robotik kıyafet üzerine kurulmuş durumda. Amirita isimli enerjiyi yakıt olarak kullanan bu kıyafet ile Valley'de gezmek de çok daha kolay! İster bir çita gibi kilometrelerce koşup hiç yorulmayın, isterken de bir kangurudan daha yukarıya sıçrayarak altınızda uzanan Valley'nin görsel şölenini doyasıya izleyin. Bunlar yetmedi mi? O halde sağ elimizle can alıp, sol elimizle can verdığımızı söylesem? Valley'de bulunan her canlı kendine has bir enerji barındırıyor ve bu enerjiyi istersek kıyafetimize güç vermek için kullanabileceğimiz gibi -elbette bu durumda canlı ölüyor- istersek de hayatı son bulmuş canlılara yeni bir yaşam kaynağı olup tekrardan eski güzel günlerine döndürübiliyoruz.

Kıyafet mükemmel tasarlanıp ve oyunun temelini oluşturuyor olmasına rağmen bazı yerlerde koşarken bir anda yavaşlayarak bütün oyun zevkine limon sıkabiliyor. Şu anda çok basit gibi görünen bu detayın oynarken ne kadar can sıktığını göreceksiniz. Bunu bir kenara atacak olursak eğer, önumüzde

koşmak ve tırmanmak için bize sunulmuş güzel bir alan var. Etrafta dolanırken veya bir yerlere ulaşmaya çalışırken sıkılmayacağınızı garanti edebilirim. Özellikle oyunun yarısından itibaren elde edeceğiniz kanca sayesinde olay çok daha eğlenceli bir hal alıyor.

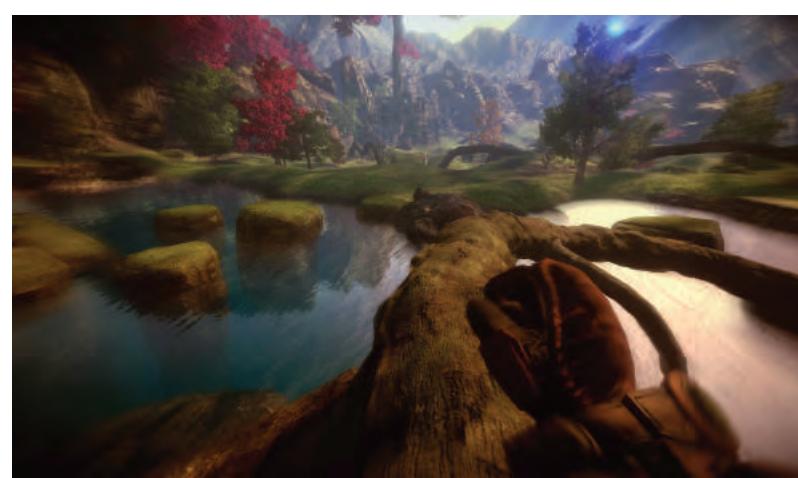
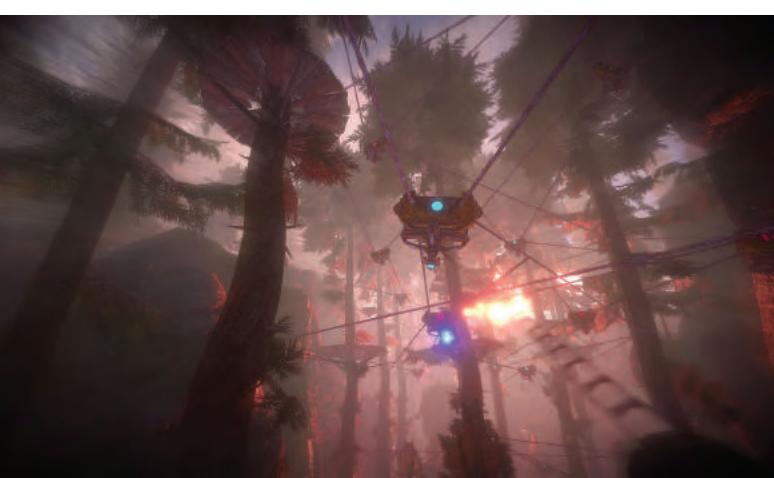
Bu arada oyunda yaşayacağınız bir iki savaş var ancak onlara degeinmek bile istemiyorum zira en fazla beş enerji topu yolladıktan sonra işini bitirdiğimiz bu kürelere yaşadığımız olaya savaş demek abartılı olur. Son olarak oyunun sonunda karşılaşacağınız boss savaşını bunun dışında bırakıyorum diyerek, 4,5 saatlik bu macerayla siz baş başa bırakıyorum. ■ **Cantuş Şahiner**

KARAR

ARTI Hızlı oynanış, ilginç hikâye, L.E.A.F. Giysisi

EKSİ Kıyafet mekaniği problemleri, basit savaş sistemi

(78)



Master of Orion

Dünya değişti, e tabii Master of Orion da değişti...

Master of Orion efsanesine yaşı yetişenleme bu ismi açıklamanın gereği yok. Ama henüz yaşıınız Master of Orion'un video oyun dünyasında efsaneleştiği yılları hatırlamaya yetmiyorsa, küçük bir hatırlatma yapayım. Starteji oyunlarının bugüne oranla nispeten daha fazla ilgi gördüğü yıllarda, bir 4X strateji oyunu olarak karşımıza çıkan Master of Orion, o yillardaki standartların aksine, çok derin, çok kompleks bir oyun olarak büyük ilgi toplamış ve kısa sürede efsane haline gelmişti. Vaktiyle bugün Paradox'un Stellaris ile yaptığı yapan, yani bir 4X strateji oyununu dönemin standartlarının çok üzerinde detay ve derinlikle oyuncunun karşısına sunan Master of Orion, arka arkaya piyasaya çıkan ilk 2 oyunla, video oyun dünyasının unutulmazları ardına girdi. Aslında 4X uzay stratejisi kavramını ortaya çıkarılan oyun olduğu söylese de buna inanmayın, MOO'dan yıllar önce 4X stratejileri oynadığımı çok iyi biliyorum. Sadece bu türün ismi, yani 4X ismi, Master of Orion oyununun incelemesi sırasında bir oyun editörünün icat ettiği haliyle geniş kabul gördüğü için, 4X denilince sektörde ilk aklan gelen oyun Master of Orion'dır.

Master of Orion bu kadar büyük bir isim olunca, sonraki yıllarda ortaya çıkan bütün 4X oyunlar da kendilerine Master of Orion'u geçmek, onun tahtına oturmak hedefini koy-

dular ama çok başarılı olamadılar. Bence bu işi başarıran bir iki oyun oldu. Distant Worlds kesinlikle kendi tahtını, kendi tacını oluşturdu. Ayrıca Stellaris başlı başına bir efsane olarak karşımıza çıktı ama artık video oyun dünyası öylesine büyük ki, Stellaris gibi eşsiz bir sanat eseri kıvamında bir oyun, oyun dünyasının devasa boyutları içinde hızlıca tüketiliyor, unutulup gidebiliyor.

İşte bu süreçte karşımıza şimdiden de, Master of Orion markası yeniden çıkıyor. Oyunu yeniden tasarlayan yapımcılar, oyun severler için modern tekniklerle hazırlanmış yeni bir Master of Orion sunuyor.

Yeni oyun, kesinlikle kötü değil. Modern oyun tasarımının başarılı bir örneği olan MOO, temiz ara yüzü, detaylı içeriği, sürükleyici öğeleri ile 4X oyuncularını mutlu edecek, güzel bir yapıp. Oyunla ilgili tek şikayet konusu, taktik savaş ekranının sıra tabanlı olmaması. Master of Orion'un kidemli oyuncuları, bu markayı sıra tabanlı taktik savaşlarınince detayları nedirile sevdığı için şimdiden taktik savaşlara çok fazla müdahale edemiyor olmaları, insanlara hayal kırıklığı yaşıyor.

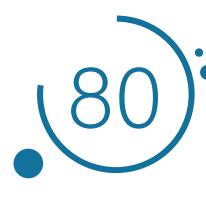
Öte yandan bugünün dünyasında, eski MOO'daki sıra tabanlı taktik savaşa ayıracak zaman da bulunmuyor, bunu da göz önünde bulunduralım. Bugünün oyuncuları, bir taktik savaş sekansına iki saat ayrıca, sınır krizleri

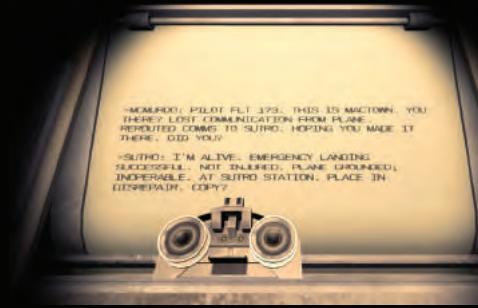
geçip bilgisayarı kirabilirler. Ya da en azından oyundan buz gibi soğurlar. Evet eskiden hayat böyleydi. Master of Orion oynarken, iki düşman filo savaşa girdiğinde, pizzamızın kuttusunu açar, ekran başına geçer, yarı saat, bir saat, iki saat boyunca, satranç oynar gibi, ince ince düşünerek, filodaki her geminin hareketini tek tek planlardık. Bugünse bu tür bir oyun mekanığı mümkün değil. İtiraf etmem lazımdır, ben bile bir taktik savaşa iki saat vakit ayırmak istemiyorum.

Dolayısıyla, yeni MOO, büyük stratejiye odaklı ancak taktik savaşları da gayet eğlenceli olan, sürükleme bir 4X strateji oyunu olarak karşımızda duruyor. Bu türde yeni başlıyorsanız, nasıl çalıştığını görmek, anlamak, bu tür sevmek isteyorsanız mutlaka oynamanız gereken bir oyun olduğunu altın çiziyim. Eğer 4X oyunlarına aşinasanız, yine seveceğinizi ve zaman geçirmek isteyecığınızı düşünüyorum. Zaman değişti, artık 4X stratejiler de böyle. Ama tabii hala çok detaylı, çok zaman alan, çok ince planlama gerektiren 4X uzay stratejileri arıyorsanız, Distant Worlds ve Stellaris'i daha üst level oyun deneyimleri için tavsiye ediyorum. ■ Cem Şancı

KARAR

ARTI Temiz tasarım, detaylı grand strateji
EKSİ Taktik savaş zayıf kalmış ama ne yapacaksınız, dünya artık böyle





Yapım Orthogonal Games Dağıtım Orthogonal Games Tür Macera, Hayatta Kalma Platform PC, Mac, Linux Web www.neardeathgame.com

Near Death

Herhangi bir hayatta kalma oyununda karşılaşabileceğiniz en kuvvetli düşman sizi bekliyor: Antarktika

Simdi şu var, ben bu oyunda gördüklerimi-
zin küçük ölçekli bir kopyasını yaşadım
ve ciddi ciddi "buraya kadarmış" dediğim bir
an oldu. Çoğunuzun tanıdığı kardeşim Ayça,
lisede dershaneye gidip geliyordu ve kar
başladılarından, o da trenle gidip geleceğin-
den gidip istasyondan alayım dedim. Evimiz
ve istasyon arasındaki 1.5km yoldan yürüken
kar ciddi ciddi tipiye dönmeye başladı ve
"Böyle giderse ne yapabiliriz?" diye dü-
şündüğümü, plan kurduğumu hatırlıyorum.
Nitekim tren gecitti ve ben kardan adama
dönmüş bir halde Ayça'yı beklerken hava
karardı, kar da büyük bir hızla birkimeye
başladı. Neticede bizimki geldi, o 1.5km'lik
yolu tipi suratımıza vururken berelerimizi
çıkartıp elimize geçirerek ve donmamak için
yüzümüze bastırarak yürümeye çalıştık ve bir
noktada "Buradan ileriye gidemeyeceğiz, bu
kadarmış" noktasına geldik. Bir şekilde eve
vardık neticede, buradayız ve Near Death
adlı oyunda da anlattığım kabusun misliyle
fazlasını yaşıyoruz.

Yapımcı firma Orthogonal Games'in en büyük

iddiası bir "hayatta kalma" oyunu değil, "ha-
yatta kalma hakkında" bir oyun geliştirdikleri
elbette. Bu ne anlama mı geliyor? Ekranda
hiçbir göstergе, hiçbir oynanış hafifletici
unsur, haritada hiçbir paranormal aktivite
bulunmuyor. Uçağımızın düştüğü Sutro istas-
yonu seneler önce terk edilmiş bir yer ve -40
derecelik soğuklar da dışarıda bir dakikadan
fazla hatta kalmamıza müsaade etmiyor.
Donma belirtileri başladığında ise görüşümüz
bulanıklaşıyor ve eğer kapıya çok yakın değil-
seniz bu sizin için hayatın sonu demek.
Ayrica bir kapı bulup içeri girmeniz de duru-
mu kurtarmaya yetmiyor. Near Death'in "hava
koşulları motoru" öyle gerçekçi tasaranmış ki
bir mekâna girdikten sonra soğuk girmemesi
için kapıyı da arkanızdan çekmeniz gerekiyor.
Bir gaz ocağı bulduysanız da dikkat etmeniz
gereken bazı noktalar var. Seneler önce
terk edilmiş bir istasyonda olduğumuzdan
gaz bulmak kolay değil ve isinabilmek için
mekânın izole olması gerekiyor. Yani çok
sevdigimiz The Long Dark'ta olduğu gibi
-20 derece soğğun ortasına iki tane odunu

koyup ateş yakarak isınmayı düşünme-
yen bile! Gaz sobasının işe yaraması için
mekânın kapıları kapalı ve camları sağlam
olmalı. Haliyle, bulduğunuz parçalarla cam
filmi craft edip camları kaplayabiliyorsunuz
ki güzel düşünülmüş.

Oyunda tek düşmanınız soğuk ve karanlık.
Diğer oyunlarda olduğu gibi zombiler üssü-
nübü basmıyor veya diğer insanlar ile kısıtlı
kaynakların paylaşımı konusunda papaz
olmuyorsunuz. Bunun yerine kaynaklar buz
tarafından örtülü sizden gizlenmiş durum-
da ve bu değerli kaynaklar veya hayatta
kalma becerinizi geliştirecek blueprint'lere
ulaşmak için buzu eritmeyi gerekebiliyor.
Gördüğünüz gibi, oyun kendi hikâyesini
anlatıyor ve karnınızı doyurmak gibi şeyler
düşünmek yerine soğuk ve rüzgar ile müca-
dele etmek zorunda kalacağınız 3-4 saatlik
bir macera sizi bekliyor. Oyunu hayatta kalma
oyunu sınıfından çıkartmasa da macera
oyunu öğelerinin çok daha baskın olduğunu
şöyledebilirim. Türün tutkunları kaçırmasın.

■ Kürsat Zaman

KARAR

ARTI Muhteşem atmosfer, gerilim had
safhada, hava koşulları motoru

EKSİ Oyun çok karanlık, kısa sürede
bitiyor, grafikler



Elimizdeki silahın gücüne güvenin zira o olmadan konuya pek bir alakamız olmuyor.



Yapım Bulkhead Interactive Dağıtım Square Enix Tür Macera, Bulmaca Platform PC Web www.theturingtestgame.com

The Turing Test

Uzayda tek başınıza kaldınız. Cıvarda kimse yok. Peki, nereye gittiler? Onları bulmanın tek bir yolu var; devasa uzay istasyonunun içinden çıkmak!

Bulmacalar keyiflidir. Özellikle insan beynini gıdıklayıcı seviyede olanlar, genelde farklı bir keyif verir. Yine de her bulmaca çözülemez. Çözülemeyen bulmacalar da ayrı bir sinir bozucudur. İnsanı kısa sürede çileden çıkartır; olmadığı bir şekilde sokar. Dijital oyunlardaki bulmaca ekolü her ne kadar bir dönem Adventure yapımlarla birlikte anılmış olsa da bugün envai çeşit oyun içerisinde, farklı türlerde bulmacalara rastlamak mümkün. Fakat Turing Test tamamen bulmaca üzerine kurulmuş bir yapım. Eğer çözüm yoksa bir sonraki aşama da yok!

Bu bir test

Turing Test aslında 1950'li yılında Alan Turing isimli bir araştırmacı tarafından bulunan bir test, bir deney. Amacıysa insanlarla makineler arasındaki akıl farkının ne derece denk ya da benzersiz olduğunu ortaya çıkarmak. Oyunumuzda da durum bu testi andıracak cinste bir yapıya sahip. Karakterimiz International Space Agency (ISA) adına çalışıyor, amacısı ortadan kaybolan ekibin nerede olduğu ya da başlarına ne geldiğini bir şekilde öğrenmek... Konunun geçtiği bölgeye Jupiter'in uydusı olan ve dünyamıza benzer özelliklerdeki (Artık ne kadar olabiliyorsa!) Europa, Ava Turning isimli karakteri kontrol etmeye başladığımız

anda ise klasik bir FPS kamera açısı ile karşılaşıyoruz. İşlerin bulmaca boyutunda olduğunu anlamak biraz vakit alıyor zira grafik kalitesi o kadar iyi ki böyle bir oyun dan hızlı ve kaliteli bir shooter olmasını beklemek sanıyorum pek de yanlış değil. The Turing Test FPS bulmaca türünde bir yapım ve bu türde üretilmiş diğer oyunlara fazlasıyla benziyor. Harika şekilde tasarlanmış gemi ve pencerelerden gözüken uzay o kadar güzel şekilde oyuna eklenmiş ki gerçekten de bir uzay gemisinde olduğumuzu anlıyoruz. Hesapladığım kadari ile toplamda 70 civarı farklı oda bulunuyor ve her odanın da kendisine özel bir bulmacası mevcut. Bulmacaları çözmek için de silahımızı kullanmamız gerekiyor. Silahımız, cıvarda bulunan ve belli noktaları aktive eden enerji kürelerini bulundukları yerden alıp, alaklıcka noktalara nakletmek için kullanılıyor. Ayrıca farklı şekillerdeki objeleri de oldukları yerden alıp, başka noktalara taşımak mümkün. Tabii biz bu hareketleri yaparken işimizi zorlaştıracak birçok farklı oda tasarımları ve diğer engeller bulunuyor. Aslında potansiyeli çok yüksek bir oyun olmasına rağmen özellikle Portal ve The Witness gibi oyunlarla kıyaslandığı zaman, önlüğümüze çaktığı bulmacalar çok

sınırlı kalıyor. Bir diğer sıkıntı da karşımıza çıkan bulmacaların zorluk seviyelerinin yüksek olamayı. Özellikle Portal oyunlarını deneyim ettikten sonra insan bir noktada zorlanmayı istiyor ama The Turing Test'in bölümlerini kısa süre içerisinde yapılan hesaplarla geçmek pekala mümkün. Aslında bu da oyunu FPS bulmacalar için çok daha farklı bir noktaya taşıyor. Özellikle tür eşiğine olmayan oyuncular için kesinlikle muazzam bir yapım. Fakat zorlayıcı bulmacaların insanıysanız, ne yazık ki Turing Test sizin kesmeyecektir. ■ Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Harika atmosfer, farklı ve ilginç bulmacalar, kaliteli grafik detayları

EKSİ Bulmacalar biraz fazla kolay, kısa oyun süresi





Yapım Q-Games, SIE Japan Studio Dağıtım SCE Tür Aksiyon, Simülasyon Platform PS4 Web playstation.com/tr-tr/games/the-tomorrow-children-ps4

The Tomorrow Children

"Dünyanın bütün işçileri, birleşin! Zincirlerinizden başka kaybedeceğiniz hiçbir şey yok!" - Karl Marx

“Karl Marx ne alaka? Biz buraya oyun incelemesi okumaya geldik.” dediğinizi duyar gibiyim. Nitekim Minecraft’ın yanına Sovyetler ve komünizm eklenmiş olunca, The Tomorrow Children’da sıra dışı bir giriş yapma isteğime boyun eğdim.

Yapının geçtiği dünya boşluk (void) tarafından istila edilmişdir. Sovyetler de yeniden şehirler inşa etmek ve ruhları matruşka bebeklere sıkkışmış olan insanları kurtarmak için seri üretim sevimli kız klonlar geliştirmiştir. Yönettiğimiz bu klonlardan bir tanesile, kazmamızı küreğimizi kapıp dağ bayır demeden değerli mineraller topluyor, bulunduğumuz şehri genişletiyor ve canavarlardan koruyoruz. Yaptığımız emeklerin karşılığında da günlük istihkakımızı ve kuponlar alıyoruz. Söylenene göre her klonun amacı bir milyon kuponluk iş gücü sergilemek ve bu da The Tomorrow Children’ın basit hikayesinin bir özeti. Bir milyon kupondan da tahmin edeceğiniz üzere amaç çalışmak, çalışmak ve daha çok çalışmak!

Oyunda çeşitli şehirler bulunmakta. Ben “Voshnск” adlı kasabada uyandım. Kasabayla geçmeden önce oyun size küçük bir alıştırma bölümü sunuyor ama şehre salverildiğiniz zaman adeta sudan çıkmış balığa dönüyorsunuz. Oyunun ilk bir saatı nereden malzeme temin edilir, madenlere gidecek otobüs nereden kalkar, bu makine ne işe yarıyor gibi bu soruların cevabını aramakla geçiyor. Şehirde bulunan yapıların ne işe yaradığını ve neler yapmanız gerekiğini anladığınız zaman, başlıyorsunuz çalışmaya. Oyunda olayın doğası gereği herhangi bir sınıf yok. İsterseniz kazma-kürek yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz, isterseniz silah kullanma, isterseniz inşa etme, isterseniz de hepsinden biraz biraz. Klonunuzun gelişimi ve ileride kazanacağı

yetenekler tamamen sizin elinizde. The Tomorrow Children’da istisnásız herkes eşit ve çalışıyor. Her birey büyük parçanın küçük bir çarkı ve sen maden toplamaz isen, o enerji elde etmez ise şehriniz zor anlar yaşamaya başlıyor. Oyun bir nevi çoklu oyuncu modunda oynanıyor. Diğer karakterleri her daim görmüyorsunuz ama bir toplama işi, inşa işi gerçekleştirdiklerinde veya şehri savunduklarında görünür oluyorlar ki yalnız olmadığını hissediyorsunuz. Şehri savunma demişken, arada bulunduğu şehrle örümcek şeklinde ufak ve godzilla misali kocaman canavarlar saldırırıyor. Şehrinizi savunmak için silah başına geçmeniz şart. Ayrıca oyunda farklı şehirlere gitmeniz ve taşınmanız mümkün ama ben kalmanız öneririm çünkü bir kere kendi evinizi de inşa ettiğinizde (Pek bir vasfi yok, sadece kapıda isminiz yazıyor.) orayı terk edip gitmekle emeklerinize yazık etmiş olursunuz. Oysa ki şehrin sizin katkılınızla gelişmesini izlemek oldukça tatmin edici ve gurur verici duyular yaşıyor.

Oyun, yapımcılardan bir tanesi olan Q-Games’ın geliştirdiği ve PS4’ün tüm gücünü kullanan özel ışıklandırma teknigi ile sıra dışı bir deneyim sunuyor. Etkileyici ışıklandırması ve kendine has grafiklerine karşın yapım bir süre sonra monotonlaşmaktan kurtulamıyor. Minecraft benzeri bir temaya sahip olabilir, hatta ilk birkaç saat sizi bağılayıp zamanı unutturabilir ama genelde aynı şeyler yaptığınız için bir müddet

sonra benim vardiyam bitti deme ihtimaliniz de ne yazık ki mümkün.

The Tomorrow Children çizimleri ve içeriği ile hoş bir deneyim sunuyor. Bu tarz simülasyon içerikli oyunlardan hoşlanıyorsanız oynaması saatleriniz günlere bile dönüşebilir. Fakat çabuk sıkılan biriyseniz, işte o zaman kısa bir deneyim olur. ■ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Başkalarıyla beraber şehir kurmak, emek harcamak, farklı ve göz alıcı grafikler, sandbox oyun tarzı

EKSİ Şehre varıldığında yaşanan kafa karışıklığı, bir süre sonra monotonlaşma ihtimali yüksek





Yapım Free Reign Entertainment Dağıtım Free Reign Entertainment Tür Hayatta Kalma Platform PC Web playshatteredskies.com

Shattered Skies

Survival oyunlar umarsızca hazırlanırsa sektörün nereye gidebileceğini öğrenmek ister misiniz?

Survival oyunlarının popülerleşmesinin ne denli hızlı olduğunu biliyoruz. Bu oyun türü pek çok farklı evrende gecebildiğinden her türlü zevke de hitap edebiliyor. Bu evrenler içinde en popüler temalardan biri de elbette post-apokaliptik evrenler. Önce DayZ'in daha sonra H1Z1'in ne kadar popüler hale geldiğini ortada. Ben hala bu oyunların, bahsi geçen evrenleri yeteri kadar iyi yansımadığını düşünsem de, özellikle H1Z1 ciddi manada bir oyuncu kitlesına sahip. Bu ay önume gelen Shattered Skies ise bilim kurgu ve post-apokaliptik temalarını harmanlayarak önumüze sunuyor.

Bu tür oyunların genelinde olduğu gibi, rastgele bir noktada hiçbir şeyimiz yokken spawn oluyoruz. Fiziksel kondisyonumuza burada da dikkat etmemiz gerekiyor ve çeşitli şekillerde zarar görebiliyoruz. Savaşlardan aldiğiniz yaralar veya bu yaralar sonucu oluşan kanamalar fiziksel sağlığınıza en hızlı eksilten unsur. Bu nedenle yanınızda bolca yara bandı ve sağlık kiti taşmanız gerekiyor. Susuzluk ve açlık da sağlığınıza etkileyen diğer etmenleri oluşturuyor. Ayrıca yiyecekler ve içecekler çeşitli şekillerde açlık ve susuzluğunuza etki ediyor. Öte yandan yorgunluğunuz arttıkça enerji verici besinler tüketmeniz gerekiyor. Tabii tüm bunlar için haritayı bolca gezmeniz ve çevrede kalmış eşyaları bulmanız lazımlı. Bu

yolculuk ise oldukça tehlikeli. Onlara sahip olmak isteyen diğer oyuncular ve Dead Space'in Necromorph'larından çakma uzaylılar her an karşınıza çıkabiliyor.

Böyle durumlarda hayatı kalabilmeniz için ise elbette silahlara ihtiyacınız var. Silah bulmak sıkıntı olmasa da mermiler oyunda gayet kit ve öyle gökyüzüne falan sıkılmaya gelmiyor. Aslında mermiler de haritada bolca var; fakat hem oyuncular hem de uzaylılar kolayca ölmüyor ve üstlerine birkaç şarjör boşaltmak durumunda kalabiliyorsunuz. Silahlarınıza eklemeler yaparak onları çok daha güçlü hale getirebilmeniz de olası. Crafting yetenekleriniz sayesinde ise yine besinler üretебildiğiniz gibi, silah geliştirmeleri veya çeşitli tuzaklar da hazırlayabiliyorsunuz.

Mermi ve silah kıtlığının olmayışının sebebi ise sunuculardaki oyuncu azlığı. Bir sunucu da en fazla 20-25 kadar kişi varsa, oyunda mermi ve silah sıkıntısı da olmaz elbette. Peki, oyun neden bu kadar az ilgi görüyor? Çok basit. Shattered Skies oldukça vasat bir yapıp. Bir kere oyun size bir orijinallik sunmuyor. Gerek tasarımlar, gerekse oyun dünyası orijinal değil. Teknik sorunlar almış başını gidiyor. Optimizasyon berbat ve bağlantı sorunları zaman zaman kafayı yediirtiyor. Oyundaki buglar, teknik hatalar ve bahsetmeye bile değmeyecek yükleme süreleri zaten vasatın üzerine zar zor

çıkabilecek bir oyunu rezalet hale sokmuş. Shattered Skies insanı başında tutabilecek bir oyun yapısı barındırıyor ne yazık ki. Dört farklı genişleme paketinin hazır olduğunu ve zamanla oyuna ekleyebileceğini açıklayan yapımcı firmanın daha kat etmesi gereken tonla yol var. Oyun sanki bitmemiş hissiyatı veriyor. Hatta oyunun tam sürüm olduğunu bilmeseydim alfa testinin veya erken erişim sürecinin ilk günlerini yaşıyor diye düşünebilirdim. Piyasada tonla survival oyun varken Shattered Skies gibi bir yapımin piyasada tutunabilmesinin ne yazık ki imkânı yok.

■ **Enes Özdemir**

KARAR

ARTI Silah geliştirme ve crafting sistemi fena değil

EKSİ Yenilik barındırmayan oyun yapısı, berbat optimizasyon, tonlarca teknik sorun, bitmemiş bir yapıp

49



Yapım Coffee Powered Machine Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon, Strateji Platform PC, Mac Web www.okhlos.com

Okhlos

Diego Armando Maradona'nın vaktiyle İngiltere defansına yaptığı gibi,
kitleleri peşimize takip koşturma vakti...

Argentin'den pek sık oyun çıkmıyor. Son zamanlarda bağımsız oyunlarla beraber ufakta bir atılım yapmaya başladılar. Arjantin'li bağımsız bir studio tarafından geliştirilmiş olan Okhlos'u elime aldığında beni nasıl bir yapının beklediği konusunda meraklıydım. Dağıtımının Devolver Digital (Hotline Miami, Broforce, Downwell) olduğunu gördükten ise sonra karmaşık hızlı ve eğlenceli bir oyun çıkacağı konusunda emindim. Öyle de oldu.

Okhlos felsefecilerin, mitolojik varlık ve tanrıların hüküm sürdüğü Antik Yunan'da geçen ve piksel grafiklerden oluşan bir aksiyon oyunu. Oyundaki amacınız oldukça basit: Kitleleri peşinizden sürüklemek ve mümkün olduğunda yıkım yaratmak. Okhlos'un hızlı yapısı oyunun absürt mizah ile birleşince, oyunun temelini oluşturan bu ortalığı yakıp yıkma eylemi oldukça eğlenceli bir hal alıyor.

Oyunda çok basit bir şekilde fareniz ile kitlenizi kontrol ediyorsunuz. Bir kitleye sahip olmak için öncelikle elinizde bir filozof

olmalı. Birden fazla filozofunuz olabilir ve böyle olmasını da öneririm çünkü onları kaybettığınız zaman kitlenin kontrolünü de kaybediyorsunuz. Kısacası oyunu kaybetmiş oluyorsunuz. Her bölüme başladığınızda çok kısa bir süre içerisinde size yolunuza çıkan savaşçılar, köylüler ve daha pek çok özelliği olan farklı karakterler katılıyor. (Sevimli hayvancıklar da bunlara dahil.) Bu katılan karakterlerin her birinin kendine göre avantaj ve dezavantajları var. Okhlos çok eğlenceli olmasına rağmen ne yazık ki bu mekanlığı pek iyi işleyememiş. Yani Okhlos'un türü, aksiyonun yanı sıra "roguelike" ve "strateji" olarak geçse de bu son ikisini pek iyi başaramıyor. Kitlenize farklı karakterleri seçerken çok bir strateji yapmanız gereklidir. Çünkü çoğu zaman etrafda pek düşünmeden yıkım yaratmanız yeterli oluyor. Roguelike elementleri de çok beklemeyin. Bir iki istisna dışında rakiplerden kaçma ve hızlı hamleler yapma gibi beceri gerektiren durumlarla karşı karşıya kalımıyorsunuz. Aslında kalmanız gerekiyor ama oyun oldukça kolay olduğu için pek sallamadan karşınıza çıkan herşeyi yıkarak

devam edebiliyorsunuz. Bunlara rağmen oyun çok eğlenceli ve akıcı olduğu için bu kısmı çok önemseyeceğinizi sanmam. Fakat uzun süreli oynayısta bu tarz dinamiklerin eksikliği biraz can sıkabiliyor. Oyunda oldukça eğlenceli Boss-fight'lar ile ekibinize katılabilecek gerçek tarihi kahraman ve mitolojik karakterler var. Bu da oyunun yeniden oynanmasına yardımcı olan bir unsur. Yeni kahramanlar açmak ve kitlenizi kuvvetlendirmek için oyunu bitirmenize rağmen daha fazla zaman harcayabilirsiniz.

Okhlos oynanış olarak çok çeşitlilik içermese de eğlenceli yapısı ve akıcı kontrolleriyle siz keyifle oyalayabilecek bir yapılmıştır. Özellikle stres atmak için birebir. Bağımsız yapımlardan ve aksiyon-dan hoşlanıyorsanız kesinlikle bir bakın derim. ■ Ege Tülek



Birbirinin taklidi olan piksel grafikli oyunlar- dan sıkılmış olabilirsiniz. Yine de bu stili iyi uygulayan Okhlos'a bir şans verin.



KARAR

ARTI Bol aksiyon, bol yıkım, akıcı oynanış ve başarılı mizah

EKSİ Oyun fazla kolay. Uzun vadede tekrara dayalı oynanış



Yapım Spelkraft Dağıtım Might and Delight Tür Macera Platform PC, Mac Web www.bistudio.com/english/games/arma-tactics

Pan-Pan ⭐

Indie oyunlarının olduklarından çok fazla abartıldığını mı düşünüyorsun?

Sence oyun dediğin illa Assassin's Creed gibi mi olmalı?

Peki, sana bir şey diyeceğim; azıcık yaklaşsana...

Indie oyunlar söz konusu olduğu zaman her daim birilerinin söyleyecek sözü vardır. Bir dönemler her yeni Indie oyun, oyun severlerin dikkatini çeker, son kullanıcılar onları hiç olmadığı kadar yükseltirdi. Ne yazık ki son dönemlerde öyle bir akım var ki sanarsın herkes Indie yapımlara karşı. Nedir bu yenilip yutulamayan anlayamadım gitti. Neyse efendim, Pan-Pan da güzide bir Indie oyun. Animasyonları ve oyun yapısı ile benim gönülüm kisa sürede çalmayı başardı. Bakalım sizin üzerindeki etkisi nasıl olacak...

Animasyon çılgınlığı

Oyunların şüphesiz en kritik noktalarından birisi animasyondur. Bundan iki ay kadar önce incelediğimiz Inside isimli oyun, özellikle Indie yapımlarda animasyonun nelere kadir olabilece-

Sesler

Sesler, oyunların en az grafikleri ve animasyonları kadar önemlidir.

Hele Indie yapımlarda hem genel seslendirme, hem de müzikler diğer oyunlara göre daha büyük önem arz eder. Pan-Pan da muazzam seslendirme ve müzikselleşme sahip oyunlardan birisi. Bestekâr Simon Viklund'un ellerine sağılk demek istiyorum.

ğını açık ve net bir şekilde gözler önüne serdi. Pan-Pan da animasyonları ile ön plana çıkmayı başaran bir yapım. Oyunun başında "balon gemisi" düşen bir karakter ile yola koyuluyoruz. Gemiden çıktıığı anda görülen harita o kadar narin, o kadarince şekilde tasarlanmış ki etrafta biraz tur attıktan sonra zaten oyunun içine düşüp diyebilirim. Pan-Pan için kullanılan grafik motoru ve animasyonlar, herhangi bir oyuncuya kısa sürede kendisine çekecek cinstedir. Haritanın kullanım şekli de ayrı bir tat katmış. Yakınlaşıp uzaklaşabilmenin haricinde, her türlü açıdan oyuna dahil olabilmek muazzam bir keyif... Pan-Pan bilinen oyunlardan biraz farklı. O aslında hikâye anlatımı ile şekillenen bir oyun. Bilinen birçok AAA yapımı kiyasla kendisine has bir oyun tarzı var diyebilirim. Öncelikle haritayı iyice tanımak gerekiyor ama harita bir Indie oyun için o kadar büyük ki bir sonraki adımı atmadan önce çevremize çok iyi bakmak lazımdır.

Pan-Pan'da bulunan harita kısım kısım ilerleyen bir yapı yerine, tek ve büyük bir parçadan oluşuyor. Bu sebepten birbirine çok yakın bulmacalara denk gelmek işten bile değil. Her bulmacanın birbirinden farklı çözümü bulunuyor ama her çözüm ilgili bulmacanın dizinin dibinde bulunmuyor. Onun için biraz araştırma yapmak, sağa sola bilmek şart. Karakterimiz üzerinde işaret çıkan tüm objeleri kullanabiliyor. Anlayacağınız "genelde" objeleri bir yerden başka bir yere koyarak farklı şekillerde karşımıza çıkan bulmacaları çözüyoruz. Bu esnada karakterimizin animasyonları ve fare ile basit şekilde

yönlendirilebilmesi devreye giriyor. Pan-Pan karakter kontrolü konusunda da önemli bir iş çıkarmış ve karşımıza çıkan farklı objelerin etrafında dolaşmakla vakit kaybetmemizi tamamen engellemeyi başarmış.

Ne yazık ki Pan-Pan çok kısa bir oyun. Ana mekanikleri çözüldükten sonra iki, en fazla üç saat içerisinde bitirmek mümkün. Bu sebepten karşımıza çıkan tüm bulmacaları bir şekilde çözün derim. Aksi halde vadedilen eğlence düşündüğünden de kısa sürecektr. Pan-Pan birçok açıdan eğlenceli ve dolu bir oyun olsa da sadece bu tarzda oyun severlere hitap eden bir yapı sunuyor. Yani az önce Battlefield oynayan bir oyuncunun tutup da Pan-Pan'a vakit harcayağınızı pek düşünmüyorum.

Ertuğrul Süngü

KARAR

ARTI Kaliteli animasyonları, farklı karakter ve NPC'ler, ilginç ve merak uyandırıcı bulmacalar

EKSİ Kısa oyun süresi, herkese hitap etmemesi





Yapım Oleg Sergeev, Adrey Rumak, Do My Best Dağıtım tinyBuild Tür Aksiyon, Macera Platform PC, Mac Web thefinalstation.com

The Final Station

Son durak acaba hangisi?

Bu ismi ilk duyduğumda ben de doğal olarak "Acaba filmin oyunu mu geliyor?" diye düşünmüştüm. Geçtiğimiz aylarda oyuncunun erken erişimine katılarak, filmle pek de alakası olmayan ama en az film kadar gerilim dozu yüksek bir oyun olduğunu öğrendim. O zamandan bu zamana çok vakit geçmedi belki ama nihayet oyunumuz tam anlamıyla piyasaya çıkmayı başardı. Kimileri için eğlenceli, kimileri için sinir bozucu olan bu serüvene katılmaya umarım siz de hazırlınız...

Uzun ince bir yol

The Final Station temel olarak side-scrolling türünde bir yapılmış. Yani biz ilerledikçe harita da ilerliyor. Oyunun yapımcı koltuğunda indie oyun dünyasının hem tanınmış, hem de pek bilinmeyen isimleri bir arada bulunuyor ki zaten bence ortaya çıkan karışımın kalitesi de kendisini bu kesişmede gösteriyor. Oyunda iki ana bölüm mekanlığı mevcut. Bunlardan

Apokaliptik
The Final Station aslında ismini ve kurgusunu tek potada eritmeye başarmış ender isimlerden. Tema olarak Apokaliptik bir tema seçen yapımcılar, minimum grafik teknolojisi ile bile aslında hedefledikleri dünyayı gözler önüne sermeyi başarmış. Biraz karanlık, biraz da aksiyon için her şey hazır!

birisi Tren, diğeri de İstasyonlar. Öncelikle Tren den başlayalım pek sevgili okur bünye. Malumunuz trenler bizi istasyondan istasyona götüren çok oturgaçlı götürgeçlerden başka bir şey değilmiş gibi gözükse de oyundaki yeri çok büyük. Öncelikle treni kullanmayı öğrenmek gerekiyor. Belirli bir hızda ulaşmak için buhar panelini düzenli olarak takip etmemiz ve burada bulunan buhar göstergelerini olabildiğince aynı hızda tutmamız gereklidir. Neden mi? Çünkü acelemiz var!

Acele etmemizin sebebi, yolcularımızın başına her an bir şey gelebileceği gerçeği. Başlangıçta yalnız başlayan seyahatimize, gezdiğimiz istasyonlarda bulduğumuz birbirinden farklı türde yolcular da eşlik ediyor. Her yolcunun bir sıkıntısı bulunuyor ama yiyecek ve de yaralanmadan dolayı yaşanan kan kayıpları gibi üst düzey durumlara müdahale edilmediği sürece, kısa sürede ölüm devreye giriyor. İşin ilginç yanı; belki de ölmeleri bizim için çok daha hayırlı bir iştir... İşte bu noktada The Final Station oyuncuya fazlaıyla zorlayıcı bir ahlaki ikilem içerisinde bırakıyor.

Kimi zaman yolcularla hareket etmek güzel olsa da kimi zaman gördüklerinden çok daha fazla belayi beraberlerinde getirebiliyorlar. Tabii onları yanımıza alıp almamak da en başta bizim vereceğimiz bir karar. Bu da bizi oyunun ikinci kısmı olan İstasyon modu'ya ışınıyor. Bu mod esnasında elimizde bulunan silah ile farklı yapılardaki bölümlerin içerişine dalyoruz. Etrafta yapacağımız her türlü araştırma bize geri dönüşü bulunuyor. Yolculara ve kendimize sağlayacağımız yardım malzemeleri istasyonların içerişine dağıtılmış

durumda. Ayrıca silahımız için mühimmatlar da yine birçok noktadan karşıma-za çıkabileme potansiyeline sahip. Zaten yeterli mermimiz olmadığı anda oyun bize sırtını dönüyor diyebilirim. Hemen her türlü istasyonda bolca düşman birimi bulunuyor. Kimileri bir şekilde atlatılabilir cinste olsa da özellikle bizi gördüğü gibi üzerimize ziplayan modeldeki düşmanlar sayesinde kısa sürede işimiz bitiyor. Bu sebepten bazı istasyonları "olduğu kadar" araştırıp yolumuza devam etmemiz çok daha makbul oluyor. The Final Station birçok açıdan eğlenceli ve bir o kadar da sürükleyici yapımlardan birisi olmayı başarmış. Yine de oyunda olması gereğinden çok az miktarda düşman, silah ve senaryo ilerleyışı bulunuyor. Düzenli olarak trene atlayıp bir sonraki istasyona gitmek, inanın bir noktadan sonra çok da cezbedici gelmeyecek. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Eğlenceli oyun yapısı, farklı istasyon modelleri ve içerikleri, tren yolculuğundaki kritik dengeler
EKSİ Kendini tekrarlayan oyun yapısı, sınırlı sayıdaki düşman ve silah





Tür Strateji Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Green the Planet 2 ★

Bağımlılık yapmak için geri döndü!

Mobil oyun pazarının büyük kısmını bağımlılık yapan oyunlar kaplamış durumda. Bunlardan birisi de Green the Planet idi. Kendilerinin yaptığı bağımlılık yetmemiş olacak ki küçük kardeşi de abisinin yolundan ilerlemek adına piyasaya çıktı. İlk oyunu bilmeyenler için hızlıca bir özet geçeyim. Green the Planet, No Man's Sky'a benzer şekilde gezegen gezegen dolaştığımız bir yapım. Fakat No Man's Sky'in aksine gezegenleri sömürmek yerine onlara faydalı olmayı gaye ediniyoruz ve gezegenleri ancak

onlara tam anlamıyla bir bitki örtüsüarmağan ettiğinden sonra terkediyoruz. Bu işlemi de, gezegenlerin etrafında dolanan kuyruklu yıldızlardan faydalananarak yapıyoruz. Lazer silahlarını kullanarak patlattığımız kuyruklu yıldızlardan çeşitli elementler düşüyor. Bu elementlerin herbirini de bize para olarak geri dönüyor. Bu parayı ise eşyalarımıza geliştirmek ve gezegenleri yeşil bir hale getirmek için kullanıyoruz. İlk oyunun üstüne çok ciddi yenilikler içermese de, en az ilk oyun kadar bağımlılık yapıcı... ■ Puan: 8,5



Tür Idle Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Idle Armies ★

Nedir şu parmaklarınızın çektiği...

Bu sayfaları takip edenler sanırım idle türündeki oyunlara olan zaafimi çoktan öğrenmiştir. Bildiğiniz üzere piyasaya çıkan hemen her idle türündeki oyuna bu sayfalarda yer ayırmaya çalışıyorum. Bu oyunların en yenisisi ise Idle Armies. Ork benzeri yaratıklar ve insanlar arasındaki savaşı konu alan oyunu, belirli noktalarda taraf değiştirerek, iki tarafın gözünden de oynuyoruz. Oyunda klasik idle özelliklerdi dışında eğlenceli bir de olay akışı bulunuyor. Karakterimiz, yanımıza aldığım her karakter ile devamlı sohbet ediyor. Bu sohbet o kadar anlamsız ve eğlenceli ki, zaman zaman oyunu bir kenara bırakıp yalnızca bu diyaloglari izlemeniz işten bile değil. Bana kalırsa tek eksiği online özellikler olan Idle Armies, türü sevenlere ilaç gibi gelecektir.

■ Puan: 8,5

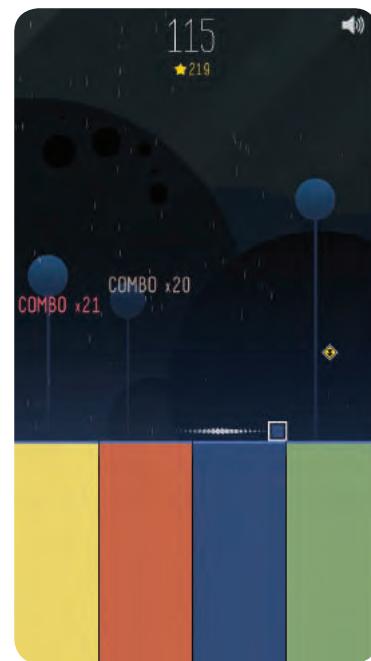


Tür Platform Platform iOS, Android Fiyat Ücretsiz

Higher Higher!

Ne kadar yükseğe çıkabilirsiniz?

Son dönemde reflekslerimizin birinci derecede önemli olduğu -özellikle mobil- yapımlar oldukça revaçta. Açıkçası ben de bu türün hayranları arasında yerimi almış bulunmaktayım. Tabii bu şartlar altında da bu türden bir oyuna her ay yer vermeden geçemiyorum. Bu ayki oyunumuz ise, "Higher Higher!". İsminden de anlayabileceğiniz üzere mümkün olduğunda yükseğe çıkmaya çalıştığımız oyunda bunu mükemmel zamanlama ile doğru bloğa dokunarak yapıyoruz. Dokunmamız gereken bloğa, yükseğe çıkartmaya çalıştığımız küpün rengine göre karar veriyoruz. Bloklarımızı yükseltikçe ve duvarlara çarptıkça renge değişen küp ayrıca zamanla hızlanıyor ve takip etmesi neredeyse imkansız bir hal alıyor. Eğer türü seviyorsanız Higher Higher'a bir göz atın derim. ■ Puan: 7,0





En Popüler Ücretsiz iOS Oyunları

1. Zombie Frontier 3
2. AG Drive
3. Red Ball 4
4. CSR Racing 2
5. Sniper 3D Assassin

En Popüler Ücretli iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Hitman: Sniper
4. NBA 2K17
5. Construction Simulator 2014



En Popüler Ücretsiz Android Oyunları

1. Subway Surfers
2. Candy Crush Saga
3. Slither.io
4. Okey
5. Clash of Clans

En Popüler Ücretli Android Oyunları

1. Lifeline: Whiteout
2. Motorsport Manager
3. GTA: Vice City
4. Minecraft: Pocket Edition
5. LIMBO



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

Makenines ★

Hayatın anlamı: 9

Kabul etmeliyiz ki son dönemde favori Koyun platformumuz mobil cihazlar. Zaman zaman şarj, grafik gibi konuları dert ediyor da olsak, günlük koştururmadan bizi asla yalnız bırakmıyorlar. Durum böyle olunca da telefonlarımızda oynadığımız bulmaca oyunları ile gün boyu beynimizi刷新让我们 itmek mümkün oluyor. Geçtiğimiz ay bu konudaki en büyük destekim ise "Makenines" oldu. Yanyana

duran sayıları toplayarak "9" elde etmeye çalıştığımız oyunlarında çok kolay gözükse de, ilerleyen bölümlerde sayıların yerlerini değiştirmemizi sağlayan yeni kutuların oyuna dahil olması ve elimizdeki sayı miktarının artmasıyla oldukça zorluyıcı bir hal alıyor. Makenines kesinlikle es geçilmemesi gereken bir oyun. Bitirmeden başından kalkamayacağınızı garanti edebilirim. ■ **Puan: 8,0**

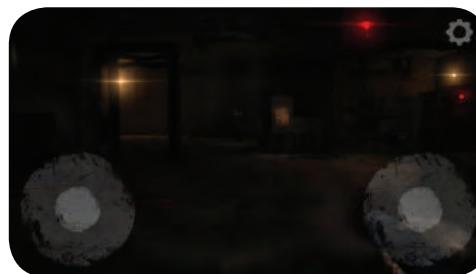


Tür **Korku** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

The Fear ★

Korkmak böyle bir şey olmamalı...

Dürrüst olacağım, bırakın korku oyunlarını sevmeyi, onlara beş dakika bile tâhammül edemiyorum. Nerede görsem koşarak uzaklaşıyorum onlardan. Ancak konu mobil oyunlar olunca bu nedense değişiyor. Ekranın küçük olmasından midir bilinmez, bir anda korku oyunu aşağı oluyor. Son dönemde telefonumu ziyaret eden korku oyunlarından birisi de The Fear. Her saniyesi heyecan dolu olan oyun, başımızda neler geleceğini henüz ilk saniyesinden belli ediyor. Karakterimiz, kızı ve eşiley evine doğru giderken, dünya dışı bir varlığın saldırısına uğruyor. Kızı ve eşiniz kaybolduğunu farkeden karakterimiz soluğu evde alıyor ve maceramız başlıyor. Henüz oyunun başında karakterimize musallat olan varlıkla oyun boyu bizi yalnız bırakmıyor. Zamanla o varlığın kim olduğunu ve neyin peşinde olduğunu anlıyor olsak da, spoiler vermemek adına bunlardan bahsetmeyeceğim. The Fear'in bana sorarsanız en büyük sorunu korkutma şekli. Oyun boyunca "Şurada kesin birsey olacak!" dediğim hiçbir yerde yanlışmadım. Haliyle bir süre sonra bırakın korkmayı bu sahnelerden sıkılmaya başladım. Ayrıca oyunu sesi kısarak oynamanızı tavsiye ediyorum. Korku sahnelerinde ses seviyesi o kadar yüksek ve rahatsız edici ki, ben dayanamayıp oyunun neredeyse tamamını hoparlörden oynadım. Kisacası, The Fear bir mobil korku oyunu olarak başarılı denebilecek bir konumda. Tabii sesleri ve oyun süresini saymazsak... ■ **Puan: 7,0**



ONLINE

Quake

Champions

Quake

Champions

Olağanüstü hızıyla bir neslin başına döndürüp midesi bulandıran; FPS oynayamaz hatta izleyemez hale getiren Quake serisi geri dönüyor.

Sayfa 77

Online

Koltuklarınızı oturun ve çevrimiçi olun!

Armored Warfare

Yeni oyun modu devrede!

Obsidian Entertainment'ın geliştirdiği Armored Warfare'i hem alfa sürecinde hem de açık beta sürecinde deneyim ettim. Oyun her adımda kendini bir adım daha iyi hale getirdi ve bunu oyunculara hissetti. Obsidian, oyun açık beta statüsüne geçtikten sonra da düzenli olarak oyuncularına yeni içerikler sunuyor. Yapımıçı firma, Armored Warfare'e bu defa yeni bir oyun modu eklediğini duyurdu.

Global Operations isimli oyun modu, oyuncuya PvP ve PvE deneyimini aynı anda yaşatıyor. Takımların büyük ölçekli, aksiyon doluavaşlara girdiği Global Operations, temel Armored Warfare oyun yapısında da bir takım değişiklikler getiriyor.

Bu oyun modunda tipki War Thunder'da olduğu gibi respawn sistemi yer aldığı için, aracınız yok olsa bile savaşlarda daha uzun süre kalma şansı elde ediyorsunuz. Ayrıca oyunu kazanmanız için gerekli temel amaç savaş sırasında bir anda değişimliyor. Bu da anında stratejinizi değiştirmenize yol açacak gibi görünüyor. Wild Cards olarak anılan ikincil görevler de değişimliyor ve savaşın farklı yönde gelişmesini sağlayan bir unsur olarak ön plana çıkıyor. Oyun size belli noktaları havaya uçurma, ele geçirme ve savunma gibi değişkenlik gösteren pek çok görev veriyor. Obsidian bu modun özellikle tür için devrim niteliğinde bir içerik olduğunu belirtmeden de geçmedi. ■



Paragon

Yeni şampiyona merhaba deyin!

Hala geliştirme aşamasında olan MOBA oyunu Paragon belki de son zamanların en dikkat çekici MMO oyunlarından biri. Unreal Engine 4 gücünü kullanarak, diğer MOBA oyunlarına nazaran oldukça gelişmiş bir grafik kalitesi sunan yapım, oynanış mekanikleri ile de son derece eğlenceli bir oyun. Bizzat kapalı beta aşamasında denedim ve daha bu safhada memnun kaldığım Paragon, şu anda açık betada ve birkaç haftada bir oyuna yeni bir karakter ekliyor. Oyun dünyasına katılan son karakter ise 31.1 güncellemesi ile beraber gelen Lt. Belica oldu.

Lt. Belica alan hasarında uzman, saldırısı yüksektır bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Menzilli hasar sağlayan Lt. Belica, Void Bomb yeteneği ile belli bir bölgedeki düşmanları havaya uçurabilirken Seismic Assault yeteneği ile belli bir çizgideki düşmanlara hasar verebiliyor ve yavaşlatıyor. Void Drone ile savaş alanına bıraktığı drone saldırısı yaparken karaktere yardım ediyor. Karakterin nihai yeteneği Neural Disruptor ise kilitlendiği bir karaktere bir anda yüksek hasar veren bir son vuruş yeteneği olarak ön plana çıkıyor. Güncelleme yeni kahramanın yanı sıra yeni kartlar geldi ve oyun ile ilgili hatalar da giderildi. Ayrıca bazı dengeleme ayarları yamanın içeriğinde yer alan bir diğer unsur olarak görüldü. ■





World of Tanks

Tankın savaş meydanlarındaki 100.yılı için Trafalgar'daydık!

Geçtiğimiz günlerde Wargaming'in daveti üzerine, LEVEL olarak Türk oyun basını ve Atlas Tarih dergisi ile beraber Londra'ya gittik ve türdeşleri 100 yıl önce savaş alanına adım atmış replika bir Mark IV tankının Trafalgar Meydanından başlayıp Horse Guards'a dek süren, yavaş ama gururlu yolculuğuna tanık olduk.

Victor Kisliy ile seneler önce yapılmış bir röportaj geliyor aklıma, röportajda neden daha önce çok fazla tercih edilmeyen Tank Savaşları temasını tercih ettiklerini sormuş ve kendisinden "Tankları kim sevmez yahu?" şeklinde bir yanıt işitmıştık.

Olay aslında bu kadar basitti işte. World of Tanks'in başarısının temelinde yatan noktayı görmek için de buradan çok ileriye gitmeye gerek yoktu; bizim çocukluğumuz parklardaki kaydırakların üzerinde gezerken, çoğunluğu Belarus'lu olan bu insanların çocukluğu, her parkın içine ilştirilmiş T34-85 tanklarının üzerinde oyun oynayarak geçmişti.



World of Tanks'in başarısının kaynağından gelişirici ekibin "oyun arkadaşlarına" duyduğu bu sevgi yatıyordu.

Tankların savaş meydanlarındaki varlığı hem çok eski, hem de yeniaslında. Belki 100 yıl az zaman değil ancak insanoğlunun binlerce yıldır kendi türüyle sürdürdüğü amansız savaşın yanında, bir göz kırması kadar kısa bir süre aynı zamanda.

Sir William Tritton ve Binbaşı William Foster'in traktörden bozma başarısız bir prototip olan Little Willie ile başlayan serüvenleri, aradan bir yıl bile geçmeden ilk muharip savaş tankı olan Mark I'in Edward Swinton'ın deyişle "No Man's Land" diyarlarında gözükmesiyle sonuçlandı bilindiği gibi. 27 ton ağırlığındaki bu benzeri görülmemiş makine, bitmek bilmeyen siperavaşlarında bir güç çarpanı olma görevini üstlenmişti ve bugünlere "kağıt" diyebileceğimiz 13mm'lik zırhiyla, 8 kişilik mürettebatını tüfek kalibre-sinde mermilerden ve ufak tefek şarapnellerden koruyabiliyordu.

World of Tanks'in zırhlı araç portföyü bildiğiniz gibi hayli çeşitli, 400 civarında tank bulunuyor ancak şimdije kadar bu tanklar arasında Birinci Dünya Savaşı'na katılmış tek tank Renault FT-17 idi.

Mark I ise WOT savaş meydanlarında ilk hedef olmasına yol açacak dev boyutları, baltaya şekillendirilmiş gibi duran tasarımını ve dolayısıyla herhangi bir eğime sahip olmayan, sadece 13mm kalınlığındaki zırhından ötürü oyunun Tier 1-10 arası sınıfları arasında makul, adil bir yere sahip olamayacak kadar "primitif" bir yapım.

World of Tanks PC sürümü, 15 Eylül'de Kon-

voy moduna merhaba dedi ve oyuncular Lanc-hester zırhlı araçlarına atlayarak bu modun heyecanını yaşama fırsatı elde etti. Oyunda bir takım Mark I'si savaş alanındaki hedefine giderken korumaya ve tamir etmeye çalışırken, diğer takım efsane tankın hedefine ulaşmasını engellemeye ve onu yok etmeye çalışmaktadır. World of Tanks'in konsol sürümleri ise Trench Warfare moduna kavuştu ve bu modda oyuncular Mark I'si son derece büyük (1.2km) Thiepval Ridge haritasında kullanma şansına sahipler.

Serinin mobil üyesi World of Tanks Blitz de Mark I'in 100. yılına saygı duruşunda bulunuyor ve 7'şerlik takımlardan oluşan savaşlarda Mark I'yi oyuncuların kullanımına sunuyor. Hafta boyunca Mark I ile 10 savaş yaparsanız eğer özel bir madalya da sizleri bekliyor.

Bununla birlikte Android ve iOS için hazırlanan Tank 100 uygulamasını ücretsiz olarak indirebilir ve tankın tarihi, haritalar ve VR videoların tamamına bunun üzerinden erişebilirsiniz. ■





ESL

Taiwan Excellence Gaming Cup

Tayvan Ticaret Merkezi'nin Tayvan teknoloji markaları ile her sene düzenli olarak organize ettiği Taiwan Excellence Gaming Cup, bu yıl da ülkemizde gerçekleştirilecek. League of Legends severler için geçtiğimiz yıl ESL Türkiye işbirliği ile ülkemizde ilk düzenlenen Taiwan Excellence Gaming Cup etkinliği, oldukça heyecanlı geçen final maçları ile katılan herkesi eğlendirmiştir. Tayvan markalarının sponsorluğu ile birçok sürpriz ödülün dağıtıldığı organizasyonda ödül havuzunun en büyük pay sahibi ise şampiyon olmayı başaran Babs takımı olmuştu.

Bu yıl ise Taiwan Excellence Gaming Cup sadece League of Legends oyuncularına yönelik olmayarak, son zamanların en iyi kart oyunu Hearthstone'u da bünyesine ekliyor. Tayvanlı markaların etkinlik boyunca Gaming ve VR ürünlerini sergileyeceği Büyük Final, 13 Kasım'da offline olarak Bostancı Gösteri Merkezi'nde yapılacak.

Oldukça sıkı bir şekilde gelecek olan Taiwan Excellence Gaming Cup'ı eSpor severler olarak merakla bekliyor, katılmayı düşünen arkadaşlar için [adresini takibe alıyor ve ayrıntılarının açıklanması beklemeye başlıyoruz.](http://www.taiwanexcellence-gamingcup.com/)

Go4LoL Ağustos Ayı Finali

Her hafta sonu kaldığı yerden son hızıyla devam eden Go4LoL Türkiye serisinin Ağustos Aylık Final turnuvası, 24 Eylül tarihinde gerçekleşerek sona erdi. Final serisinde SuperPassive ve KARDESLER TNG takımları karşı karşıya gelirken, 3 maçlık seride rakibine karşı 2-1'lik skorla üstünlük kuran SuperPassive ekibi, €400 ödülün sahibi olarak Go4LoL Ağustos Ayı Şampiyonu oldu.

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

■ Sercan Gürvardar



ONLINE



Yapım Sandbox Interactive Dağıtım Sandbox Interactive Tür MMORPG Platform PC Web albiononline.com

Albion Online

Yaşamanız için üretmeniz gereken bir dünyaya hoş geldiniz!

Crafting sistemine dayalı oyunlar son yıllarda inanılmaz bir artış gösterdi. Özellikle indie kültürünün popülerleşmesinin bu durumun oluşmasında ciddi bir payı var. Survival oyunlar başta olmak üzere pek çok oyun türünde crafting meselesi oyunların ana sistemlerinden biri haline geldi. Uzun bir süredir gelişmekte olan Albion Online da neredeyse tamamen crafting sisteme dayalı bir yapıp. Oyunda belli başlı RPG öğeleri de bulunsa genellikle daha iyi eşyalar craft etmek adına çabalyorsunuz. Albion Online şu anda son beta aşamasında. Pastel tonlarda ve animasyon filmlerinden fırlamışçısına grafiklere sahip olan oyunu izometrik kamera açısından deneyim ediyoruz.

Karakter yaratma ekranı azımsanmayacak derecede bir çeşitlilik sunsa da abartı derecede varyasyona sahip değil. Oyuna başlar başlamaz kaynaklar topluyor, avlanıyor ve avlارımızın kullanılabilir malzemelerini ele geçiriyoruz. Çok kısa sürede küçük bir kasabaya varıyor, craft etmemiz gereken her bir eşya için kasabalarla ve şehirlere ihtiyaç duyuyoruz. Kasabalarда yer alan tüm dükkanları da bir şekilde kullanıyoruz. Zira bir silah ustasında kılıç yaparken, gerekli demir madenini kaliba çevirmek için ocağa gidip eritmeliyiz gerekiyor. Ya da ok yapımcisında ok yapmamız için gereken odunları, öncelikle ahşap plakalara çevirmemiz gerekiyor. Bunun için de önce bir marangoza uğrıyoruz.

Crafting oyunun her adımımda daha iyi ekipman giymenize olanak sağlıyor. Ancak bu iyi ekipmanları yapar yapmaz giymeyorsunuz. Daha iyi ekipmanlar giyebilmek için oyun size belli görev-

ler veriyor. Bu görevleri yetenek ağacına benzer bir pencereden takip edebiliyorsunuz. Örnek vermek gerekirse üçüncü seviye bir kılıç kullanabilmek için, elinizdeki ikinci seviye kılıç ile birçok düşmanın savaşmanız ve mevcut kılıcınızda ustalaşmanız isteniyor. Bu sistem de aslında birbirine bağımlı öğelerden oluşuyor yani bir kılıç için gerekli malzemeyi toplamak adına gelişmiş bir deri yüzme bıçağına sahip olmanız gerekebiliyor. Bu nedenle diğer ekipmanlarınızı da aynı anda geliştirmiyorsunuz. Kendi topraklarınıza sahip olabildiğiniz Albion Online'da bu toprakları korumak ve geliştirmek zorundasınız. Topraklarınızda diğer şehirlerdeki dükkanlara ihtiyaç duyma zorunluluğunu ortadan kaldırıracak binalar inşa edebiliyorsunuz. Ancak bunun için gerekli alanlara ulaşmanız gerekiyor. Ayrıca bu alanlara ulaşana kadar PvP alanlarından veya başka oyuncuların topraklarından gecebiliyorsunuz. Bu durumda PvP savaşlarına girmeniz kaçınılmaz oluyor. Oyundaki yetenek sistemi de normal MMORPG oyunlarındaki gibi işlemiyor. Seviye atlama sistemi olmadığı gibi, belirli seviyeler ile gelen yetenekler de kullanılmıyor. Bunun yerine giydiğiniz zırha veya silaha göre yeteneklerinizi yetenek barınıza yerleştiriyorsunuz. Yani silahınız ve zırhınız size birkaç yetenek seçeneği sunuyor. Siz de bu yeteneklerden kendinize uygun olanı belirliyor ve kullanıyorsunuz.

Albion Online neredeyse tamamen crafting'e dayalı bir yapıp. Daha güçlü olabilmek için daha güçlü eşyalar craft etmeniz ve rakiplerinizden geri kalmamanız lazımdır. Bunun için de avlanma, toplama ve savaşma gibi yan uğraşlarla uğraşıyor ve karakterinizi geliştiryorsunuz. ■



Yapım id Software Dağıtım Bethesda Tür FPS Platform PC Web quake.bethesda.net Çıkış Tarihi Belli değil

Quake Champions

Quake'in hız kesmeyen aksiyonunu özlediniz mi?

Efendim, lütfen şu anda yalnızca FPS reflekslerine sonuna kadar güvenen oyuncular kalsın yazının başında. Bu konuda kendinize güvenmiyor olsanız da aranızda 3-5 eski nesil FPS oyuncusu kaldıysa onlar da hürmeten bimizle olabilirler. Zira bir döneneme damgasını vurmuş büyük isimlerden biri geri dönüyor. E3 2016'da duyurulan yeni Quake oyunu Quake Champions yakında bizlerle olacak. Şimdiden elim ayağım hectecandan titremeye başladı zira bir dönem, özellikle de Quake 3'ü doyasıya oynadım. Quake 4'ü yeterince oynamış olsam da bir Quake 3 tadı yoktu. Yeni Doom'a da henüz bulaşmadığım için eskinin o hızlı akan oyun yapısına sahip FPS oyunlarına büyük bir açlık duymaya başladım. Quake Champions bu ihtiyacımı karşılayacak gibi duruyor.

Şimdi efendim söyle bir durum var. Quake Champions bize bir senaryo modu sunmayacak. Quake'in asıl olayı arenalarda yapılan kıyasıyla multiplayer maçlarıdır. Bu maçlar da son derece hızlı gerçekleşir. Bu nedenle oyuncu bu hızlı tempoya uymak ve uçarcasına hareket eden düşmanları iyi bir refleks ile, hedef olmadan yok etmek zorundadır. Quake Champions da tamamen multiplayer odaklı olarak geliyor ve e-spor dünyasına uygun hazırlanıyor. Bethesda oyunun e-spor arenalarında önemli bir yere sahip olacağına inanıyor.

Quake Champions farklı özelliklere sahip karakterler içerecek. Quake 1'den hatırlayacağımız Ranger, teleport yeteneğine sahip olacak ve düşmanlarını beklememişti

noktalardan bir anda havaya uçurabilecek. En sevdiğim Quake oyunu olan Quake 3: Arena'dan tanıdığımız Visor ise duvarların arkasındaki düşmanlarını görebilecek özel bir yeteneğe sahip olacak. Yeni karakterlerimizden Nyx, mavi beyaz ışık yayan saçlara sahip bir ablamız ve oldukça hızlı hareket etme kabiliyetine sahip. Bu sayede kolay hedef olmaktan kaçınabiliyor ve hızı nedeniyle hedef almanın ve oynamanın zor olacağı bir karaktere benziyor. Son karakterimiz Scale Bearer ise iri cüssesi ile dikkat çekiyor. Tank bir karakter olan Scale Bearer, Bull Rush yeteneği ile düşmanın üzerine hücum ediyor ve onu parçalayabiliyor. Ayrıca henüz isimleri detayları belli olmasa da Quake 3'de Anarki

ve isimleri açıklanmayan üç karakterin daha oyunda yer alacağı da açıklandı. Quake Champions sınırsız FPS ve 120hz yenileme hızıyla sadece PC'ye gelecek ve oyunculara hızlı, akıcı, aksiyon dozajı hayli yüksek bir yapıp sunacak. Henüz çıkış tarihi belirtilmeyen oyun özellikle e-spor arenalarında boy göstermeye ve bu alanda önemli bir yere sahip olmayı hedefliyor. Daha önceki Quake oyunlarında ve ilk Doom ile Doom 3 oyunlarında önemli görevler almış olan id Software'in vazgeçilmez isimlerinden (Gerçi Carmack için de aynısını diyoruz, gitti.) Tim Willits, Bethesda'nın da bu alanda kendilerine önemli destek verdiği belirtti. ■





Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

Dark Passage'ın şampiyonluğu ile sonuçlanan muhteşem bir TBF'nin ardından, Dünya Şampiyonası'na giden son bilet kimin kapacağını izlemek adına gözlerimizi IWCQ finallerine çevirdik. Elbette burada bizi ilgilendiren en önemli nokta Dark Passage'ın Dünya Şampiyonası yolculüğünü takip etmekti. Ne yazık ki bu defa bu hayalimiz gerçekleşmedi. IWCQ finalleri sona erdiğinde ise bizleri bütün sene bekleten Dünya Şampiyonasına gözlerimizi çevirdik. Dünya şampiyonası EYLÜL'ün sonunda başlamış olacağı için değerlendirmesi bu ay dergide yer almayacak. Ancak bir sonraki dünyadan en iyi takımlarının bulunduğu etkinliğe göz atacağım.

Özellikle 6.18 güncellemesi ile şampiyon rotasyonunda hayli arkalarda yer alan Yorick'in tekrar oyuna döndürmek adına elden geçirilmesi dikkat çekti

E-spor etkinliklerinin dışında, genel oyun ile ilgili olarak ise geçtiğimiz aydan bu yana iki yeni güncelleme yayınladı. 6.17 ve 6.18 güncellemeleri görüşüye çıktı. Özellikle 6.18 güncellemesi ile şampiyon rotasyonunda hayli arkalarda yer alan Yorick'in tekrar oyuna döndürmek adına elden geçirilmesi dikkat çekti. Gelin hep beraber bu ay Sihirdar Vadisi'nde ne gibi yenilikler olmuş bakalım.

Rufların Çobanı yenilendi!

Dünya Şampiyonası'nın yaklaşmasıyla beraber elbette Riot, oyun içerisinde bir takım yeni dengelemelere gitti. Bu dengelемeler de 6.17 ve 6.18 yamaları ile bizlerle buluştu. Öncelikle bu güncelleme ile birçok şampiyon değişikliğe uğradı. 27 şampiyonda yapılan her bir değişikliği buraya yazmak elbette tüm sayfaları dolduracaktır. Bu nedenle daha ön planda olan şampiyonların başına neler geldiğine bakalım. 6.17 güncelmesinin temel amacı meta'ya yeni şampiyonlar eklemekti. Bunun için de potansiyeli olan bazı şampiyonlar güçlendirilirken, vazgeçilmez olarak görülen ve profesyonel arenalarda direk banlanan bazı şampiyonlar ise nerf etkisine maruz bırakıldı. Jhin, Ashe, Sivir gibi saldırı gücü taşıyıcılarının yanı sıra Gragas, Rek'Sai,

Trundle ve Gangplank'in nerf yemesi dikkat çekti. Ancak bu nerf etkileri bence metoda birinci plan dahilinde olmalarını pek de etkilemeyecek gibi. Bunun yanı sıra Draven, Evelynn, Jinx ve Orianna gibi şampiyonlar özellikle ulti saldırılarda küçük avantajlar elde etti. Tabii ki bu küçük avantajlar, oyunların gidişatının belirlenmesinde rol oynayacak. 6.17 yaması birçok şampiyona getirdiği yeniliğin dışında ise kulelerde küçük değişikliklere gitmiş bulunmakta. Kulelerde yapılan değişiklikler ise daha çok savunan tarafa yönelik olarak gerçekleşti. Bundan böyle kulenin menzilinde bulunan rakip şampiyon, size saldırırsa, siz kule menzili dışında olsanız bile, 1400 birime kadar olan mesafe içerisinde olduğunuz takdirde kule rakip şampiyona saldırabilecek. (Ne dedim ben?) Eğer rakip şampiyon saldırıldan sonra menzilden çıkar ise kule menzil içindeki en yakın şampiyona saldıracak. Bunun dışında 6.17 güncellemesile oyundaki bazı hatalar giderildi. Dünya Şampiyonası'nın oynanacağı 6.18 yaması ise Yorick güncellemesini saymazsa yine çok da geniş kapsamlı olmayan bir yama olarak gözüktü. Bu yamada yine bazı şampiyonlarda değişikliklere gidilmesinin yanında iki eşya



da güncellendi. Bunun dışındaki yenilikler ise daha çok arayüzde meydana gelen gelişmelerden oluştu. Gelelim Yorick efendi. Yorick gelen güncelleme ile metada seçilebilir bir karakter olma imkânı yakaladı. Gözüküyor. Bu bağlamda Yorick'in hükmüttiği ve minyonlara benzer şekilde hareket eden sis gezginleri de önemli rol oynuyor. Yorick bir defada dört sis gezginine hükmedebiliyor ve bunları rakip şampiyonlara veya minyonlara yönlendirebiliyor. Bunun dışında ise Yorick'in ulti yeteneği Yorick'in şüphesiz en büyük kozu. (Sonuçta ulti değil mi kardeşim?) Yorick bu yeteneği ile yanına Sis'in Hanımı'nı çağırıyor. Sis'in Hanımı Annie'nin oyuncak ayısı Tibbers gibi Yorick'e yardım ediyor. Ancak Sis'in hanımı Tibers'dan çok daha işlevsel kullanılabiliyor. Sis'in hanımı herhangi bir koridoru Yorick'den ayrı olarak ittirebiliyor ve can barı sıfırlanana kadar ortadan kaybolmuyor. Yani Yorick bir tarafta Baron veya Ejderha için savaşırken Sis'in Hanımı öte yandan koridoru ittirek rakip takım üzerinde ekstra baskın uyguluyor. Yorick'den uzaklığından ölen Sis Gezginleri aynı zamanda Sis'in Hanımı'nın yanındayken

ölümüyorlar. Sis'in Hanımı takım savaşlarında da rakip şampiyonlara önemli hasarlar verebiliyor.

Yorick'de meydana gelen değişikliklerin ardından 16 şampiyonda da ufak değişikliklere gidildi. Ashe ve Rek'Sai yine bu şampiyonların içinde yer alırken, eşyalarla bakıldığından Donmuş Balyoz'un ve Yâdigar Kalkan'ın değişiklikle uğradıklarını görüyoruz. Donmuş Balyoz bundan böyle 40 yerine 30 hasar verirken, verdiği can değeri 650 yerine 700 olacak. Yâdigar Kalkan'ın ganimet iyileştirmesi ise 20'den 15'e düşürüldü.

Dark Passage'de Hayal Kırıklığı

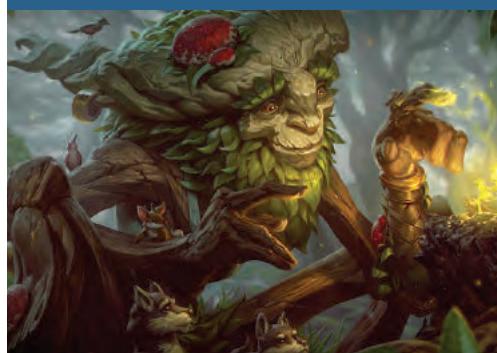
Dark Passage, TBF'de sergilediği güzel oyunla yaşadığı şampiyonluk sonrası, IWCQ şampiyonasına giden iki biletten birini kapmak için mücadele etti. Dark Passage aslında bu finallere biraz dezavantajlı gitti, zira TBF'de büyük fark yaratan iki oyuncu Caps ve Xerxe yaş gerekliliğini karşılayamadıkları için IWCQ'de oynayamadılar. Bu nedenle IWCQ finalerinde orta koridorda Caps'in yerine Epsilon'dan alınan CozQ ve ormanda Kirei mücadele etti. Bu oyuncuların kendini kanıtlamış, başarılı oyuncular oldukları su götürmez bir gerçek. Ancak Caps ve Xerxe'nin sezon boyu takım ile oynamaya alışmış olması ve TBF'de yakaladıkları müthiş havayı arkalarına alarak IWCQ'ye gidecek olmaları eğer mümkün olsaydı çok daha önemli olacaktı. Zira Dark Passage bu etmenler nedeniyle çok daha iyi bir oyun sergileyebilirdi. IWCQ'da temsilcimiz son dörde kaldı ve Dünya Şampiyonası'na gidecek bilet almak için yalnızca bir maçı kaldı. INTZ ile karşılaş-

şan temsilcimiz maçı gerçekten istediğini gösterse de ne yazık ki 3-2'lik mağlubiyet ile Dünya Şampiyonası'na gitmedi. Öte yandan Lyon Gaming'i mağlup eden Albus Nox Luna, Dünya Şampiyonası'na giden ikinci takım oldu.

Çileklere veda!

League of Legends dünyasının en renkli, en sempatik takımlarından olan Çilekler, iki sezondan sonra şampiyonluk ligine veda etti. Şampiyonluk Ligi elemelerinde Supermassive TNG ile karşı karşıya gelen Çilekler 3-1 mağlup olarak lige veda etti. Öte yandan lige katılacak diğer bir takımı belirleyecek olan Team Turquality- Victorious Ace karşılaşması, Victorious Ace'in 3-1'lik galibiyeti ile sona erdi. Böylece ligin ilk defa tecrübe edecek iki farklı takımı bir sonraki sezonda izleyeceğiz.

■ Enes Özdemir



Son Dakika Şampiyonu!

Riot, League of Legends için yepyeni bir şampiyon daha duyurdu ama şimdilik küçük ipuçları vermekle yetindi. Ormanın dostu Ivern'in henüz ne tür bir şampiyon olacağı belli olmasa da çok büyük bir ihtimal kendisini daha çok destek rolünde oynayacağız gibi duruyor. Yazılı teslim etmeye hazırlanırken son anda ortaya çıkan bu şampiyon önemizdeki ay daha detaylı bilgilerle ele alacağız efendim.





Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Gecmişte, yani 1.5 veya 1.6 oynadığım zamanlarda da Counter Strike için önemli e-spor müsabakaları düzenleniyordu. Ancak bu dönemde henüz bu müsabakalar e-spor adıyla anılmıyordu. Yine de hem yerel hem de ulusal çapta pek çok Counter Strike müsabakasına şahit oldum. E-sporların ve e-spor teriminin gelişimi de bu organizasyonları daha popüler hale getirdi. Bunun sonucu olarak ise bu organizasyonlar daha büyük çaplı etkinliklere döndüler. Counter Strike'nin Global Offensive ile beraber e-spor organizasyonları için daha uygun bir oyun yapısına bürünme- siyle de popülerlik günden güne katlanarak arttı ve artmaya devam ediyor. Bu ay size CS:GO camiasında yeni yeni tanıtan iki farklı organizasyondan bahsedeceğim. Bunalardan biri ELEAGUE (Daha önce de bu sayfalarda değinmisdim.) diğeri ise Professional Esports Association (PEA). Ayrıca Milli Takımımızın Dünya Şampiyonası elemelerindeki son durumu aktaracağım.



ELEAGUE

Her geçen gün CS:GO camiası e-spor etkinliklerini daha geniş kitlelere yaymaya çalışıyor. Her geçen gün yeni bir organizasyonun düzenlendiğini görüyoruz. Bu alanda son zamanlarda ortaya çıkan ve e-sporu daha da yayındırmak adına çalışan en önemli organizasyonlardan biri de ELEAGUE oldu diyebiliriz. Zira ELEAGUE'in temel amacı CS:GO organizasyonlarının izlenme seçeneğini sadece Twitch'e bağlı bırakmamaktı. TBS kanalından da yayınlanan ELEAGUE, kablolu televizyona da taşınarak CS:GO organizasyonlarının izleyici kitlesinin artmasını sağladı. Ayrıca artık sadece Twitch'e bağlı olarak değil, multiplatform olarak izleme seçeneği sunulması da önemli bir diğer noktaydı. Her ne kadar ELEAGUE prestij olarak istenilen seviyede bir turnuvaya dönüşmemiş olsa da öncümüzdeki birkaç sezon içerisinde bu sorunu da aşmayı planlıyor. Bunun için de bir takım atılımlar yapıldı. Aynı zamanda NRG takımının ortaklarından olan Shaquille O'Neal, ELEAGUE reklamlarında boy gösterdi. İlk sezonunda Virtus.Pro'nun kazandığı ELEAGUE'in ikinci sezonu da başlıdı. İkinci sezonda tipki büyük turnuvalarda olduğu gibi organizasyonun sponsoru Valve olacak. Format değişikliğine giden ELEAGUE'in bundan böyle nasıl gerçekleşeceğini hemen anlatıyorum. Bundan böyle ELEAGUE'de her birinde dört takım olan dört grup yer alacak, yani toplamda 16 takım turnuvada mücadele

edecek. Bu takımların sekizi bir önceki sezon playoff'a kalma başarısı gösteren takımlardan oluştu. Kalan son 8 takımı belirlemek içinse ön elemeler oynandı. Ön elemeler, Avrupa ve Amerika bölgesi olarak iki farklı noktada gerçekleştirildi ve her bölgeden 4 takım turnuvaya katılma hakkı elde etti. Avrupa bölgesinde G2 Esports, Faze Clan, Dignitas ve bir sürpriz olarak Alternate Attax turnuvaya katılacak. Bu takımların dışında Gambit ve Flipsid 3'nin elenmesi dikkat çekti. Amerika elemelerinde ise gülen taraflar SK Gaming, Immortals, Echo Fox ve Optic oldu. Team Liquid'in Echo'ya elenmesi oldukça sürpriz bir durum iken Luminosity, NRG ve Team Solomid de elenen takımlar arasındaydı. Turnuvanın ikinci sezonunda grup aşamaları 21 Ekim- 19 Kasım arasında gerçekleşecek.

Professional Esports Association

Eylül aylarının başlarında duyurulan yeni bir CS:GO ligi de Professional Esports Association (PEA) oldu. PEA, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki takımların bir araya gelerek kurduğu 10 hafta sürecek bir sezona sahip olmayı ve 1 milyon dolarlık ödül havuzu sunmayı hedefliyor. PEA'nın kurucu takımları ise Team Solomid, Cloud 9, NRG eSports, Counter Logic Gaming, Immortals, Team Liquid ve compLexity Gaming'den oluşuyor. Bu ligin özellikle mücadele eden takımlar için bir gelir kaynağı oluşturması da amaçlanıyor. Açıklandı bilgilere göre ligin elde ettiği kârın yarısının takımlar arasında paylaşılması planlanıyor. Böylelikle, takımların lige bağlılığını artırılması amaçlanmaktadır. Yine ligin getirdiği kazanç ile



lig oyuncularının sağlık sigortaları, emeklilik masrafları ve oyuncular ile ilgili diğer yatırımların da karşılanması hedefleniyor. Team Solomid'in CEO'su Andy Dinh bu organizasyonun oyuncularla omuz omuza, bir arada çalışmak için mükemmel bir araç olduğunu söyledi.

Bu yeni lige e-spor organizasyonları açısından bir devrim olarak bakılıyor. Özellikle ligin yönetimsel yapısında oyuncularında söz sahibi olmasının organizasyonu nereye taşıyacağı merak edilen bir durum olarak karşımıza çıkıyor.

Doğrua doğru konuşmak gerekirse, günümüzde e-sporcu olmanın gelecek açısından hala bir garanti sunmadığını göz önünde bulundurduğumuz zaman, bu tip faaliyetlerin ortaya çıkması elbette e-sporculuğa olan ilgiyi artıracak ve e-sporun toplum gözünde daha prestijli konuma gelmesine olanak sağlayacaktır. Her ne kadar e-sporculuk biz oyunculara çekici bir meslek olarak gözükses de garanti altında olmayan bir gelecek sunması sebebi ile hala birçok insan için ideal meslek değil. Umarım bu konuda dünyada ve ülkemizde PEA benzeri oluşumlar artar ve başta sporculuk olmak üzere e-spor camiası toplum gözünde daha seçilebilir meslekler haline gelir.

World Esports Association (WESA)

World Esports Association Mayıs ayında kurulduğu açıklanan bir organizasyon. Yukarıda bahsettiğim PEA, şimdi bahsedeceğim WESA ile aynı işlevle sahip bir kurum aslında. Hatta PEA'nın WESA'dan ilham alınarak kuruldu-

ğu bile söylenebilir. WESA da tíkla PEA gibi e-spor takımlarının bir araya gelerek kurduğu bir organizasyon olarak dikkat çekiyor. Ancak WESA takımların yanı sıra ESL'in de gücünü arkasına almış durumda. Kurduğu oyuncu conseyi ile oyuncuların da önemli organizasyonlarda söz sahibi olmasını sağlayacak olan WESA, şimdiden bazı organizasyonlarda kural değişikliği yapmaya başladı. WESA'da yer alan oyuncu conseyninin ise yine profesyonel oyuncuların oylamasıyla seçildiğini belirtiyim. WESA ile hem ESL hem e-spor takımları hem de oyuncular omuz omuza bir organizasyonda yer almış oldu. WESA'nın kurucu takımları arasında Faze, Mousesports, Ninjas in Pyjamas, Fnatic, NaVi, EnVyUs, G2 Esports ve Virtus.Pro yer alıyor.

Dünya Şampiyonası'na adım adım!

Özbekistan'ı 2-0, İrlanda'yı 2-1 ve Slovakia'yı 2-0 ile geçen Türkiye CS:GO Milli Takımı, B grubunda Belçika, Rusya ve İzlanda ile eşleşti. İlk olarak Rusya ile karşılaşan milli takım 16-8 yenilerek bu maça mağlubiyet ile ayrıldı. Belçika-İzlanda maçının kaybedeni İzlanda ile ikinci maça karşı gelen milli takımımız bu maçı 16-6 kazanmayı bildi. İzlanda böylece iki maça mağlup olduğu için turnuvaya veda ederken Rusya'yı da yenerek iki maçını da kazanan Belçika çeyrek finale kaldı. Rusya ve Türkiye arasında oynanan kader maçında guruplardaki ilk maçın rövanşını aldı ve 2-1 kazandık. Böylece çeyrek finalde Fransa ile eşleşmiş olduk. Milli Takımımız umarız ki Dünya Şampiyonası'na gidecek ve bizi en iyi şekilde temsil edecekler. ■ **Enes Özdemir**

Fer Geri Döndü!

"SK Gaming'in başarılı oyuncusu Fernando "fer" Alvarenga, bir süredir takımdan uzaktı. Ağustos ayında kulağından yaşadığı problem nedeniyle SK Gaming kadrosundan ayrı kalan ve takımın en önemli oyuncularından biri olan fer, palN Gaming ile yapılan maçta geri döndü. Böylece SK Gaming, Luminosity'den bu yana TACO, fnx, fer, FalleN, coldzera kadro-suna geri dönmüş oldu.

Fırtına Güncesi

Bir Heroes of the Storm hikayesi...

Merhaba Fırtına Güncesi takipçileri! Bayramlar, seyranlar da bitti, okullarınız açıldı, oyunlara da ara mı veriyorsunuz yoksa? Öyle bir durum yoksa Heroes of the Storm'a gelen en son yenilikleri irdelemeye davet ediyorum siz. Hem HotS öyle bir oyun ki, iki ödev arasında birkaç maç yapıp hemen kenara koyulabilecek bir yapıya sahip. (Ebeveynler mektup yağmuruna tutacak. Mektup dedim çünkü e-posta bilmiyorlar. Evet ebeveynlerle dalga geçtim, şimdi hepten bitirecekler beni!)

MVP
Overwatch'la birlikte gelen, "maç bitimi oyuncu övme" sistemi, HotS'a da geldi. Maç bitince otomatik olarak maçın en iyi oyuncusu seçiliyor ve daha sonra, oyundaki farklı başarılarına göre 4 karakter daha ekrana geliyor, biz de puanlayarak onlara desteğimizi gösteriyoruz.

Marketten alarak mı geldin bunu?
Muhteşem kelime esprisini anlayan? Anlayıp benden iğrenen? Güzel... Oyuna son gelen yamaya birlikte Machines of War devri açıldı ve bir tane yepeni kahramانا, bir tane de dengesiz mi dengesiz savaş alanına, Braxis Holdout'a kavuştuk. Önce yeni kahramanımıza göz atalım... StarCraft dünyasından fırlayıp gelen yeni kahramanımızın adı Alarak ve kendisi

yakın dövüşte uzman bir Assassin. İlk yeteneği Discord Strike. Yarım saniyelik bir beklemenin ardından, Alarak önündeki kısa alana bir enerji yolluyor ve bu, değdiği herkese zarar verip rakip kahramanları 1.5 saniye Silence konumuna sokuyor. Alarak, Telekinesis yeteneğiyle düşmanlarını yakına çekebiliyor veya itebiliyor, Lightning Surge ile de değdiği herkese zarar veren bir yıldırım saldırısı yapabiliyor. Heroic yetenekleri arasındaysa ileri atılıp değdiği herkese zarar

Alarak, Telekinesis yeteneğiyle düşmanlarını yakına çekebiliyor veya itebiliyor, Lightning Surge ile de değdiği herkese zarar veren bir yıldırım saldırısı yapabiliyor



vermeye yarayan bir saldırısı ve Medivh'in "protect" büyüsünü kendisine uygulamışcasına, kısa bir süre dokunulmaz olup daha sonra öndekekilere hasar verdiği bir yeteneği bulunuyor. Alarak aynı zamanda pasif bir yetenek olan Sadism ile düşman kahramanlarına %100 fazla yetenek hasarı verebiliyor.

Tüm bunlar kağıt üzerinde çok güzel duruyor lakin Alarak bence biraz güçsüz. Daha doğrusu onu ancak herkesi tanıdığını takım oyunlarında kullanabilirsiniz. Discord Strike'ı iyi ayarlamak, Heroic yetenekleri tam anında kullanmak çok önemli ama herkesin dağınık oynadığı bir oyunda bu hareketler de boşça gidebiliyor. 15.000 altın vermeye kesinlikle değmez diye düşünüyorum; ilerleyen zamanlarda ucuza almaya bakın. (Dipnot: Alarak oyundaki en iyi skin'lere sahip karakter olabilir.)

Zerg geliyor kaçın!!!

Oyuna yeni eklenen savaş alanı Braxis Holdout da gerçekten müthiş bir dengezlikte bana soracak olursanız. Şimdi bu harita, aynı Battlefield of Eternity gibi sadece iki yola sahip. Daha önce

görmemişim bir özellikle de en kuzey ve en güney noktalarda da zaman zaman sağlık ve mana yenileyen orb'lar beliriyor. Bunların biraz aşağısında da birer tane Beacon var. Beacon'lar aktif olduğunda, aynı Dragon Shire'da Dragon summon edermiş gibi bu Beacon'ları ele geçirmemiz gerekiyor. İki kısmı da ele geçirdiğimiz takdirde şarj süresi başlıyor ve şarj tam olarak dolduğunda, envaiçet Zerg, bulundukları kafesten salınıyor ve üssünüze doğru yüremeye başlıyor. (Şarj ne kadar dolarsa, o kadar fazla Zerg salınıyor her iki üstén.) Bu Zerg'lerin birincil hedefi de aynı Infernal Shrines'in Punisher'ları gibi kahramanlar.

Buradaki terslikse ortaya çıkan Zerg'lerin gerçekten büyük bir Swarm olması. Bir anda o kadar çok minion ortaya çıkıyor ki bunları basit saldırılara durdurmak gerçekten bir hayli güç. Yani takımınız full AoE etkili Assassin'lerden falan olmuş olsun ki o rush'ı durdurabilin. Misal ben bir oyunda Nova'ya sahiptim ve onlarca Zerg'ün arasında hiçbir işe yaramadan kalakaldım. Hele ki yakın dövüşte uzman karakterlere sahipsiz, o kalabalığın içinde hiçbir şansınız olmuyor; Zerg'lere genellikle rakip kahramanlar da eşlik ettiğinden yok olup gidiyorsunuz.

Yama değişiklikleri

Eylül'ün ortasında gelen yama ile birlikte bazı genel değişiklikler oldu ve bunlardan en önemlisi bineklerin ve sizi hızlandıran diğer yeteneklerde görülen yavaşlama. Artık binekleriniz %40 değil, %30 oranında bir hız sağlayacak ve örneğin Nova'nın görünmez olduğunda hızlanması sağlanan yetenekte de %5'lük bir düşüş var.

Bu yama aynı zamanda Butcher ve Valla'yı da baştan yarattı. Valla'yla aram çok olmadı-

larından onun neye dönüştüğünü çok algılamadım ama favorilerimden Butcher, artıkambaşa bir karakter. Minion'lardan ve kahramanlardan düşen kan damaları artık Butcher'ı iyileştirmiyor ama bunları 125 taneye kadar toplayabileceğiniz bir sistem gelmiş. 16. seviyede, sahip olduğunuz kan sayısına göre kazandığınız Attack Speed yeteneği de yok olmuş, 125 kanı tamamladığınızda otomatik %25'lük hız artışı oluyor. Her alanda değişime uğramış olan Butcher, oyunun başlarında artık daha da güçsüz ama oyunun ilerleyen kısımlarında eskisinden daha da güçlü. Blizzard durup durup niye kahramanlarda bu kadar radikal değişiklikler yapıyor, onu da anlamış değilim ya hayırlı...

Bu ayın da sonuna gelirken Machines of War temasıyla Overwatch'un ünlü isimlerinden Zarya'nın ve Warhead Junction adında yeni bir StarCraft temali haritanın da oyuna ekleneceğini ve belki de eklenmiş olacağını bildireyim. Görüşmek üzere!

■ Tuna Şentuna



**Unutulmuş kahraman:
Dehaka**

İstatistiksel olarak bakıldığından, bir dönemin ünlü tanklarından Dehaka'nın artık neredeyse hiç kullanılmadığını görüyoruz. Bir şekilde bu kahraman sevilmedi. Aslında takım oyunlarında iyi de iş çıkartıyordu... (Ben de kendisini pek sevmiyorum ne yalan söyleyeyim.)



SPOR DEPARTMANI



07

VIP
STANDARD

LEVEL

AY: EKİM

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

SAYFA: 84

YIL: 2016

NO : 0000000000



Amerika'da ciddi anlamda sükse ile piyasaya çıkan NHL 17, ülkemizde ise pek ses getiremedi. Bunun en büyük sebebi de ülkemizde buz hokeyine olan ilginin yok denecek kadar az olması. Bu sebeple en azından NHL 17 oynayabilecek kadar bilgi vermenin faydalı olabileceği görüşündeyim.



Tarihsel Gelişimi

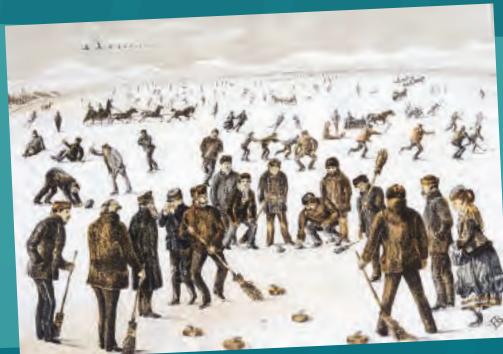
"Çubuk ve top" üzerine kurulu oyunlar milattan öncesine dayanır. Özellikle Avrupa'da çim hokeyi, shinty, hurling gibi pek çok örneği de mevcuttur. Bu tür sporların bu denli popüler olmasıyla birlikte, buza inmeleri de çok uzun sürmemiştir. Özellikle Ortaçağda günümüz golfüne benzeyen, ancak buz üzerinde yapılan IJScolf isimli spor oldukça popüler olmuştur. Ne var ki, bu spor buz hokeyinden oldukça

Buz Hokeyi Nedir?

Buz hokeyi, adından da anlayabileceğiniz üzere buz üzerinde oynanan bir hokey türüdür. Buz hokeyi, Kuzey ve Doğu Avrupa'da da yaygın bir spor olsa da, Kuzey Amerika NHL ile adeta buz hokeyini tekeline almış bulunmaktadır. Hatta söyle bir örnek vereyim, IIHF (Uluslararası Hokey Federasyonu)

kayıtlarına göre, Amerika ve Kanada'da 1.2 milyon lisanslı oyuncu bulunmaktadır. Bu iki ülkenin en yakın takipçisi Çek Cumhuriyeti'nin ise yalnızca 100.000 lisanslı sporcusu bulunuyor. Durumda böyle olunca, hem kulüp, hem de milli takımlar düzeyinde Amerika ve Kanada'nın borusu ötüyor.

ça uzaktır ve ancak 1797 yılında İngiltere'de Thames Nehrinde günümüzdekine benzer bir hal almıştır. Günümüzdekine benzer diyorum çünkü o dönemde bırakın spor denmeyi, yalnızca bazı gruplar arasında eğlence olmayı başaran buz hokeyinin kurallar çerçevesinde oynaması 19. yüzyılın ortalarını bulmuş, 1908 yılında IIHF'in kurulmasıyla ise tam anlamıyla bir spor halini almıştır.



Oyun Kuralları

Buz hokeyi, her biri 20 dakikalık, üç periyot süren kıyasıya mücadeleye sahne olur. Bu mücadelede ev sahipliğini ise rink yapar. Rink içerisinde biri kaleci, toplam altı kişilik iki ekip bulunur. Kenarda hazır bekleyen, biri kaleci 14 oyuncu da kadroyu tamamlar. Buz hokeyinde değişiklik konusunda bir sınırlama bulunmamaktadır. Hatta bu değişikler de oyuncuların oynama alışkanlıklarını ve seviyelerine göre idealize edilmiştir. Hüküm oyuncuları "line", defans oyuncuları ise "partner" yaklaşımına göre gruplandırılmıştır ve buna göre değişiklikler yapılır. Özellikle linelar arasında belirli bir

sistem vardır. Mesela birinci line takımın ofansif olarak en güçlü oyuncularını barındırırken; dördüncü line, diğer oyuncuların dinlenmesi için sahaya sürürlür. Ayrıca takımlar, hem kendi power play periyodları, hem de rakibin power play periyodları için farklı linelar kullanırlar. Yeri gelmişken, buz hokeyinde iki ve dört dakika cezaları bulunmaktadır. Bir oyuncu bu cezalardan birine çarptırılırsa süre boyunca kenarda bekler ve takımı eksik bırakır. Eğer kaleci bu cezaya çarptırılırsa, cezayı başka bir oyuncu çeker. Bir tarafın eksik kaldığı bu periyot ise power play adını alır.



Ülkemizde Buz Hokeyi

Maalesef ülkemizde buz hokeyi pek revaçta olan bir spor değil. Son dönemde özellikle üniversitelerin girişimiyle biraz olsun yaygınlığı artmış olsa da, hem kulüp, hem de milli takımlar düzeyinde pek başarılı sayılmuyor. Bana sorarsanız buz hokeyini daha yaygın hale getirmenin yolu da, iyi bir reklam projesi ve eğitimden geçiyor. Bu konuda ne denli ciddi girişimler var açıkçası pek bir bilgim yok. Ancak size önerim, buz hokeyiyle doğrudan ilgilenemeyirlərsiniz bile

izlemeniz. Oldukça keyif alacağınızı garanti ediyorum.



Uluslararası Organizasyonlar

Uluslararası alanda iki önemli buz hokeyi organizasyonu bulunmaktadır. Birincisi tahmin edebileceğiniz üzere kişi olimpiyatlarında ve 4 yılda bir düzenlenir. Diğer önemli organizasyon ise, IIHF'in düzenlediği Dünya Buz Hokeyi Şampiyonasıdır. Yılda bir düzenlenen şampiyona, bir lig sistemi üzerine kurulmuştur. Toplama 4 lig bulunur. Alt liglerdeki takımlar üst liglere çıkmak için çabalarken, en üst ligdekilerin amacı ise altın madalyayı kazanmaktır. Şampiyonanın en çok altın kazanan ülkesi - Sovyetler Birliği dönemi de hesaba katılınca- Rusya'dır. Rusya'yı Kanada takip eder. Ne var ki, Sovyetler Birliği'nin dağıldıktan sonra Rusya'nın epey duraklığını bir dönem de mevcut. Bu dönemde Çek Cumhuriyeti, Slovakya gibi ülkeler de altın madalyalar kazanmıştır. Son yıllarda ise mücadele daha çok Kanada ve Rusya arasındadır. Bu ikiliyi ise Amerika ve Çek Cumhuriyeti takip etmektedir.

Buz Hokeyi Oyunları

Buz hokeyi oyunları son yıllarda EA Sports'un tekeline bulunuyor. Hatta son dönemde, NHL 2K serisinin de rafa kalkması ile birlikte, EA'in NHL'i dışında elle tutulur başka bir oyun kalmadı. Bana sorarsanız bunun sonucu olarak bu sene NHL serisi tam anlamıyla yerinde saydı. Genel anlamda başarılı olsa da, geçen oyurla kıyaslayınca NHL 17 oldukça sönükkaldı. Umarım gelecekte başka firmalar da buz hokeyi oyunlarına el atar da, piyasada rekabet artar ve tekrar her sene üzerine oyunlar piyasaya çıkar.



BU AY DERGİDE

- * Olmazsa olmaz 50 mobil uygulama
- * Tüm donanımlara doping

ZARARLI YAZILIMLARA KARSÌ TAM KORUMALI HACKER GEÇİRMEZ BİR PC İSTER MISİNİZ?

CHIP IFA 2016

En dikkat çeken ürünleri Berlin'de sizler için inceledik

EKİM 2016 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • AYLIK YAYINDIR ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 21 • 9.00 TL

BİR AKILLI TELEFONDA MUTLAKA OLMASI GEREKEN EN İYİ

50 MOBİL UYGULAMA

İhtiyaç duyacağınız her alanda, tamamen ücretsiz en yeni ve en iyi uygulamaları sizler için seçtik!

KİMLİK FİYATI: 11.00 TL
wwwCHIP.com.tr
9 771 560 94 10 037

COCUKLARINIZI KORUYUN
Yabancıların sosyal medyada

**DAHA FAZLA GÜC, KONFOR VE HIZI!
Donanımlara doping**

Doğu ayarlar ve değişikliklerle kameradan PC her donanımdan daha fazlasını alabilmek elin

EN YENİ 19 NAS CİHAZI TESTTE
Verilere her yerden ulaşın

ESKİ YAZILIMLAR YINE MODA OLDU
Hala kullanmaya değerler



**EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

DONANIM



HP Omen 15 (2016)

**HP Omen 125
(2016)**

Laptop deyince akla gelen ilk isimlerden olan HP'nin oyuncuları daha fazla dışlamasını beklemiyordunuz herhalde? Serinin son ürünü gözüne direkt olarak Razer Blade'ı kestiriyor.

Sayfa 89

Altın 9,5 - 10 puan

Gümüş 8,5 - 9,4 puan

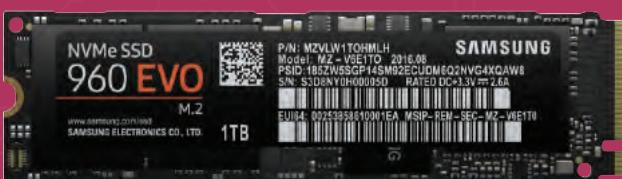
Bronz 7,5 - 8,4



Tam 400 yıl dayanan batarya!

Üstelik kazara icat edildi...

Kaliforniya Irvine Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı, kendi açıklamalarına göre kazara gerçekleştirdikleri bir buluşa 400 yıl boyunca dayanabilen bir batarya teknolojisi icat etti. 200 bin şarj döngüsünü destekleyebildiği belirtilen bu batarya teknolojisinin, herhangi bir değiştirmeye gerek kalmadan çok uzun yıllar boyunca aynı bataryayı kullanmayı mümkün kılacığı düşünülmüyor. Söz konusu deneyin üç aylık bir dönemde gerçekleştirildiği ve test boyunca bataryada herhangi bir kapasite ve güç kaybı kaydedilmediği belirtiliyor. Araştırmayı gerçekleştiren ekibin lideri doktora öğrencisi Mya Le Thai'nin şans eseri geliştirdiği nano-batarya normalde yaklaşık 8.000 şarj döngüsünden sonra kapasitesi düşmeye başlayan nanotellerin aksine çok daha uzun dayandığı fark edildi. Geçtiğimiz Ağustos ayında MIT menşeli bir firma olan SolidEnergy de piyasadaki akıllı telefonların bataryalarının iki katı kadar güçlü bir batarya geliştirdiklerini duyurmuştu. Bu bataryaların telefonlara ve giyilebilir cihazlara 2017'de gelmesi bekleniyor. ■



Dünyanın en hızlısı!

Samsung'dan SSD 960 EVO...

Samsung, dünyanın en hızlısı olarak adlandırdığı tüketici SSD'si 960 EVO'yú ve bu ürünün profesyonel sürümü olan 960 Pro'yú duyurdu. Yeni NVMe M.2 SSD'ler, V-NAND (dikey NAND) teknolojisinden faydalıyor; yani yongaları birbirinin üstüne yerleştirerek daha iyi bir kapasite ve performansa ulaşıyor. Yeni 960 EVO, 250GB, 500GB ve 1TB modeller olarak piyasaya sürülecek. 960 EVO'nun temel teknik özellikleri arasında Samsung'un sıralı yazma ve okumaları hızlandıran Intelligent TurboWrite özelliği var. Bu özellik sayesinde yeni SSD, 3.200MB/saniye okuma ve 1.900MB/saniye yazma hızına ulaşabiliyor. "Dinamik termal koruma" özelliği cihazı aşırı ısınmaya karşı korurken, Samsung tarafından üç yıllık garanti sağlanıyor (veya 1TB'lık sürücü için 400TB veri yazma). 960 EVO'nun giriş modelinin tavsiye edilen fiyatı 130 dolar iken 960 Pro'nun en küçük kapasiteli modeli için fiyat, 330 dolar olacak. ■

AirPod'lar kulaktan düşecek mi?

Tim Cook'a göre sorunun cevabı hayır.

Tim Cook, geçtiğimiz yıl kaydedilen bir videoda bir Pharrell Williams şarkısı eşliğinde yaptığı figürlerle ne kadar iyi dans ettiğini herkese göstermişti. Peki sizce Apple CEO'su kimilerine göre düşüp kaybolma riski çok yüksek olan AirPods'ları dans ederken hiç denedi mi? Cook, ABC News'e verdiği bir delegece Apple'in tartışmalı yeni kulaklıklarıyla dans ettiğini ifade etti. Cook, AirPod'larla ilgili yaptığı açıklamada kulaklıkların birçok kişinin korktuğunun aksine hiçbir durumda kulaklarından düşmediğini belirtti: "Onları koşu bandıdayken, yürüyorken ve normalde yaptığınız şeyleri yapıyorken takdim. Normalde kablolu kulaklıklarla etrafa dolaşırken onların sürekli bir şeyle takıldığı durumları hatırlayın. Artık böyle bir sorun yaşamayacaksınız." Apple CEO'sunun kulaklarında AirPod varken hangi şarkı eşliğinde ve nasıl dans ettiğini henüz bilmiyoruz fakat önumüzdeki ay piyasaya sürelecek AirPod'ların kulaktan düşüp kaybolma ihtimali yine de büyük bir risk anlamına gelebilir. Zira Apple'in bu kablosuz kulaklıklarını edinmek isteyenlerin 159 doları gözden çıkarmaları gerekecek. ■



Tesla'yı hacklediler!

Bulunan açık bakın otomobile neler yapıyor!

Çin'in internet devi olan Tencent'in alt dalı olan Keen Security Lab'de çalışan araştırmacılar Tesla Model S'nin kablosuz ağında bir açık buldular. Bu açık Tesla tarafından doğrulandı ve hatta internet üzerinden yayınlanan bir güncellemeye yamalandı. Açık, aracın kendi içinde iletişim kurmak için kullandığı kablosuz CAN protokolünü kötüye kullanıyor. Bu açığı kullanabilmek için kablosuz hotspot kullanarak aracın donanımında bir "tarayıcı" açılıyor. Aracı bu tek açıktan bile hacklemek aslında gerçekten zor ama bir kez kontrolü ele alan saldırgan büyük hasara sebep olabilir. Hackerlar aracın kontrolünü aldıktan sonra uzaktan silecekleri çalıştırıyor, kilitli kapıları açabiliyor, bagajı açabiliyor, dikey aynalarını kapatabiliyor ve hatta araç hareket halindeyken frenleri bile devreye sokabiliyor. Keen'e göre Tesla bu gösterimi çok olgun karşıladı. Keen ile birlikte çalışarak on gün içerisinde açığı online bir yama ile kapatın Tesla, ilerde geliştireceği araba modellerinde güvenliğe çok daha fazla önem vermesi gerekecek. ■



HP Omen 15 (2016) ★

Donanım devinin hedefinde bu kez oyuncular var.

HP çok uzun süredir laptop denilince akla gelen ilk isimlerden biri, ancak oyuncular arasında çok yaygın bir ismi olduğunu söylemek, en azından şimdiden kadar çok mümkün değildi. Firma bir süre önce oyuncuları hedef alan Omen serisini üretmeye başlamıştı ve bizim konumuz da HP Omen 15'in 2016 modeli. Direkt olarak Razer Blade'i hedefleyen performans canavarı laptop, bu sene farklı ve yenilenmiş bir tasarımla bizlere ulaşıyor ve kendisini belli eden en önemli özelliği de kan kırmızısı renkte ıskınlendirilmiş ve nümerik pad'ı de bulunan klavyesi. Ürün son derece ince ve yeterince de hafif, ayrıca soğutma sistemi de neredeyse mükemmel. Rahatlıkla, oyuncular için tasarlanmış laptop'lar arasında gördüğüm en başarılı soğutma sistemine sahip diyebilirim.

HP Omen 15'in en yeni modeli, beraberinde 2.6Ghz hızındaki Core i7-6700Q işlemcisi, 16GB DDR4 RAM, 4GB GeForce GTX 965M ekran kartı ile geliyor, kısaca piyasadaki tüm, ama tüm oyunların hakkından gelebilecek kadar kuvvetli bir laptop var karşımızda. Üstelik bu kadar güdü bir sisteme sahip olmasına karşın sadece 2.3kg ağırlığında. GeForce

965M ekran kartı da neredeyse 970M'ın performans göstermekte ve bir önceki 960M'e göre ciddi anlamda fark yaratıyor. Ürünün en fazla hoşumuza giden özelliklerinden biri ise hem SSD, hem de HDD ile beraber gelmesi oldu. Bizim incelediğimiz model 128MB SSD ve 1TB'lık HDD'ye sahip ki piyasada satılacak olan modelde 2TB'lık HDD bulunacak.

IPS ekran yeterince tatmin edici olsa da 205 cd/m²'lik parlaklık değerleri bu sınıfta bir oyun bilgisayarı için düşük kalıyor, bunun sonucunda ekranın tam parlaklık durumundayken olması gerekenden biraz daha karanlık olması şeklinde karşımıza çıkıyor. Yine de çoğu oyuncu için bu değerler fazlasıyla yeterli. Yan panelde HDMI çıkışının yanında bir adet kart okuyucusu, 2 adet USB 3.0 ve 1 adet de USB 2.0 portu bulunuyor. DisplayPort ve USB 3.1 portları eksiksiz olarak görülebilir. Son derece iyi bir soğutma sistemine sahip olan HP Omen 15 haliyle yük altındayken biraz gürültülü. HP bu modelin ses sisteminde iyi bilinen bir markaya iş birliği yapmış: Bang & Olufsen. Laptop'un ses kalitesi ortalama bir müzik severin ve oyuncunun bekleyicilerini fazlasıyla

karşılıyacak kapasitede olsa da bekleyicileri çok yükseltmemektede fayda var, neticede laptopların donanımsal kısıtlamaları ortada. Neticede HP, oyuncuların bekleyicilerini fazlasıyla karşılayan, son derece güzel gözüklenen karakter sahibi ve performanslı bir ürünü imza atmış. Eğer bütçeniz uygunsa, kesinlikle tavsiye ediyoruz. Ürünün yurt dışı fiyatı 1300 euro civarında. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Yüksek performans, etkili soğutma, SSD ve HDD bir arada, ses sistemi başarılı

EKSİ Ekranın parlaklık değeri zayıf, haliyle biraz gürültülü





MSI GeForce GTX 1060 GAMING X 6G

GTX serisinin fiyat/performans kralı



Yaz aylarının oyuncuları en çok sevindiren yeniliği, hiç şüphesiz NVIDIA'nın GeForce GTX 1000 serisi grafik kartları oldu. 16 nm'lik üretim teknolojisinin eseri olan Pascal mimarili grafik işlemcilerin tercih edildiği yeni seri, özellikle daha düşük güç tüketimi ve daha yüksek performans konusunda iddialı. Bu seride, mevcut bellek miktarını daha verimli kullanan sıkıştırma teknolojilerini bünyesinde barındıran Color Compression da devreye giriyor. Eski nesilden günümüze doğru ilerleyen VR ve çoklu monitörlere dair güncellemelerin de yeni nesil GeForce GTX 1000 serisinde yer aldığı dikkatlerden kaçmıyor. Seride ayrıca GeForce GTX 1070 ve GeForce GTX 1080 modelleri de yer alıyor. Yeni nesil GeForce GTX 1060 modelleri üst seviye bir model olmasına karşın SLI desteği sunmamasıyla şaşırtmadı da değil. 6 GB belleğe sahip olan MSI GeForce GTX 1060 GAMING X 6G'de bellekler sessiz, oyun ve overclock profili olmak üzere üç farklı hızda çalışabiliyor. Sessiz profilde kartın üzerindeki soğutucunun devreye girmesi engellenerek sistemin sessizlik bütünü sağlanıyor. En yüksek hız, taban hız ve frekans olarak sessiz profilde belirlenen değerler sırasıyla 1708 MHz, 1506 MHz ve 8008 MHz. En yüksek frekansları içeren overclock profilinde ise her değere 100 MHz'lık artış ekleniyor. Belleklerin 6 GB kapasitede olması özellikle Full HD üzeri çözünürlüklerde kartın nefes almasını

sağlıyor. 192 bit bant genişliği ve PCI Express x16 3.0 arabirimini desteği sürüyor. 277 x 140 x 39 mm'lik boyutlarıyla referans tasarımdan biraz daha büyük olan kartın soğutucusu, boyutu artırıyor ama buna kesinlikle değil. Sunulan bağlantı seçeneklerine baktığımızda bir DVI, bir HDMI ve üç de DisplayPort'a yer verildiğini görüyoruz. 120 W güç tüketimini karşılayabilmek için güç kaynağından 8 pinlik bir besleme yapılması gereklidir.

Twin Frozr VI, gün içinde bilgisayarınızı kullanırken ekran kartınızın fanlarının neden dönmediğini merak ettiren, benzersiz bir soğutma sistemi. İki fanla soğutulan geniş yüzelyi alüminyum izgara ve grafik işlemciden sıcaklığı uzaklaştırınan beş ısı borusundan oluşan soğutma sistemi, kesinlikle standartların ötesinde bir performansa sahip. Tek bir devrede %62 kadar daha fazla hava akışı sağlayan fan yapraklarının önemi büyük. Grafik kartına yük olmayan günlük kullanım durumlarında fanların durması ve kartın pasif olarak soğutulması tamamen MSI'a özgü bir detay. MSI'in özel olarak sunduğu detaylardan bir diğer de aydınlatması ve efektleri kontrol edilebilen LED'ler. LED'leri MSI Gaming App ile ayrı ayrı kontrol etmeniz mümkün. Ek olarak çalan müzik veya oyundaki seslere göre de uygulama yapma şansınız var. Ayrıca MSI Gaming App ile biraz önce bahsettiğimiz sessiz, oyun ve overclock profilleri arasında kolaylıkla

geçiş yapılabiliyor. MSI Gaming App'ı Android'li cihazlarınız üzerinde de kullanabilirsiniz.

MSI GeForce GTX 1060 GAMING X 6G başarılı bir grafik kartı ve aşırıya kaçmadan Full HD'nin ötesindeki çözünürlüklerde bile akıcı şekilde oyun oynamak adına yeterli bir çözüm. Firmanın kendisine ait soğutucu ve yazılım çözümlerinin kartın kullanılabilirliğini artırdığını belirtmek gerekiyor. Böylece kartın rakip modeller karşısındaki avantajı oldukça yükseliyor. MSI GeForce GTX 1060 GAMING X 6G; sessiz ve performanslı Twin Frozr VI soğutma sistemi, bağlantı seçenekleri, düşük güç tüketimi, overclock ile hız artışı öne çıkıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Twin Frozr VI, düşük güç tüketimi, hız aşırıtma seçenekleri, HDMI 2.0b, DisplayPort 1.4

EKSİ SLI desteği yok





G.Skill Trident Z DDR4 3000

Overclock tutkunlarına özel

Bellek dünyasının saygın ismi G.Skill'in geliştirdiği çok sayıda farklı son nesil DDR4 bellek kiti var. Bu seride yer alan modülерin kapasitesi 4, 8 ya da 16 GB olmakla birlikte frekanslar 2133 ile 4000 MHz arasında değişiyor. Burada şunu da belirtmemiz gerekiyor ki üretim teknikleri iyileştiği için artık DDR4 2400, 2666, 2800 MHz bellekler neredeyse aynı fiyatta bulunabiliyor ve DDR4 3000 bellekler aşırı pahalı değil. Bu yüzden imkani olanlar anakartları desteklemiyor olsa bile az farkla geleceğe yönelik yatırım gerçekleştirebilir. Çünkü ne de olsa Z170 serisi yonga setleri gibi özel modeller olmadıkça Intel işlemcilerle belleklerin hızı 2133 MHz üzerine çıkarılamıyor. Yüksek frekanslı bu tür kitlerin kullanılabilmesi için Z170 ya da X99 yonga seti gerekiyor. Geçen ay içinde üretiltiği belli olan bu bellek kiti üzerinde yer alan etikete bakarak 3000 MHz hız değeri, CL15 gecikme süresi, 15-15-15-35 zamanlama, 1,35V çalışma gerilimi ve 8 GB'lık iki bellekten oluşan dual kit olduğu anlaşılabiliyor. Modülin üstüne bakınca soğutucu üstündeki ters yönlü kanat tasarımı fark edilebiliyor. Intel XMP 2.0 desteği olan kit normalde 1,2V ile zorlamadan 2133 MHz çalışabiliyor. Belleklerde ısınma gibi bir sorun söz konusu değil. Bellek kitinin performansı son derece iyi seviyede ve üstelik 1,35V gerilimi aşmadan 16-16-16 zamanlamayla 3400 MHz değerine kadar overclock edebildik. By noktada şans da önemli rol oynuyor. Söylentilere göre 4000 MHz değerine 18-18-18 zamanlamayla overclock eden kullanıcılar da var ama garantili değil. AIDA64 testinin sonuçlarına göre freksansla doğru orantılı biçimde okuma, yazma ve kopyalama performansı artış gösteriyor. Z170 ya da X99 yongasetli anakart sahipleri en yüksek sistem performansını elde etmek için bu kitten destek alabilir. En ufak sorun yaşamadığımız gibi net bir overclock aralığı keşfetebildik.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

- ARTI** Yüksek overclock performansı, başarılı soğutma, makul fiyat
- EKSİ** Her kullanıcıya göre değil



Corsair RM850i



Sisteminizi güvenle emanet edebilirsiniz

Kaliteli ürünler arasında da hemen hemen her ürün grubunda olduğu gibi günün en iyi teknolojisini kullanan Corsair markası akla ilk gelenlerden. Firmanın 850W güç çıkışına sahip ve yüzde 90 seviyesindeki verimliliği 80 Plus Gold sertifikası ile tescil edilmiş olan RM850i modeli günümüzde bir ve birden fazla grafik kartı içeren sistemler için seçilebilecek en iyi güç kaynakları arasında. Özelliklerini anlamaya başladığınızda Corsair RM850i'nin farklı olduğuna hak vermeniz fazla uzun sürmeyecek. Uzun süreli kullanım için oldukça dayanıklı ve yüzde 100 Japon mali katı kapasitörlerin tercih edildiği üründe farklı olan ve ilk kez kullanıcıların karşısına çıkan noktalardan birisi Type 4 olarak adlandırılan yeni nesil güç kabloları. Yeni nesil kablolarda anakarta doğrudan takılan 24 pin bağlantıarda +12V, +5V ve +3.3V kanallarına bağlı küçük katı kapasitörler ile daha da dengeli bir besleme yapılması sağlanıyor. Aynı şekilde PCI Express ve EPS12V kabloları üzerinde de küçük katı kapasitörleri görebilirsiniz. Yarı yük seviyesinde verimini yüzde 92 seviyesinde tutabilen Corsair RM850i'nin Zero RPM özelliği ise 340W'lık tüketim seviyesine kadar fanın devreye girmesini engelleyerek sıfır ses sağlıyor. 340W üzerinde devreye giren fan 12 dB ile başlayarak 850W seviyesinde de 20 dB seviyesine ulaşabiliyor. Güç kaynağındaki FDB (Fluid Dynamic Bearing) teknolojili 135 mm'lik fanın bu noktada gerçekten hiçbir şartta sessizliğini bozmadığını söylemeliyiz.

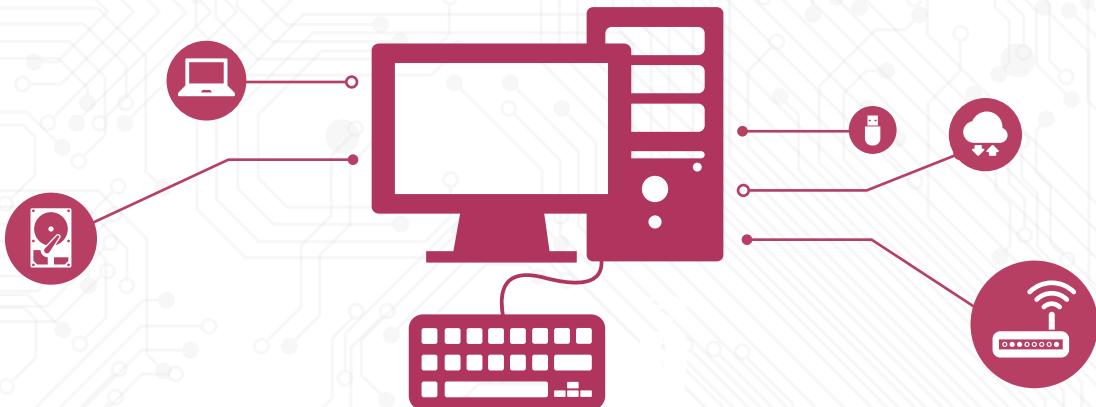
Corsair RM850i, +3.3W kanalından 25A, +5V kanalından 25A, +12V kanalından 70.8A ve +5Vsb kanalından da 3A besleme yapabiliyor. +3.3V ve +5V kanalından birleşik olarak 150W çıkış elde edilebiliyor. Corsair RM850i'nin garanti süresinin 10 yıl olması da firmanın ürününe güveninin açık bir göstergesi. Corsair RM850i için yıllar sonra bile kasanızın eskimeyen tek ürünü olacak desek hata etmemiş oluruz.

■ Ercan Uğurlu

KARAR

- ARTI** Yüksek performans, 80 Plus Gold sertifikalı, 10 Yıl garanti
- EKSİ** Fiyatı





Teknik Servis

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

S: Merhabalar, MSI 1070 GTX Twin Frozr Gaming X 8G sahibiyim. Testlerde sonuçları çok iyi ayrıca kendimce yaptığım değerlendirmeye de gayet iyi performans elde ettiğimi düşünüyorum. Bu ekran kartının 1080 versiyonu ile 1070 versiyonu arasındaki güç farkının %10-15 civarı olduğu yazılıp çiziliyor. Yani arada yaklaşık 1300 liralık bir fark var (satıcıdan satıcıya değişmekte) fakat bu %10-15 civarı farka değmeyeceğini düşünerek 1070'de karar kıldırm. Şimdi 1070 Twin Frozr ile SLI yapmayı düşünüyorum. Teoride 1070 SLI ile 1080 fiyatında fakat 1080'den daha fazla güç elde edebiliyor olmam gerekiyor. Lakin pratikte böyle bir şey mümkün mü? Elbette 1080 SLI'la daha üstün performans alınacaktır ama yine aradaki performans farkı ve fiyat durumu kurtaracağımı pek düşünmüyorum. Bu nedenle 1070 SLI düşüncesine girdim. Sadece oyun olarak düşünmeyelim, GPU render'da var işin içinde, yani daha çok mesleki real time renderlar için SLI düşünüyorum. Değerli cevaplarınız için teşekkür ederim. Sinan Eroğlu

SLI pratikte her zaman iki katı hız sunmayıpabiliyor. SLI'dan tam performans alabilmeniz için birçok kriter var

C: *SLI pratikte her zaman iki katı hız sunmayıpabiliyor. SLI'dan tam performans alabilmeniz için birçok kriter var. Bunlardan bazıları söyle: birebir aynı marka ve model ekran kartları, SLI'in işlem gücüne yetişebilecek güçlü bir işlemci, SLI için iyileştirilmiş edilmiş oyunlar ve SLI uyumlu yazılımlar. Örneğin her yazılım render için SLI'in tam gücünü kullanamayabilir. Bunu yazılımı geliştiren firmadan sitesinden öğrenebilirsiniz. Yine de 1070 SLI, eğer çok güçlü bir işlemciniz ve en az 1440p çözünürlükte bir paneliniz varsa tavsiye edebileceğimiz bir şey. Tabi bir de yeni nesil HB SLI köprüsü kullandığınızdan emin olun. Son olarak Windows 10 64 Bit kullanmanız da önemli zira DirectX 12 SLI için en ideal API'lerden birisi.*

S: Ben bilgisayar toplama hakkında hevesi olan ama pek fazla bilgiyi olmayan biriyim. Yaptığım araştırmalardan sonra şu sistem kafama yattı ve size de danışmak istedim. Akımdaki sistem söyle; MSI R7 370 Gaming 4G, INTEL i5 6402P işlemci, MSI Z170A Gaming Pro Carbon anakart, Kingston 2X8 HyperX Fury Black 2400Mhz RAM, COOLER MASTER RC-K380 700W kasa, WD 3.5" 1 TB Caviar Blue 7200RPM harddisk, Kingston 240GB HyperX Fruy SSD. Sistemin herhangi bir eksiği, gereksiz parçası veya bu

fiyatlara daha iyi parçalar bulma şansım veya soğutucuya ihtiyacı var mı? Mert Özourt

C: *Öncelikle R7 370 yerine Rx 470 tercih etmek çok daha iyi olacaktır. Zira hem 14nm hem de HDR gibi yeni nesil teknolojileri destekliyor. Bunun yanında çarpan kilidi açık olmayan işlemci için Z170 yonga setli anakart şart değil. İleriye dönük olur lakin B150 veya H170 de alınabilir. 700W gereksiz derecede fazla. 500W PSU sisteme yeterli olacaktır. Bunun dışında sistem rahatlıkla alınabilir.*

S: MSI LEOPARD PRO Core i7 6700HQ mi yoka Lenovo Y50-70 Core i7 4710HQ laptop mu? Semih Türk

C: *i7 6700HQ, 6. nesil bir işlemci. 4710HQ ise 4. nesil bir işlemci. Bu bağlamda daha güncel işlemciye sahip dizüstü bilgisayar almak daha mantıklı olacaktır. Ayrıca MSI dizüstü bilgisayarların soğutması da Lenovo'ya göre çok daha iyi. Özellikle de oyun amaçlı alacaksanız MSI almanızı öneririz.*

S: Skylake bir sistem toplamak istiyorum ancak ekran kartı konusunda kararsız kaldım. Ekran kartımı GTX 970 mi yoksa GTX 1060 mi alayım bilmiyorum. Hangisi performans yönünden daha iyise onu önerir misiniz? Kubilay Yangın

SATIN ALMA TABLOSU

Recep Baltaş'tan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master NSE-200-KKP600	SilverStone Precision PS11B-W	Cooler Master MasterCase 5
ANAKART	ASUS A68HM-K	ASUS H170M-PLUS	MSI Z170A Gaming M5
İŞLEMCİ	AMD Athlon X4 860K	Intel Core i5-6500	Intel Core i7-6700K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	SilverStone Tundra Serisi TD03-LITE
BELLEK	HyperX Fury 8GB Kit 1866 MHz CL10	HyperX FURY Black 8GB Kit 2666MHz CL15	G.Skill RipjawsV 16GB Kit 3000 MHz CL15
EKRAN KARTI	MSI R7 370 GAMING 2G	MSI GTX 970 GAMING 4G	MSI GTX 980 Ti GAMING 6G
SABİT DISK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3,5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DISK 2		OCZ 120GB AMD Radeon R7	Samsung 250GB 850 EVO M.2
GÜÇ KAYNAĞI	Kasaya Dahil, 600 W	Cooler Master RS-600 G 80+ Bronze 600W	Cooler Master G750M 80PLUS
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2263SMHL 2ms 60Hz	ASUS 23.6" VP247T - 1ms 60Hz	ASUS 27" MG278Q - FreeSync 1ms 144Hz
FİYAT	2005 TL	3932 TL	8888 TL

C: GTX 1060, GTX 980'e yakın bir performans sunuyor. Ayrıca GTX 970, 3.5 GB'i tam performansa çalışın, 512 MB kısmı ise yavaş çalışan bir GPU. Bu bağlamda 16nm, 6 GB kapasiteli ve GTX 980 performansı sunan GTX 1060 almak çok daha mantıklı olacaktır.

S: Bir bilgisayar toplayacağım. i7 6700 işlemci düşünüyorum. Ekran kartı olarak GTX 1070 mi daha uygun olur? Yoksa Rx 480 ile CrossFire mi daha uygun olur? Muhammet Ali Ateş

C: Rx 480, GTX 1060 performansına yaklaşan bir ekran kartı. GTX 1070 çok daha güçlü. CrossFire ile kğait üstünde mükemmel gözükse de iş gerçek dünya oyunlarına geldiğinde her zaman iki katı performans sunamayabiliyor. Bu bağlamda ya AMD VEGA mimarisini beklenmeli ya da GTX 1070 alınmalı.

S: Kullandığım HP marka laptopta GT630M GPU, 16GB RAM, i7-3630QM CPU bulunuyor. Genelde oyun ihtiyacımı konsoldan karşılaşırmı. Bu laptopa oynadığım oyunlar CS:GO, Overwatch ve Steam'deki indie oyunlar. Overwatch'ta çözünürlüğü 1280x720'ye çekerken render scale %50 ve ayarlar Low'da 30 FPS alıyorum. Geçen gün çekirdek hızını birkaç tık artırıp 1366x768'e çıkabilir miyim diye



MSI Afterburner kurdum. Hız arttırmadan önce oyunda iken sıcaklıkları ve kullanımları kontrol etmek istedim. GPU 90-92 arası gidip gelirken CPU 92-98 arasında ve kullanımı en fazla %70'e çıktıydı. Açıkçası bu değerler beni biraz korkuttu. Sizce sıcaklığı düşürebilmek ve CPU'dan tam performans alabilmem için neler önerirsiniz? Doruk Aytar

C: Termal frenleme yapan bir cihaza overclock yapmanın bir faydası olmaz, zararı olur. Cihazınızda aşırı ısınma sorunu var ve bu sorun yüzünden oyunlarda hem CPU hem de GPU frekansı olması gerekenin daha düşük çalışıyor. Bunun sebeplerinden biri dizüstü bilgisayarlarınızın yetersiz soğutmaya sahip olması. Cihaz bir oyun laptopu olmadığından dolayı oyunlarda soğutması yetersiz kalıyor. Yine hem termal macunun zamanla kuruyup işlevini yitirmiş olması hem de soğutma izgaralarının tozla dolmuş olması da cihazın ısınmasına neden olur. Termal macun yenilenmeli ve tozlar temizlenmeli. Bu durumda overclock yapmaya gerek bile olmadan cihaz oyunlarda daha yüksek performans verecektir.

S: Bu yıl bilgisayar mühendisliği bölümüne başlayacağım. MSI GE62-6QC-065TR laptop 4 yıl boyunca beni götürür mü? Ekran kartı işlemci ikilisi zorlu işlevleri kolayca

başarabilirler mi? Düşüncelerinizi öğrenmek isterim. Yunus Emre Erinç

C: Cihazda en güçlü Skylake işlemcilerden birisi olan 6700HQ mevcut. Ekran kartı olarak da orta sınıf GTX960M var. Tabi ki orta sınıf olmasına rağmen 960M, ülkemiz standartlarına göre epey yüksek bile kılıyor. Cihaz sizin rahatlıkla 4 yıl idare edecek ve hem oyunlarda hem de mühendislik uygulamalarında istediğiniz performansı sunacaktır.

S: Önümüzdeki yılın karne tatilinde 5000 TL bütçe ile PC toplamak istiyorum ama bu PC'yi Ankara'dan mı İstanbul'dan mı nereden toplayacağımı bilmiyorum. Ve grafik kartı ayrıntıları, işlemci çekirdek vb. ayrıntılardan hiç anlamıyorum. Tek bildiğim Titan X yeni kral. Ve toplayacağım PC'nin No Man's Sky ve DooM'u açmasını istiyorum. Alış-veriş listem nasıl olmalı? PC toplama bilgim O. Ferit Demir

C: PC toplama konusunda hiç bilgin yoksa yapabileceğin iki şey var: bilen birinden yardım almak ya da hazır PC satın almak. Mağazaya gidip orada toplatırmak da bir seçenek ama bilmediğinden dolayı yanlış yönlendirilme ihtimalin çok yüksek. Eğer PC toplamadan anlayan bir tanıldıgın yoksa Phoenix'in hazır bilgisayarlarına bakabilirsın. Örneğin GTX 1070 ekran kartlı Visceral modeli ile bütün oyunları rahatlıkla oynayabilirsin.



MARKET

TÜRÜNÜN "EN"LERİ

Aksiyon



Uncharted 4: A Thief's End

Uzun süredir bir oyun serisi sona erken bu kadar hüzünlenmemiştir. Şurada Nathan ile neredeyse on seneye varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PS4



Tom Clancy's The Division

Oyunu beklerken uçup giden beklentilerimi 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



Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarısızlığı bu kadar normalleştirmemiştir. Adım başı ölçügünüz, görüp görebileceğiniz en zor maceralardan biri sizi bekliyor.

Yapım FromSoftware
Dağıtım Bandai Namco
Çıkış Tarihi Nisan 2016

PC PS4 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



RimWorld

Bu defa bir hapishane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatı kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza değer.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios
Çıkış Tarihi Temmuz 2

PC MAC LINUX

FPS



Rainbow Six: Siege

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

Yapım Ubisoft Montreal
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



Doom

Gençlikleri serinin ilk oyunlarıyla geçenleri düşüncelere gark eden FPS tarihinin büyükbabası geri dönüyor, üstelik her zamankinden daha fazla aksiyon ile beraber.

Yapım id Software
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC PS4 XONE

Macera



No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapılmak üzere kesinlikle oynaması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıktı. Bu durum sizin üzmeniye büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC PS4 MAC



CoD: Black Ops III

Bütün sene eleştirdikten sonra hepinizin bayılı bayılı 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



Abzû

Journey'nin başında geçen üç-dört saat unutamayanlar bir adım öne çıkışın! İşte Abzû, sizin benzer lezzette ancak çok daha serin bir maceraya davet ediyor.

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC PS4

95

AYIN OYUNU AGUSTOS

Forza Horizon 3

Büyük kardeşi Forza Motorsport 6'nın geçtiğimiz yıl simülasyon türü için yaptığınu bu sene arcade için tekrarladı Forza Horizon 3. Muhteşem grafikleri, dev haritası ve 400 araçlık etkileyici içeriğinin yanında mükemmel oyun mekanikleriyle de birlikte gelen yapım, türün çitasını hayli yükseltti.

Online



WoW: Legion

Son ek paketlere oranla oldukça başarılı olan Legion size aylar sürecek eğlence vadediyor. Sakın kaçırma!

Yapım Blizzard
Dağıtım Blizzard
Çıkış Tarihi Ağustos 2016

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 özlemişiz ki, eksikleri aklımızdan silindi gitti.

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE

Strateji



Total War: Warhammer

Warhammer Fantasy dünyasını alıp, senelerdir Total War oynadığımız şablonla yerleştiren yapıp uzun süredir açlığını çektiğimiz müthiş bir strateji, oynayın, oynatın.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Hearts of Iron IV

İkinci dünya savaşını yeniden yazma şansı elinizde, ancak bunun kolay olduğunu düşündürüğünüz başka oyunlara bakmanızı öneriyoruz.

Yapım Paradox
Dağıtım Paradox
Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC

Yarış



Forza Horizon 3

PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 nerdedeysse hiçbir eksiği olmayan, muhteşem bir oyun...

Yapım Playground Games
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2016

PC XONE



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios
Dağıtım Microsoft Studios
Çıkış Tarihi Eylül 2015

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

89 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi 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.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 31 Ekim 2016 tarihine kadar geçerlidir.

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
Web: www.doganburda.com

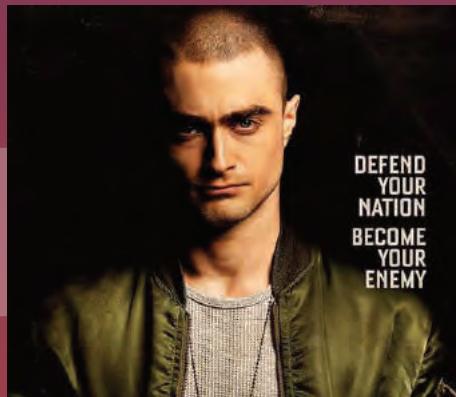
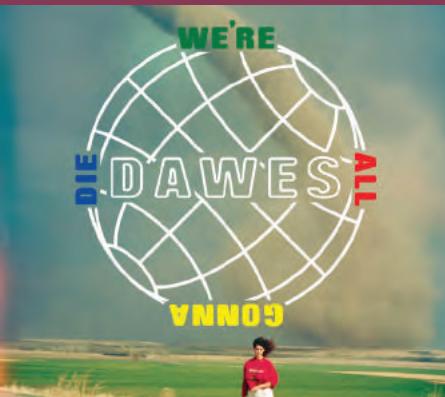


KÜLTÜR & SANAT



Re:Zero

Re:Zero
Kendini bir
başka dün-
yada bulan
bir genç ve
kazandığı çok
garip bir güçle,
kaderin seyrini
değiştirme hi-
kayesine hazır
mısınız?
Sayfa 102



www.bosayna.com

Sevgili okur, "sanat" kelimesi boş bir sözcük değildir. Özellikle de Japon savaş sanatlarının gerçekten de sanatsal bir yönü vardır. Bu ay tanıtacağım site özellikle zen felsefesi ve bu felsefeyi yaşıtan, başta aikido olmak üzere belli başlı Japon savaş sanatları ile ilgili. "bosayna.com" sizlere savaş sanatlarının belki de hiç bilmediğiniz yönlerini gösteriyor. Savaş sanatlarının doğuşu ve gelişimi ile ilgili kimi gerçek kimi simgesel hikayeleri anlatan yazılar bulabileceğiniz gibi, özellikle dojo yaşamını ve dojo ruhunu anlatan yazılar da siz içine çekiyor. Bir dönem aikido ile hayli içli dışlı oldum, (Ve ilk fırsatla da olmaya devam edeceğim.) bu nedenle site dojo ruhunu bilen insanlar için çok daha fazla şey ifade ediyor olabilir. Yine de Japon savaş sanatlarını ucundan bile olsa merak eden okurlar da bu işin özünde ne olduğunu bosayna.com'dan anlayabilir. Felsefi yazılar, anlatılan felsefeler ile ilgili hikâyeler ve Japon savaş sanatları ile ilgili herhangi bir şey ilginizi çekiyor ise hemen ziyaret edin. ■ Enes Özdemir



Dawes We're All Gonna Die

Alternatif/Indie türünden devam ediyoruz sevgili okur. Bu ay Dawes'i keşfettim ve buna çok memnun oldum. Kendileri 2009 yılında aktif olmaya başlayan Kaliforniyalı bir folk rock grubu. Spotify'da gezinirken fark ettiğim grubun son albümü We're All Gonna Die, toplamda 10 parçalık ve 46 dakikadan oluşuyor. Albümde yer alan parçaların özellikle giriş bölümleri en çok sevdigim kısımları oldu. Zira parçalara yapılan girişler o kadar kuvvetli ki daha şarkının başında içinde kaybolup gitmeyi sunuyor. Albüm boyunca parçalar zaman zaman durgun hale gelirken zaman zaman ise hareketli bir hal alıyor. "One of Us" ile başlayan hareketli parçalar içerisinde en hoşuma giden dakikalar ise "When the Tequila Runs Out" ile yaşadım. Bunu dışında "For No Good Reason", "Picture of a Man" ve "Roll With the Punches" yine oldukça iyi parçalar. Albümün en öne çıkan yönü belki de gitarın bu denli etkili kullanımı olmuş diyebilirim. ■ Enes Özdemir



Imperium

Daniel Radcliffe büydü arkadaşlar. İtiraf edelim, onu ilk gördüğümüzde akımıza gelen ilk şey Harry Potter oluyor, evet. Ancak kendisi daha pek çok filmde farklı rollerde de yer aldı. Radcliffe'in başrolünde olduğu son proje ise Imperium. Öncelikle belirtmeliyim ki Imperium, yönetmenin ilk uzun metrajlı film denemesi. Daniel Radcliffe ise filmde Nate Foster isimli bir FBI ajanını canlandıryor. FBI'a zekası sebebiyle girebilmiş, daha çok masa başında çalışan ve atletik yapıda olmaması sebebiyle operasyonlarda en arka sıralarda yer alan Nate Foster davaların çözülmüşinde, özellikle insan ilişkilerinde iyi olması sebebiyle önemli rol almaktadır. Ajanımız neo-nazist ve faşist bir grubun bir terör olayı saldırısı gerçekleştirebileceği şüphesi üzerine aralarına köstebek olarak dahil olur ve filmimiz de bu noktada sonra Nate Foster'in yaşadıklarına odaklanır. Birçok sahnede bana American History X'i animasatan Imperium, Radcliffe'in oyunculuğu sayesinde sıkılmadan izlediğim bir film oldu. Senaryo üzerine daha çok yoğunlaşılsa unutulmayan filmler arasına rahatlıkla girerdi. ■ Enes Özdemir

7

9

7

İŞE ALIN(A)MADIĞIM İŞ GÖRÜŞMELERİ



Vampirle Görüş-me!

Kitabının tanıtımında vampirler beşe kayılır diyor Simge Üngör. Peki bu vampirler biz oyuncuların tanıdığı türden vampirler mi acaba? Bazılarınızın daha önce bu vampirleri gördüğünə eminim. Bazılarınız ise henüz karşılaşmadı ama onun da vakti gelecek. Eğlenceli bir anlatım ile Postiga yarınlarından, Simge Üngör'ün kalemiyle çıkan Vampirle Görüş-me! iş dünyasını ve özellikle iş alım süreçlerini eğlenceli bir şekilde önüne seriyor. Kişiisel gelişim alanına eğlenceli bir dil ile katılan Vampirle Görüş-me! iş dünyasının acımasız yönlerindeki tuzaklara kapılmadan, nasıl bu zorlukların üstesinden gelmeniz gereği konusunda size rehber olacak. Simge Üngör kitabında özellikle iş görüşmeleri hakkında ve iş dünyasında karşılaşacağınız insanları tanımanızı kolaylaştıracak çok değerli bilgiler sunuyor. Kitap özellikle bu alanlarda tecrübesiz olan gençlere oldukça iyi bir yön gösterici olabilir. 160 sayfalık Vampirle Görüş-me! bu ay piyasada olacak ve 14 TL etiketinden satılacak. ■ **Enes Özdemir**



Nilüfer Müzik Festivali

Bu yıl ikincisi düzenlenen Nilüfer Müzik Festivalindeydi. Hem bahara, hem yaza, hem de müziğe doyulur mu? Doyduk. Bunun için de Zeytinli Rock Festivallinden dönüp birkaç gün içinde kendimi Bursa'da buldum. Festivalden festivalde geçişler biraz yorucu olmadı değil ancak çok eğlendik, çok güldük, müzikle dolduk. İkincisine dahil olabildiğim bu festivalde ise ba-yıl-dım. Zeytinli Rock Festivali'nin tüm eksiksliğini kapatırcasına, ilaç gibi bir festival oldu Nilüfer. Dizaynı, yerleşimi, havası, müziği, her şeyi harikaydı. Huzur kere huzur dolu bir festival düşünün. Gencevik ve sıcak. Festival alanından kısaca bir bahsetmek istiyorum. Şehir merkezinden uzakta yer alan Balat Ormanı ev sahipliği yapıyor bizlere. Üç ayrı sahne mevcut ve gün içerisinde de etkinlikler kesintisiz devam ediyor. Alkol alanı ve yemek alanı ayrılmış. Festivalde yaşı sınırı olmadığından alkollü alanın dışına çıkaramayorsunuz ancak alkollü alanı da tam bir keyif noktası, hamaklar ve puflar ile donatılmış. Yemek alanında ise alışlagelmiş fast food stantlarından ziyade, yeme içme işlerini kadın dernekleri üstlenmiş. Bu ayrıca hoşumuza

gitti, harika gözlemeler yedik mesela. Ev yapımı börekler, poğaçalar, sarmalar, kekler ne ararsanız makul bir fiyatla mideye indirebiliyorsunuz. Gelelim performanslara; iki gün festivalde olmamıza rağmen dolu dolu dinlediğimiz birkaç isim oldu. Hey Douglas, Duman, Ceylan Ertım, Athena, Kalben, Gaye Su Akyol, Manuş Baba, Kabus Kerim, Can Gox, Flört ve daha sayamadığım birçok isim oradaydı. Festivalin en iyi performansı hiç tartışmasız Oscar and The Wolf grubuna aitti. Max Colombie müzik ile seviştii, bizler de bu muazzam sahne hakimiyetine tanık olduk. Ayrıca söylemem gerek, daha önce iki kez konserlerini kaçırdığımdan bu performansı dört gözle bekliyordum. Ne yalan söyleyeyim, Zeytinli yorgunluğundan sonra Nilüfer'e koşu koşu gelmemenin de en büyük sebebi Oscar and The Wolf'tu. Beklentimi tam anlayımla karşılamayı bırakın, asla unutamayacağım bir görsel şöлendi. Yola koyulmamız gerektiğinden Athena konserine dahil olamadık ve çıldıramadığımız için üzgünüm. İlk rüzgar esintisi gibi bir festivaldi efendim, yine olsun. Gidin ve geyiği öpün. ■ **Neslihan Aslan**

★ ★

9

PARALEL EVREN

Herkese merhaba! Eylül ayı bizim için oldukça yoğun geçti. Ayın 10'unda Seyfettin Efendi çizgi romanının yazarı ve çizeri olarak tanıdığımız Devrim Kunter'in pek çok tanık isimle birlikte çıkardığı Yabani Dergi'de de çizen, çizgi roman efsanesi Frank Miller'in fırsat bulduğu her yerde özellikle takip edilmesini ve ileride bir yıldız olacağını belirttiği Özgür Yıldırım'a ilk imza gününü düzenledik. Yoğun katılımin gerçekleştiği bu günde dükkanımıza gelenler hem Yabani Dergi sayılarını hem de Özgür'ün çizdiği Millarworld Annual 2016 fasiküllerini imzalatma ve kendisiyle tanışıp sohbet etme fırsatını buldu. İmza gününün sonlarına doğru Devrim Kunter de bizzat gelerek desteğini esirgemedi, biz de hazır kendisini bulmuşken elimizdeki bütün Seyfettin Efendi ciltlerini imzalattık :) İmzalı bu ciltlerden birine sahip olmak isterseniz internet sitemizden sipariş etmeniz yeterli olacaktır. Daha sonra ise araya bayram tatili girdi ve 10 günlük tatil-çalışma karışımını önce 17 Eylül'de Batman Günü, hemen er-

tesi gün olan 18 Eylül'de ise 1. Geleneksel Mevsimlik Geek Pazarı'yla sona erdirdik. DC Comics tarafından belirlenen ve bütün dünyada Batman Günü olarak kutlanan 17 Eylül gününde Jbc Yayıncılık'ın o güne özel olarak ürettiği poster ve ayrıcaları dağıtmakla yetinmedik, İngilizce-Türkçe bütün Batman çizgi romanlarında indirimler uyguladık. Cosplay yaparak gelip dükkanımızı şenlendiren okurların yanı sıra, özellikle Batman konusunda olmak üzere, genel olarak çizgi roman ve son birkaç yılın gözdesi çizgi roman filmlerinin değerlendirmelerini ve tartışmalarını yaparak oldukça eğlenceli bir gün geçirdik, bütün Batman raflarımız talan oldu! 18 Eylül'de ise hem dükkanımız hem de ülkemiz için bir ilk olan "1. Geleneksel Mevsimlik Geek Pazarı"nı düzenledik. Her yaşa ve herkese açık olan bu etkinliğimizde gerek bizler, gerekse ellişindeki çizgi roman, figür, konsol oyunu, heykel vb. ürünler satmak isteyen Geekler mithiş eğlenceli bir ortam oluşturdu ve ikinci el Geek cevherleri yeni sahiplerini buldu. Bunun yanı sıra hem biz hem de Geek Pazarı'na katılanlar birçok yeni dost



edindi, bol bol muhabbet etti. Bundan sonra dükkanımızda dönemsel olarak yılda birkaç kez düzenlemeye karar aldığımız Geek Pazarı etkinliğine bu sefer katılamadısanız sonrakilere mutlaka katılmanızı tavsiye ediyoruz. Bu yazıyı dergiye teslim ettiğimiz şu saatlerde ise ülkemizde ilk kez düzenlenen İstanbul Comics and Art Festival (ICAF)'daki standımızı kurmak üzere yola çıkmaktır. 23-24-25 Eylül tarihlerinde İstanbul-Moda'da gerçekleşecek bu festivalde yayıncı ve okur dostlarımızla buluşmak, yeni dostlar edinmek amacındayız. 24 Eylül Cumartesi günü içinse standımızda Yabani Dergi imza günü planlayarak festival içinde festival düzenlemiş kadar olduk ICAF'ın nasıl geçtiğini kendilerine ait sosyal medya hesaplarındaki resimlerden ve bizim sayfamızdan görebileceksiniz.

Paralel Evren Çizgi Roman Dükkanı olarak ülkemizde düzenlenen büyük fuarda ve etkinliklere mümkün olduğunda katılmanın yanı sıra bizzat düzenlediğimiz imza günleri ve Geek Pazarı gibi etkinliklerle her geçen gün giderek artan çizgi roman okurlarıyla buluşmaya devam edeceğiz. Hangi etkinliklere katılacağımızı, tarihlerini ve benzeri bütün detayları sosyal medya hesaplarından takip edebilir, sahip olmak istediğiniz çizgi romanları ve mangaları dükkanımızda bulabilir ve yeni ya da devam etmekte olan serilere abone olabilirsiniz.

Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■



www.paralelevrencr.com

/ParalelEvrenCR



Ozellikle son on yıldır birbiri ardına yayınladığı kaliteli eserlerle adından çok söz ettiren Image Comics, bugün Amerikan çizgi roman endüstrisi içinde Marvel ve DC Comics'ten sonra en büyük üçüncü yayinevi haline gelmiş durumda. Hatta, endüstrinin bazı alanlarında (örneğin cilt satışlarında) piyasanın bu iki devini bile geride bırakmayı başarıyor.

Image'in Walking Dead ve Saga gibi meşhur serileri artık çizgi roman okuyan herkes tarafından az çok tanınıyor. Bu ay, Image'in diğer önemli serilerinden ufak bir seçmecə yapayım dedim.

Lazarus: Yaynevinin son dönemdeki popüler eserlerinden bir tanesi; Greg Rucka - Michael Lark ortaklılığında hazırlanan ve yirmi dördüncü sayısına ulaşan Lazarus serisi. Dünyanın güclü ve şirketleşmiş aileler tarafından yönetildiği distopik bir gelekte geçen Lazarus, özellikle yarattığı dünya açısından çok güçlü bir eser. Hikâye, kurgu ve özellikle aksiyon sahneleri de genellikle sağlam bir şekilde ilerliyor.

Sex Criminals: Son yılların süper star yazarlarından Matt Fraction'ın yazdığı Sex Criminals okuduğum en komik serilerden bir tanesi. Orgazm olduklarında zamanı durdurma gücü olan iki karakteri merkeze koymak bir nevi "süper kahraman parodisi" yaratan Matt Fraction ve Chip Zdarsky, sadece çizgi romandaki hikâyeye değil, okuyucularla iletişimleri ile de kült bir seri yaratmış durumda. Seri şu an on beşinci sayısında.

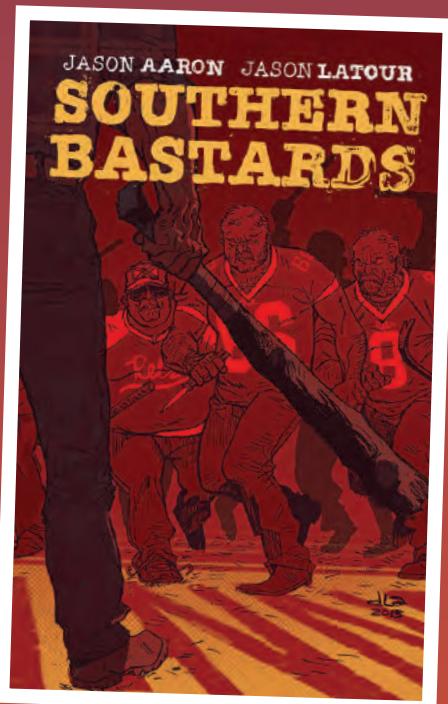


East of West: Son beş yıldır Image ve Marvel Comics'teki eserleriyle en önemli çizgi roman yazarlarından biri haline gelmiş olan Jonathan Hickman'ın yazdığı, Nick Dragotta'nın çizdiği East of West, Image'in şu anda en çok rağbet gören serilerinden bir tanesi. "Mahşer'in dört atlısı" konseptini yaratıcı bir kurguda ele alan ve yirmi dokuz sayıya ulaşan seri, Amerika Birleşik Devletleri'nin tuhaf bir alternatif geleceğinde geçiyor.

Southern Bastards: Amerika'nın güneyi son zamanlarda popüler kültürde çok sık karşımıza çıkan bir yer haline gelmiş durumda. Jason Aaron ve Jason Latour ortaklılığında hazırlanan ve şimdilik on dört sayısı bulunan Southern Bastards, bu kurguya alışık olduğumuzdan daha gerçekçi, daha şiddetli ve daha kompleks bir şekilde yansıtıyor. Southern Bastards, şahsi fikrime göre Image'in en iyi serilerinin başında geliyor.

The Wicked + The Divine: Yine "Image'in en iyi serileri" listelerinin başlarında yer alan bir seri, Kieron Gillen ve Jamie McKelvie'nin The Wicked + The Divine serisi. Her çağda yeniden doğan tanrıların tuhaf ve modern bir kurgu içindeki maceralarını anlatan seri, açıkçası bana kişisel olarak çok hitap etmiyor. Yine de, popüler kültürü, hayranlık (fandom) ve şöhret kavramlarına getirdiği yorumlar ve eleştiriler, ciddi bir okur kitlesine ulaşmasını sağlamış durumda.

I Hate Fairyland: İsmen kendisini tanımıyor olabilirsiniz, ama eğer çizgi roman okuyorsanız, Marvel'in son dönemde yayınladığı "bebek varyant" kapaklarını gördüğünüzü eminim. Bu varyant kapaklarla ünlenen Skottie Young'un serisi I Hate Fairyland, isminden de anlaşılacağı gibi bir masal dünyasına düşen, ama bu dünyadan fazla hoşlanmayan bir karakteri konu-



aliyor. Bebek varyantları çizen adamın, aynı üslupla vahşete dayalı bir eser yarattığını düşünün, I Hate Fairyland'in tek cümlelik özeti böyle yapılabilir. Bu seri de subjektif olarak bana çok hitap eden bir seri değil, ama objektif olarak komik ve hikayesini iyi anlatan bir seriden söz ettiğimizi söylemek mümkün. ■

f /AltEvren





Otaku-Chan!

Sürekli başa saran başka bir dünya: Re: Zero

Geçen sayıda izlenmesi gereken elli anime filmden bahsetmiştim. İkinci bir elli listesini de yakın zamanda sizin paylaşacağım ama önce sezonlarda neler olduğuna geri dönelim. Yaz sezonu biraz kurak geçti; açıkça söylemek gerekirse bu sezon animeleri bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Güzel seriler olsa da insanı Erased gibi etkileyen, sarsan bir seri göremedik maalesef. Ama senenin en iyilerinden biri diye gördüğüm Erased'e, ilkbahar sezonunda başlayıp 18 Eylül'de son bölümü yayınlanan Re: Zero'nun rakip olabileceğini rahat rahat söyleyebilirim. Yirmi beşinci bölümyle sona bağlanan hikâyeyin dikkat çekici pek çok yanısı var. Bilmeyenler için bir özet geçip detaylarına inelim. Natsuki Subaru marketten çıktığında kendisini bir fantezi dünyasında buluyor. Ne olduğunu anlamaya çalışırken

bir ara sokakta üç haydut tarafından köşeye sıkıştırılıyor. Fena bir dayaktan sonra güzel kızımız Emilia tarafından kurtarılıyor. Emilia için çok değerli bir nişanın kaybolması üzerine ona yardım etmeye karar veren Subaru, tüm ülkeyi ilgilendiren büyük bir tehlikenin tam ortasına düşüyor. Erased benzeri bir zamanda atlama hikâyesiyle karşı karşıyayız anlayacağınız. Fakat Re: Zero, Erased gibi belli bir türde -misal drama- ağırlık veren bir seri değil aslında. Mizahi öğelerden tutun aksiyona, karakter gelişiminden tutun dünya kurgusuna kadar her şey dikkatlice düşünülmüş ve çok dengeli bir şekilde harmanlanmış. Re: Zero'nun üç adet light novel'i bulunuyor. Romanlar daha detaylı ve daha fazla, karşılaşmadığımız karakterler içeriyor. Bu sebeple ikinci bir sezon olasılığını hep göz önünde bulunduruyorum.

Gelin biraz karakterlere bakalım. Subaru'nun "Return by Death" -ölümle geri dönüş- dediği özelliğini kazanmasının nedeni animede açıklanmasa da, içine düştüğü fantastik dünyanın 400 yıl önce neredeyse yokmasına sebep olan Satella isimli bir cadının bu işte parmağı olduğu ima ediliyor. Satella, ya da diğer adıyla kıskançlık cadısı, altı günahın cadısını öldürüyor, anlaşılan özelliklerini de kendine katıyor. Satella dünyanın yarısını yok ettiğinde bir ejder tarafından durduruluyor fakat öldürülmemiyor ve bir yerde büyüle mühürleniyor. Gelelim Emilia'ya. Emilia Stella gibi bir yarı elf ve aynı beyaz saçlara sahip. Bu nedenle kızımızın ülkesinde pek sevildiğini söyleyemeyiz. Herkes cadının yerine koyuyor Emilia'yı ve önyargıyla yaklaşıyor.



Bu sebeple Subaru'nun samimi davranışları, Emilia'nın seri boyunca aslında pek çok şeyin eksiksliğini çektiğini gösteriyor bize. Çekingen ama herkesin iyiliğini isteyen, her davranışını pek çok kez düşünen ve ona göre davranışan biri olduğunu da buradan anlıyoruz. Kral ve ailesinin kaybolmasından sonra ülkeyi yönetmesi için seçilen beş adaydan da biri. Ve Subaru için en önemli şey Emilia'yı korumak, onu krallığın başına geçirmek. Subaru gibi Emilia'nın da karakter gelişimi seri boyunca izlenebiliyor. Subaru'nun sayesinde insanlara daha rahat açılabilen, insanların ona dair önyargılarını atlatabilen biri haline geliyor.

İlk bölümlerde Subaru'nun Emilia'nın malikânesinde çalışmaya başlamasıyla seri için belki de Emilia'dan bile daha önemli olan bir karakterle tanışıyoruz: İkizlerden Rem. Subaru'nun üzerinden buram buram Kıskançlık Cadısı'nın kokusunun akması bu ikilinin arasında güven ilişkisi kurulmasını başta engelliyor. Japonya'nın eski masallarından Kırmızı ve Mavi Dev hikâyесinin Rem ve Ram kardeşlerde bir alt metin olarak çalıştığını görüyoruz. Özellikle 18. bölüm animelerde nadir denk geldiğimiz bir özelliğe sahip. Başlangıç ve son jenerikleri olmayan bölüm Subaru ve Rem arasında yaşanan oldukça uzun bir diyaloga sahip. Subaru kendine güvenini yitirmiş, hiçbir şeyi değiştiremeyeceğini bir anlamda kabullenmiş bu dönemde. Ve Evangelion'da Shinji'nin iki bölüm boyunca kendisiyle yüzleşmesi gibi bir sözleşme yaşıyor 18. bölümde. Başkalarından yardım almadan gerçekte bir şeyleri değiştiremediğini fark eden Subaru daha mütevazı biri haline geliyor ve duygularından çok aklını

kullanma yoluna gidiyor.

Re: Zero çok farklıırkları, yan karakterlerinin zenginliği, karakterlerin rahat ayrıt edilebilir olması gibi özellikleriyle dünya, senaryo ve çizim gibi teknik konularda da üstünlüğünü ortaya koyuyor. İzlerken insanı kendisiyle birlikte sürüklemesinin yanında tam doğru noktalara serpiştirilmiş kırılma anları da seride zenginlik katan bir özellik. Uzun soluklu seriler yerine derli toplu hikâyesiyle pek çok kişinin bu seride beğendiğine kalıbımı basarım. Benzer bir seri izlemek isteyenlere 2012 sonbahar döneminden mizahi yönler yerine gerilim unsurlarına sahip bir bilimkurgu önerelim: Shinsekai Yori. İzlediğiniz çok şey kaçırırsınız.

Re: Zero üzerine söylenecek çok şey var. Benim için en etkileyici yanı karakterlerin

ilk bölümlerde Subaru'nun Emilia'nın malikânesinde çalışmaya başlamasıyla seri için belki de Emilia'dan bile daha önemli olan bir karakterle tanışıyoruz: İkizlerden Rem

yaşadığı değişim ve gelişmeler olduğu için karakterler üzerine yazmadan edemedim. Kapanışı da gelecek sezonun ilgi çekici animeleriyle bitirelim. Bildiğiniz gibi yeni sezon animeler açıklandı. Seveni ne kadardır bilemem ama bir Natsume Yuujinchou hayranı olarak beşinci sezonu iple çekiyorum. Hibike Euphonium, Ajin ve Bungou Stray Dogs serileri ikinci sezonlarıyla devam ediyor. Müthiş keyifli voleybol serisi Haikyuu!! ise üçüncü sezona başlıyor. Bubuki Buranki'nin de devam ettiğini söyledikten sonra yeni tanışacağımız serilere gelelim. Occultic;Nine paranormal bir light novel uyarlaması. Drifters ise manga uyarlaması tarihi bir samuray hikâyesi. İlgi çekici diğer iki seri ise Trickster ve Nanbaka.

Bu sezonda pek çok spor animesi de bulunuyor. Buz pateni serisi Yuri!!!, jimnastik serisi Keijo!!! ve rugby serisi All Out! gibi. Barakamon severler de Udon no Kuni no Kiniro Kemari'ye ilgi duyabilirler.

■ Merve Çay





• Cosplay Republic •

Güzel Gözlü Yârim, Bi Yanak Versene!

Cosplay, ne de güzel bir hobidir. Şekil-den şekele girdiğimiz, hayal dünyamızın sadece bize ait olduğu, sevdiklerimizle paylaştığımız güzel anılarla süslü bir havuz. Dışarıdan bakıldığından oldukça renkli ve öyle kalması için de elimizden geleni yapıyoruz, yapmalyız. Boşverin sizi üzенleri ve eleştiri yapanları, mutluysanız; gerisi önemli olmamalı.

Bir süredir cosplay'deki ufak tefek notları siz değerli okurlarınızla paylaşıyoruz. Cosplay tarihi, takip ettiğiniz cosplayerlarla

yapılan röportajlar, peruk, makyaj derken en eğlenceli kısımlara ulaşmamıza az kalmış. Bu ayki konumuz, lensler. Gözler, kalbin aynasıdır derler. Ne kadar doğrudur bilinmez ancak doğru ve sağlıklı lens kullanımı, birçoğumuzun hayatını kurtarmıştır. Lens, sadece gözleri bozuk olan arkadaşlarımız için kulanlışı değildir. Aynı zamanda estetik amaç veya cosplay'de karakterimize benzemek için kullandığımız mükemmel bir aksesuardır. Lensi aksesuar kategorisine koymak biraz tuhaf oldu, orası ayrı mesele ama siz konuyu anladınız.

Cosplay'de makyaj ve peruk gibi, lenslerin de türleri vardır. Konumuza devam etmeden önce şunu bilmelisiniz; lensler, çok hassaslardır. Temiz kullanmaya ve bakımını yapmaya özen göstermelisiniz. ASLA ama ASLA bir başkasının taktığı lensi kullanmamalısınız. Göz, en hassas organlardan biridir ve sonucunda iltihap kapma, daha da ilerisi; geçici körlük gibi rahatsızlıklarla uğraşmak istemezsiniz. Ayrıca lensi sağından solundan çektiştirmemeniz de önemlidir. Lens türlerine devam edecek olursak, bu yazımızda sizlere "circle" lens konusundan bahsedeceğim.



Circle lens, doğal göz renklerinde daha mükemmel görünürlüler.

Normal lense oranla biraz daha farklı olan "circle" lensleri, internetten "circle lenses" olarak aratabilirsiniz. Bu lens türleri, kontakt lenslere oranla daha yumuşak ve keskin hatlara sahiptir. Gözlerin daha büyük görünmesini sağlar ve dizayn olarak da farklıdır. Circle lensler, özellikle anime ve çizgi dizi karakterlerin cosplay'lerinde mükemmel görünürlüler. Ayrıca bu lens türlerinin doğal gözler için farklı renkleri vardır ve günlük kullanım için de idealdir. Peruk ve makyaj her ne kadar görünümünüzü değiştirse de göz rengi, birçok karakterin en dikkat çekici noktalarından biridir. Lens konusundaki ilk tavsiyem, mutlaka bir göz doktoruna görünün. Neticede bazı gözler fazla hassastır -mesela benimkiler-, bazıları da kuruluk sorunuyla karşı karşıyadır. Doğal olarak, lens kullanmadan önce doktorunuzdan tavsiye almanız çok önemli. 8 saatlik kullanım süresine sahip bir lens belki de gözlerinizi rahatsız edecek, nereden bileceksiniz? Bazı lenslerin kullanım süresi sadece 24 saatdir, bazıları 3 yıl, bazıları 2 yıl. Her lensin kutusunda ne kadarlık kullanım olduğu



yazar. Bu kullanım süresini aşmamak için lens kutunuza not yapıştmayı unutmayın. Süresi geçince de şansınızı zorlamayın ve atın gitsin.

Lens alınırken dikkat edilmesi gerekenler: Circle lens, diğer lenslere oranla kargo konusunda biraz sizi bekletebilir. Genelde fiyatı daha yüksektir. Ancak bakımını düzenli yaparsanız ve dikkatli olursanız, 1 yıllık lensler bile sizi bir süre daha idare edebilir. Benim tavsiyem zorlamayın, zamanı geçince atın. Hiçbir şey sağlığınızdan önemli değil. Satın alırken de fotoğraflara dikkatli bakın. Ne de olsa fotoğraflarda doğal bir göz rengine mavi circle lens takıldığından, renk farklılık gösterebilir. Mesela benim gibi mavi-yeşil gözlere sahipseniz, açık renkli circle lensler tam istediğiniz sonucu veremezsiniz. Bu nedenden dolayı istediğiniz rengi bulduğunuzda, birkaç fotoğrafını iyice incelemenizi öneririm. Birçok circle lens koyu göz rengine gösterir. Lensi satın alırken, notları ve incelemeleri iyice didikleyin. Eğer istediğiniz rengi bulduysanız ve emin değilseniz, bu konuda usta arkadaşlarınız varsa sormaktan çekinmeyin. Beni de rahatsız edebilirsiniz.

Lens takarken yapmanız gerekenler: Lens takmak, ilk deneyimde oldukça korkutucu olabilir. Merak etmeyin, hiçbir şey göründüğü gibi değil. Açıkçası ben bile hala 45 dakikadan daha kısa sürede lens takabilmiş değilim, tek hamlede bu işi yapabilenlere de hayranım. İnsan insana benzemiyor be azizim... Bir kere elliñerinizin temiz olduğundan emin olun. Ben şahsen, işaret parmağımla lensin yuvarlak kısmını üstte tutuyor, diğer elimde göz kapağımlı iyice açıyor ve beyaz kısmına lensi yerleştiriyorum. Eğer

lensi ısrarla iris kısmına yerleştirmeye çalışırsanız, canınız yanabilir. Mümkün olduğunda aşağı veya yukarı büküp, bu işlemi öyle gerçekleştirebilir. Zaten sonrasında lens, kendiliğinden iris kısmına yerleşiyor. Rahatsız oluyorsanız, ayna karşısında pratik yapabilirsiniz veya orta parmağınızı kullanmayı deneyebilirsiniz. Orta parmağınız biraz daha uzun olduğu için lensi daha rahat takmanız mümkün. Pratik önemli. Eğer lens gözünüzü batma yaparsa, ya toz ya da kirpik buna neden oluyordur. Üşenmeden lensi çıkartın, lens suyu ile temizleyin ve tekrar takın. Taktiktan sonra birkaç kere göz kapaklarını kapatın ve ASLA ovmayın. Çok sert ovarsanız, lensin yırtılma ihtimali var ve bu da gözünüzü çizebilir, zarar verebilir. Günün ilerleyen saatlerinde lensin tekrar batma ihtimaline karşı, yanınızda göz daması veya yapay gözyaşı bulundurun, lens suyu da işinizi görür. Ancak lens suyunu fazla kullanmamanızı öneririm. Ayrıca circle lensler, kontakt lenslere oranla daha yumuşaktır. Bu yüzden ciddi zorluk yaşamazsınız.

Lens bakımı: Başınıza gelebilecek en kötü şey, bakımsız lensi takmanızdır. Cosplay'iniz için ne kadar heyecanlı olursanız olun şunu sakın unutmayın; temizlik çok önemlidir! Lensinize dokunmadan mutlaka ellerinizi yıkayın ve toz kapmadığından emin olun. Lensi, lens suyuyla fazla yıkamayın. Bu, birçok kötü hatadan biridir. Lens suyu, lensi kutusundan çıkartırken, takmadan önce veya



taktiktan sonra kutusuna geri koyulurken kullanılmalıdır.

Hemen hemen her yazının sonuna eklediğim cümleleri tekrar sizlere hatırlatmak isterim: Sorularınız için beni sosyal medyadan Ceydadogankaras veya CepEjderi olarak bulabilir, dilediğiniz zaman rahatsız edebilirsiniz. Unutmayın, hobinize kimsenin karışmasına izin vermeyin. Kostümü satın almak, sizi bu hobiden uzaklaştırmasın. Herkes demirci veya terzilik yeteneğine sahip değil ve bu, hobiyi yapamayacağınız anlamına gelmez. "Herkes" cosplay yapabilir. Mutlu kalın. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

/cepejderi



Lensinizi taktiktan sonra gözlerinizi sert ovoşturmayın, çatlayabilir



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

[✉ cemsanci@chip.com.tr](mailto:cemsanci@chip.com.tr) [🐦 Cem_Sanci](https://twitter.com/Cem_Sanci)

Devasa bir zaman kaybı mı?

Massively Multiplayer oyunların ortaya çıkış döneminin dün gibi hatırlıyorum. Aslında 80'lerde ortaya çıkan bu tür, elbette bilgisayarların güzel grafikleri çalıştırma gücünün yettiği ve internetin evlere girmeye başladığı 90'ların başında ve ortasında yoğun ilgi görmeye başladı. Video oyunlarının ve hatta bilgisayarların bile toplumda ve Hollywood filmlerinde, "kendine arkadaş bulamayan asosyal gençlerin zavallı eğlence biçimini" olarak tanıdığı bu yıllarda Ultima Online gibi harika MMORPG oyunları bugünkü medyanın gündemine taşınmamış, çok az insan tarafından biliniyordu ve oynanıyordu. Konsol cihazlarının salonlara girmesiyle beraber, video oyunları artık yoğun tüketilen bir eğlence malzemesine dönüşüp de toplumun "a bu oyunlar eğlenceliymiş ya, oyun oynamak için asosyal ezik olmak gerekmemiş" kafasını yaşamaya başladığı 90'ların sonunda, internetin de yaygınlaşmasıyla MMO'lara da ilgi yoğunlaşmaya başladı. Yapımcılar da ilginç, sürükleyici, etkileyici MMO'lar hazırl-

lamaya başlayınca bu türün yıldızı bir anda parlayıverdi.

2000 yılında, Level'da MMO oyunlarını incelediğimiz kapak konusunda bu kategoriyi artık Türkçeştirmek gerektiğini savunarak, Massively Multiplayer Online (MMO) türünü, dile rahatça oturması, kolayca söylemesi için Devasa Online Oyunlar (DOO) olarak çevirmiştim. Dileyen bunu devasa çok oyunculu online oyunlar, devasa çok oyunculu rol yapma oyunları gibi çeşitlendirebilirdi. Bu yaklaşımın yıllar içinde kabul gördüğünü de fark etmem beni mutlu etti. Ancak ne yazık ki, Ultima Online'dan sonra çıkan çok az sayıda DOO oyunu beni mutlu edebildi ki, bu gün bu sorunun giderek daha da büyüdüğünü görüyorum, derdimi sizinle de paylaşmak istedim. Belki bana katılırsınız.

Farkındasınızdır, bu oyunlara giderek artan şekilde, oyuncuları "grinding" yapmaya teşvik eden mekanizmalar hakim oluyor. Oyuncular belli görevleri başarabilmek, belli hedeflere ulaşabilmek için, saatler, günler boyunca

aynı görevleri, aynı işlemleri tekrarlayıp durmak zorunda kalıyorlar. Hoş, bu meşede, 2004'te piyasaya çıkan Star Wars Galaxies'in üzerine oyun tanımam. Oyunda Jedi olmak isteyenler bir kristal açmak ve o kristalin içinden geçen rastgele görevi tamamlamak zorundaydı. Bu kristallerde, yüzbinlerce oyuncuya "dans etme" görevi çıktı. Oyuncular, barlara gidip burada çalan müziklerin eşliğinde, günler boyunca durmaksızın dans ediyordu. Dans ederek kazandıkları XP yeterince birikince de Jedi olmak için gerekli diğer görevi geçiliyordu ama o dans görevi, gerçek zamanla, günlerce hatta haftalarca süreliyordu çünkü sadece dans etmek yetmiyordu, bir başka oyuncunun da sizi seyredip dansınızla "moral" kazanmış olması gerekiyordu. Bu mekanizma, Star Wars evreni ve Devasa Online Oyun sektörü için tam bir utanç kaynağı ve facayıdı. Sırf bu saçılık yüzünden oyundan soğuduğumu bilirim, ki Star Wars Galaxies bu dans saçılığı dışında çok başarılı bir oyundu.

Acemi oyun yapımcılarının şimdi yine aynı hatayı tekrarladığını görmeye başlıyorum. Oyuncuya peşinde koşacağı zengin öyküler, farklı farklı sürükleyici görevler vermek yerine, onları XP toplamak için aynı işleri tekrar tekrar yapmaya mecbur bırakın oyunlar nedeniyle, gençlerin zamanlarını anlamsızca bu oyunlara gömmelerine şahit olduka üzülüyorum. Oyun size güzel bir öykü, zeka zorlayan stratejiler, unutulmaz on-line deneyimler sunmuyorsa, ona çok zaman ayırmayın. Elbette hangi oyunun bu tür zaman tuzaklarıyla dolu olduğunu da alıp oynamadan bilemezsiniz ama zaten biz de bunun için varız. Zamanınızı daha güzel oyunlara, daha güzel öykülere, daha verimli işlere ayırin, video oyunları ise sadece eğlence olarak hayatınızda yer alınsın. ■





Yer Etkisi Kürsat Zaman

kursat@level.com.tr [@kursatzaman](https://twitter.com/kursatzaman)

Kazdırımadığımız çukurun hikâyesi

Madem bir serise bağladık, kaldığımız yerden devam edelim. Ne demiştiğim, modlar önemliydi. Konuyu bağlayacağım, ama önce size başka bir hikâye anlatayım. Efendim, 2003 yılında Türkiye'nin iki yıl sonrasında itibaren Formula 1'e ev sahipliği yapacağı duyurulmuştu, güzel zamanlardı. Biz de oturduk, pistin yayınlanan ilk haritasına bakıyordu ki global bir otomobil firmasında senelerce üst düzey görevlerde bulunmuş bir ağabeyimiz çıktı, "Ben olsam flat yapıdaki on birinci virajın olduğu yere bir çukur kazdırır, orayı eğimli bir viraj haline getirirdim" deyiverdi.

Heyecanlandıktı, "Neden olmasın?" dedik, bağladık imza toplamaya. Sağ olsun hem federasyon bizi dinledi, hem de ana yüklenici olan inşaat firması. Pistin altında yer alan drenaj kanallarının inşası bittiğinden istedigimiz değişikliği değerlendirmenin mümkün olamayacağını ama istersek bizi pistte ağırlayabileceklerini belirttiler. İstanbul Park'ta yapılan yarıstan uzun bir zaman önce, toz toprak altındaki piste bir gezi düzenledik. On birinci virajın çukuru ise içimizde kaldı... Sonra dedik ki, madem gerçekte yapamadık, biz de Grand Prix Legends veya Rfactor için bir pist tasarıları o halde. Buna göre önce pistin çevresindeki texture ve dokular üzerine biraz tecrübe kazanacak, sonra da ana tasarıma geçip kendi "çukurlu" İstanbul Park pistimizi yapacaktık. O aralar dünyanın 1960'larda bıraktığı "Ay, güç her yerde!" sendromunun post modern halini yaşadığımızdan, idealistlikten taviz vermedik ve gidip zor yolu seçtik. Modu, Rfactor yerine o sıralar bile 10 yaşında olan ve bırakın mod yapmayı, mod kurmanın bile zor olduğu Grand Prix Legends için yapacak ve şanlı, çukurlu pistimizi de GPL camiasına hediye edecektik! SimRacingWorld gibi portallarda derdimizi anlattık, destek de gördük ama

insanlar "İyi de, neden orijinali değil de çukurusunu yapıyorsunuz?" dediklerinde cevap veremedik...

Neyse, işe koyulduk koyulmasına da iş bizim sandığımızdan hayli zor çıktı. Pistin 2 boyutlu bir tasarımını bile güçlükle bir araya getirebildik ve biraz tecrübe kazanmak adına, Fuji Speedway'in Alfa sürümünden öteye gidememiş bir versiyonunu bulup, üzerindeki dokuları, binaları ve grafikleri yenileme kararı aldık. Ortaya çok da güzel bir güncelleme çıktı ama yapımcısı PolarBear o sıralarda çoluk çocuğa karışık elini eteğini bu işlerden çekmişti, mail ile de ulaşamadığımızdan update'i resmi olarak yayınlayamadık. Bu mod üzücü bir şekilde eski bilgisayarlarımıza kayboldu gitti, Internet Arşivlerinde bile ekran görüntülerine ulaşamadım zira fotoğrafların tamamı rahmetli Imageshack'e koyulmuştu. Çukurlu İstanbul Park modu ise gündemimizden tamamen çıktı çünkü artık iş hayatı fena halde vaktimi

alıyordu. Vazgeçtik.

Bu aslında ortalamada bir mod ekibinin başından geçenlerin kısa, komik bir özeti gibi. Bazıları çocukluk hayallerini gerçekleştirmek, bazıları yol yordam öğrenmek, bazıları ise sadece eğlenmek için bu işe girişiyor ve ortaya çıkartılan şeylerin %99'unun hiçbir maddi karşılığı olmadığını da düşünürseniz, indirdiğiniz bir modu denedikten sonra forumlara gidip "şurası berbat, burası kötü" diye yorum yapmazsınız diye tahmin ediyorum.

Bugün Oblivion, Skyrim, Flight Simulator 2004, Fallout: New Vegas ve Assetto Corsa gibi oyunlar hala oynanmaya devam ediyorsa bu yapımcılarının öngörüsü ve mod yapımcılarının cömertliği sayesinde. Bu yüzden mod desteği sunan bir oyuna karşı "iki hafta oynanır biter" önyargısı ise yaklaşmak pek de adil ve doğru değil diye düşünüyorum. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. ■





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com [@ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)

Nereye gidiyoruz?

Aslında hedef Mars demişlerdi değil mi? Sonra yeni bir gezegen buldular. Sonra daha da başka bir yeni gezegen buldular. Fakat dönüp baktığımızda tüm bu gelişen teknoloji gazının arasından sadece Ay'a gidilebildiğini gördük. İşte hayat dediğin böyle bir şey; sen Mars'ı hedefler, ondan daha uzaktaki başka bir galaksiyi bulursun ama gerçekte en fazla gidebildiğin yer kendi uydundur...

Benzeri bir durum oyun sektörü için de geçerli. Gerçekten söyle bir genel resme baktığım zaman yüzde yüz benzer bir durum görüyorum. Envi çeşitli firma, birbirinden farklı iddialar ile çıkageliyor. Henüz ortada fuar yokken başlıyor reklamlar.

Sonra arada bir tanıtım videosu geliyor; herkesin heyecanı tavan yapıyor. Akabinde fuar gelip çatıyor. Sonra bir de bakıyoruz ki Marsı hedefleyen firma, anca Ay'a gidebilmiş... Günümüz oyun sektörü, özellikle PC için oyun üreten zümre, rekabetin ne kadar kızışığının ziyadesiyle farkında. Yapılan hamlelerin her biri de bu gerçeği baz alarak yapılan çıkar dolu hareketlerden başka bir şey değil. Tamam, adamlar para kazansın ama bize olmayacak bir şeyi vaat ettikten sonra "olurmuş" gibi yaparak değil de adam gibi karşımıza çıkartarak...

Oyun sektörü yarıs için hiç de kolay bir kulvar değil, kabul ediyorum. Milyonlarca dolarlık projeler birbirleri ile yarışırken, soldan soldan gelen ufak, minnacık bir indie oyun bir anda her şeyi aşağı edebiliyor ama işin güzel yanı da bu değil mi en sevdigim okur? Yine de genele baktığımız zaman bundan onlarca yıl önce

başlayan dijital oyun macerasının bizi hiç de uzağa götürmediğini görüyoruz. Pong, konu oyun olduğu zaman önemli bir ilkti ama artık çok daha farklı ilklerle ihtiyacımız olduğu su götürmez bir gerçek. Gelenen noktada geriye daha fazla bakmanın bir anlamı kalmadı zira "geride kalanlar" günümüz ile tırnak ucu kalınlığında bir bağı sahip. Genre'lar değişti, oyun oynama şekilleri değişti, oyuncuların istedikleri değişti. Tütüp da Amerika'yı bir daha keşfetmeye gerek yok. Yine de bazı oyunlar var ki bugün bile inatla bu tutumdan vazgeçemiyorlar. Özellikle bu ay deneyim ettiğim Re-Core isimli yapım, bir yandan geçmişle bağ kurmaya çalışırken bir yandan nasıl her şeyin ele yüze bulaştıabileceğinin elle tutulur en net kanıtı gibi geldi bana. Dev bir markaya arka-

sını yaslayan yapımcılar, yarattıkları dünya ile resmen kocaman bir hedef ile karşımıza çıka gelmişlerdi. Devasa dünyası ve farklı oyun yapısı ile bizi bizden alması gerekiyordu ama ne hikmetse bu devasa dünya, içi bomboş bir araziden öteye gidemedi. Hedef o kadar büyütü ki aslında daha önemli ama yapımcılar için küçük olan maddeler es geçildi ve günün sonunda potansiyelinin ancak yarısını son kullanıcıya aktarabilen bir yapıp çıktı. Temelde vaat edilenlerin hemen hepsi oyunda olsa da Mars, Re-Core için uzak bir galaksiden öteye gidemedi. Anlayacağınız hayatın birçok noktasında olduğu gibi emeklemeden koşmak, pek hayra alamet bir iş değildi. Önce önumüzdekileri görmeden, arka planda kalanlara ulaşmaya çalışmak, her daim hüsran ile sonuçlanacaktır. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

ertek78@hotmail.com ErtnByndR

Bir Hırsızın Sonu

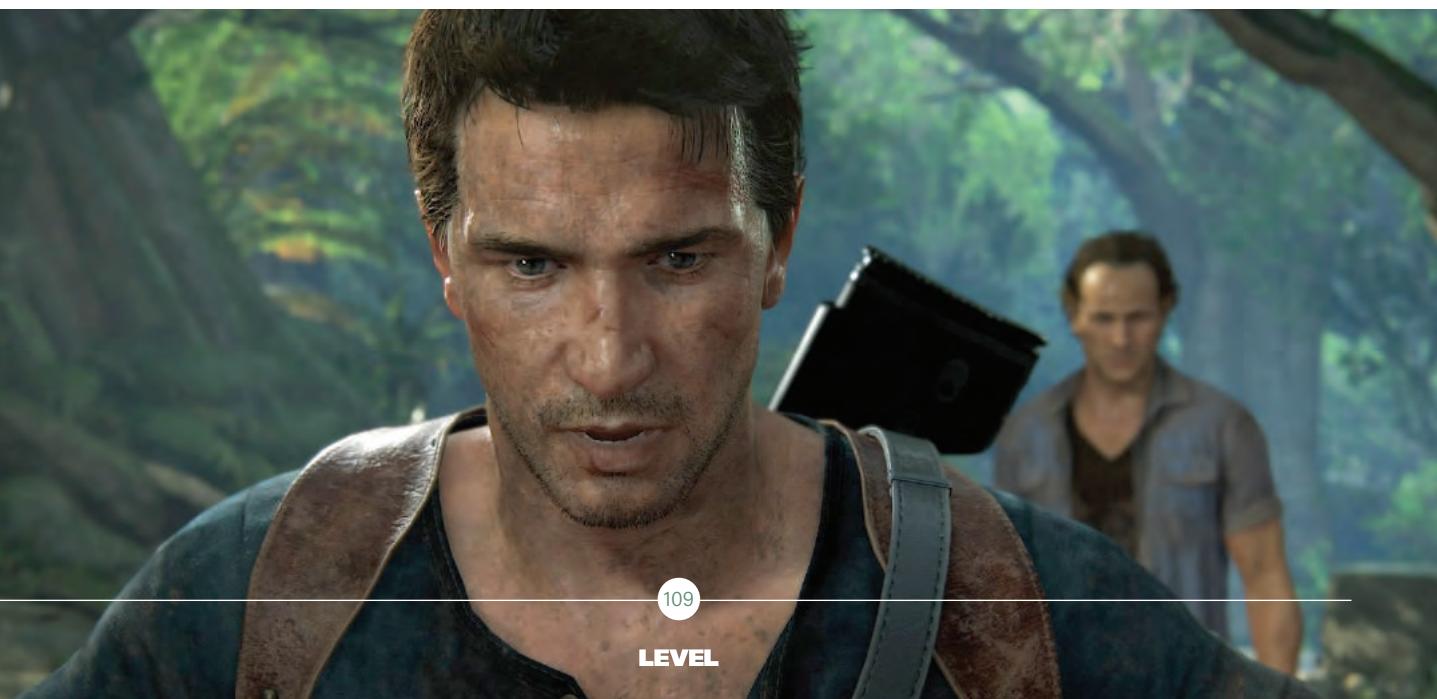
Biliyorum, Uncharted 4 hakkında şimdije kadar sayısız şey okumuşsunuzdur ama biraz da benden dinleyin istedim. Oyun piyasaya çıkışlı çok oldu, bunun da farkındayım ama işte, bana oyunu oynamak ancak kismet oldu. Karşıma çıkacak her şeyin beni büyüleyeceğine de adım gibi emindim ve sonuç olarak yanıldım ve mutluyum. İnsanın bir yaştan sonra oyun seçimi konusunda kriterlerinin daralmasından sürekli dem vururken, sağolsun Nathan Drake'in son macerası benim çerçevesi daha da daraltı. Yakında Naughty Dog oyunları dışında herhangi bir oyunu beğenemeyeceğim.

Arkadaş... Bu Naughty Dog nasıl bir firmadır? Dokunduğu her şeyi sanat eserine çevirmeden bırakmıyor adamlar resmen. Üstelik öyle bir standarda oturtuyorlar ki yaptıkları işi, büyük bir kitle bir anda aşık oluyor oynadığı oyuna. Bakın Uncharted sevrisinin bendeki yeri çok ayırdır. Çocukluğum-

da oyun oynarken aldığım keyfi şu an birçok oyun veremezken, seride ait herhangi bir oyundan o keyfi fazlaıyla alıyorum. Serinin PS4 için Remastered olarak tekrar piyasaya sürülmesi, üstüne üstlük ilk 2 oyunun da o muhteşem ekip tarafından Türkçe dublajla renklendirilmesi, Uncharted başlığını gerçek bir hazineye çevirdi. Uncharted 4: Bir Hırsızın sonu da bu büyük serüvenin perdelerini muhteşem bir finale kapattı.

Dediğim gibi, Uncharted 4'ün çıkışının üzerinden epey bir zaman geçti ve ben oyunu ancak edinebildim. Ama işte insan böyle büyük bekłentileri için öyle bir sabırı oluyor ki o bekleyiş hiç koymadı bana. Öyle bir oyun yapmış ki Naughty Dog yine... Kusursuz diyorum ya... Vallahi kusursuz! Bazı otoritelerin 10/10 puanlamasını hiç de haksız bulmuyorum şu an. Hani biz oyun incelemeleri yazan kesimin alışkanlığıdır, bir oyunu ne kadar çok beğensek de bir yandan kusur aramayı ihmal etmeyiz.Çoğu zaman küçük kusurları

atlarız gerçi, sırı kusur bulmak olmasın amaç diye. Ama Uncharted 4'te şu halimle hiçbir kusur bulmadım. Grafik kalitesi muhteşem, tasarım kalitesi olağanüstü, hikâye muazzam ki hikâyeyin sunumu inanılmaz lezzetli, oynanış, müzikler... Hani her yeri mi kusursuz olur diye çok didikledim, hakikaten kusur yok. Şu an bir oyunu incelemek veya size tavsiye etmek için yazmıyorum bunları, emin olun. Kusursuzluk ne demektir – hele ki bir bilgisayar oyununda - bunu ifade etmeye çalışıyorum. Çok büyük bir beklenti bu, farkındayım ama işte bu büyük beklentiyi karşılayabilen oyunlar da var. Madalyonun diğer yüzünde de bunun için çalışan adamlar var. Yani eskiden olduğu gibi, yaptığı oyunu oynayacak adamı düşünerek işe koymak, ona verebildiği her şeyi en iyi kaliteyle vermeye çalışan, kusursuzluğu hedef alan firmalar var hala. Bazen bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda benim gibi umutsuzluğa düşersem, bunlar akılınızda olsun. ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



YENİ BİLGİSAYARIN EŞİĞİNDEN

Merhaba LEVEL ahalisi! (Burada kapıyı sertçe açıp, bağırarak odaya giriş yapıyorum?) Merhaba Tuna ağabey. (Burada ne yaptın peki? -Tuna) Ben yeni dizüstü bilgisayarını değiştirmenin eşiğinde olan bir okurum ve size de danışmak istedim. Tabii ki başka sorularım da olacak.

Arda selam. Bilgisayar soruları güzeldir, bu soruları başka sorularla **çeşitlendirmek** daha da iyidir. Ne var ki başka soru kisvesi altında yine bilgisayara yönelik sorular sorduğunu gördüm. Beni kandıramazsınız! Ben kül yutmam! Tarık Akan'a da veda ettik bu arada; Hababam Sınıfı repliği söyleyince aklıma geldi. Çok iyi adamdı, mekanı cennet olsun.

1. Direkt bilgisayardan giriyorum. Büütçem 2500-3000 TL civarında. Çokunlukla

oyun oynayacağım fakat ailem de en az benim kadar kullanacak bu bilgisayarı. Şu anda düşündüğüm bilgisayar MSI GL62 ve ona bir adet ekstra 8 GB bellek takmak istiyorum. Ama işlemci kafama takıldı... 6. nesil bir i5 işlemci fakat 6300HQ kullanılmış. Bunun sıkıntı çıkarmasından korkuyorum. Ne diyorsun? (Bunu teknik servise mail atmam gerekiyordu, farkındayım ama hem özellikle senin görüşlerini merak ediyorum, hem de bir kaç tane daha sorum olacak.)

Bak sana net bir ögüt vereyim: Bilgisayar alırken ne kadar ileriye dönük yatırım yaparsan, ileride o kadar az basın ağır. Ben misal yıllar önce haddinden fazla para vererek yüksek performanslı bir donanım toparladım ve hala oyunlar çatır çatır çalışıyor. Dolayısıyla, hele ki işlemcide geride kalmamaya bakmalısın. İşlemciyi değiştirme olasılığın

olmadığından, ilerde yepyeni bir bilgisayar almaya çalışman gerekebilir.

2. Steam hesabında 25-30 civarı oyun var ve bunların 15 tanesini bilgisayarımın özellikleri berbat olduğu için oynamıyorum. Yeni bilgisayar almanın en büyük nedeni bu. Bilgisayarı 1.5-2 ay içerisinde alacağım. 100 TL üzerinde olmadan (AAA oluyor bunlar sanırım, beni aşar o fiyat), temizinden bir 50-75 saat geçirebileceğim oyun önerir misin? Şimdi oyun fiyatlarını ezbere bilmediğim için net bir şey söyleyemeyeceğim ama

Skyrim, Dragon Age Inquisition gibi RPG oyunları seni bayağı mutlu edecektr.

3. EA Origin Access hakkında ne düşünüyorsun? Aylık 4 Euro gibi bir bedele modası geçmiş (bkz. FIFA 16, BF4, BF Hardline, Titanfall vb.) oyunları





oynamamıza olanak sağlıyor. Bilgisayarı değiştirdiğimde almama değer midir sence ağabey?

EA Access'le henüz bir alakam olmadı fakat mantık hiç de fena değil. Üstelik beğenmediğin noktada üyeliğini de durdurabiliyorsun, bence deneyebilirsın. Yalnız oyunların DLC'lerinin Access kapsamında olmadığını da bildireyim.

4. Ağabey MSI GL62'nin 2 farklı modeli var aklımda. PC'de 2 GB 950M ekran kartı ve 8GB DDR4 var. Ben de daha sonradan 8 GB bellek alıp boş slota takacağım. Sorum şu: 2800 TL'lük i5 6300HQ mu yoksa 3200 TL'lük i7 6700HQ mu?

Birinci soruda söylediğim gibi işlemci önemli. Paran varsa i7'ye yönelmeni tavsiye ederim.

5. PC bakarken bir yandan da PS4 Pro haberlerine gözüm takıyor. Sence hangisi ve neden?

Açıkçası benim gibi oyun müptelası birinin bu soruya tek bir cevabı olacaktır: Her ikisi de! PS4'te de çok iyi oyunlar var, PC'de de. Birinden vazgeçmek çok güç ama tercih diyorsan PC daha öncelikli zira oyun ağı çok daha geniş. En uyduruk bağımsız oyunundan, AAA kalitesindeki oyunlara ve F2P'lere kadar her şey PC'de var.

Yaklaşık 3 yıl önce takip etmeye başladığım canım oyun dergisi LEVEL'a attığım 2. mail olsa gerek bu. İlkine cevap gelmemişi ama umarım bunu cevaplarsın ağabey. Cevaplarsan çok yayımlarsan deli gibi sevinir ve sayıyı cebimde gezdirerek bütün arkadaşlarımı hava atarım. (Lise 2 öğrencisiyim.) Görüşmek üzere, esen kalın!

İlk e-postana yanıt vermedik ha? Ayıp etmişiz. Bunu telafi etmek için ayın mektubu olmanı sağlasak mesela? Bir de şahane PC oyunu versek oynaman için? Bence güzel olur. Hatta oldu. Görüşürüz Arda, yine bekleriz...

Arda KAYNAR

LAPTOP ALAN BURAYA!

Merhaba LEVEL. Buradan tüm ekibe hayırlı işler diliyorum ve sorulara geçiyorum.

Selam Crump. Hoş geldin. Sana da hayırlı günler...

1. Dizüstü bilgisayarı birkaç ay önce yeniledim. (Bazı konulardan dolayı masaüstü almadık.) HP Pavilion, i5 işlemci, 8 GB bellek, 64 bit işletim

sistemi, Nvidia GEFORCE 970. Bu bilgisayarda hangi oyunları hangi düzey grafiklerde oynatabilirim?

Emre sen Arda'nın (Üst mektup.) gelecekteki gelen ve sahte isimle aramızı katılmış halı misin? MSI'dan vazgeçip HP mi aldın? i7 İşlemciden de vazgeçmiş gibisin... Olsun varsın, her türlü kabulümüzün. Yalnız bu soru aşırı genel oldu, gel kabul et. Hem oyunları, hem de grafik düzeylerini bu kadar iyi bilseydim farklı bir sektörde olurdum gibi geliyor. Çoğu oyunu Ultra seviyede oynamayacak olsan da yüksek seviyeyi zorlayabilirsin.

2. Bilgisayarında bir sıkıntı var. Bir süre ileri tuşuna basınca, basmasan bile karakter ileri gitiyor. Böyle yaşamak zorunda mıym yoksa bir ayar mı yapmalıyım?

Bu da çok acayıp bir sorunmuş Emre yahu... Her oyunda mı böyle yapıyor? Tek bir oyundaysa zaten o oyunda sorun vardır deriz geçeriz. Ama genel... Bir çeşit performans sorunu gibi de gelmedi değil bu problem. Fakat net bir yanıt yok.

3. Bilgisayarına oyun önerir misin? **Onun için elbette Market bölümümüz, her zamanki gibi devrede.**

4. Eğer bilgisayar yetersiz ise bir PS4 almayı düşünüyorum. PC beni kaç sene idare edebilir, ona göre alacağım. **Bence bilgisayarın yeterli veya değil, PS4 almalısın. Hem bak Pro versiyonu da çıkıyor, Kasım ayında ona da yonelebilirsin...**

5. Sizce bilgisayarım No Man's Sky, Deus Ex: Mankind Divided ile The Witcher 3'ü kaldırır mı? Kaldırırsa hangi grafiklerde? (Kaldırırsa iyi, kaldırırmazsa feryat figan kalbim...)

NMS'yi rahat kaldırır da Deus Ex ve Witcher 3'ün yüksek ayarlarında problem yaşayabilirsin. Çalıştırmaz değil fakat kırma yapman gerekebilir. Bu gönderi için çok özendim, çok sildim yazdım; umarım yayımlarsınız. Artık yayımlarsanız okul başlangıcı hediyesi olur. (Ayın mektubu olursam, halimi

düşünemiyorum, o yüzden yazmadım. Siz de düşünmeyin bence.)

Elbette yayımlarız, seni mi kıracagız. Ayın mektubu olmadı ama şansın devam ediyor. Yazmaya devam!
Emre "CRUMP"

X SERİSİ

Merhaba. Öncelikle geçen ayın sayısında No Man's Sky incelemenizde "X" serisinin ismini çok duydum ve merak ettim. Steam'de arattığımızda oyunun dikkatimi çektğini söylemem gerekiyor. Şimdi birkaç soru soracağım. **Sen böyle X, Mex diye girince bende bir ürperme olmadığı Ferit zira bu oyun türüne ne kadar uzak olduğumu bilsen... Az sonra da anlayacaksın zaten ne kadar bir haber olduğuma...**

1. Ben genelde gemilere binip uzayı keşfettigimiz değil, büyük bir uzay savaşı yaşayabileceğimiz oyunları seviyorum. X Rebirth (mesela) bunu bana sağlayabilir mi?

Hah, işte X Rebirth bunu sana sağlayamaz! Burada keşif ön planda, savaşlar da hiç öyle büyük değil. (Bu soruyu kotardım!)

2. Birçok oyundaki gibi Takım (doğru kelimeyi bulmadım) ayrıntıları birbirinden farklı olur. Bu oyunda takım detayları çok mu ayrıntılı yoksa "Şu takım düşman, gitme döverler" gibi yapmacık mı, yoksa "Şu takım düşman, şuraya git, şunu yap, sonra şunu yap, buyur oldu sana dost" gibi ayrıntılı bir RPG mi söz konusu?

Acaba tam olarak ne demek istedin... Takım derken Faction'lardan bahsediyorsun sanırım. X Rebirth'te de Faction olayı yerine daha özgür bir sandbox teması söz konusu.

Kimle dost, kimle düşman olacağına sen karar veriyorsun gibi bir hava var.

3. Peki uzay gemilerinin sınırlandırması çok mu, yoksa az sınıf mı var? Mesela "savaş gemisi, ticaret gemisi, gözücü gemisi, ana gemi, taşıyıcı gemi, nişancı gemi, pasif gemi vb."

EA Access'le henüz bir alakam olmadı fakat mantık hiç de fena değil. Üstelik beğenmediğin noktada üyeliğini de durdurabiliyorsun, bence deneyebilirsın. Yalnız oyunların DLC'lerinin Access kapsamında olmadığını da bildireyim





EA ile bizzat görüştüğümü rahatlıkla bildirebilirim ve herkes rahat bir nefes alabilir, Osmanlı İmparatorluğu'nu kötü gösterecek bir senaryoya gitmiyorlar



OSMANLI TORUNUYUZ NETİCESİNDE

Selamlar LEVEL ailesi ve Lort Tuna ağabey.

Sana da selamlar Ufuk Sultan! Nasılsın?

Bu ay bana kimse halimi, hatırlımı sormadı, hoş mu? Neyse ki keyifim yerindeydi. Gel bakalım senin aklını hangi sorular meşgul etmiş...

1. Battlefield 1'in çıkışına az kaldı ve aralarında benim de bulunduğu, "oyunda bizi nasıl gösterecekler" diye düşünen Türk kardeşlerim adına soruyorum: Sence nasıl gösterecekler hikaye modunda?

Bu konuda EA ile bizzat görüştüğümü rahatlıkla bildirebilirim ve herkes rahat bir nefes alabilir, Osmanlı İmparatorluğu'nu kötü gösterecek bir senaryoya gitmiyorlar.

2. Oyun, tarihi değer taşıdığı için bizi savaş sırasında kötü gösterip (kötüden kastım affet biraz salak, canı, savaş yanılı) bizi küçümserlerse devletin veya herhangi bir Türkiye vatandaşının dava açma gibi bir durum söz konusu olabilir mi?

Oyun tarihi değer taşıyor derken, şimdiden tarihi bir oyun mu oldu? Değil... Diyorsun ki oyun tarihi yansıtıyor için bizi kötü göstermesinler.

Gösterirlerse dava mı açacaksın? Dur yahu, bu ne fanatizm... Senaryoda böyle şeyler yer bulmayacak, merak etme. En fazla şurası işgal edildi, şurayı kurtarmamız lazım, orada yenilgi aldık, orayı ele geçirdik gibi konular olur ki bunlar da tarihin gerçekleridir. (Acaba ne kadar tarihe bağlı kalacaklar, onu da ancak oyun çıkışına göreceğiz.)

3. Oyunda cephelerdeki Türk komutanlarının isimlerinin telif hakkı var mıdır bizde? Yani oyunda isimleri geçiyorsa bize para para ödemişler midir? **Şöyle bir düşüncede misin misal; Napolyon'un ismi herhangi bir yerde geçti diye o eserin sahibi Fransa'ya para ödüyor? Garip geldi değil mi, itiraf et. O yüzden telif hakkını unut; tarih evrenseldir, borç yazmaz.**

Yayımlarsanız sevinirim, benim gibi merak edenlere de cevap olur.

Soruların gayet yerindeydi Ufuk. Emin ol EA de benzer bir konuda endişelenmişti ki bize başvurdu. Fakat artık etrafta olmayan bir imparatorluğu dert etmekten çok, Türkiye'yi nasıl ileri taşımak gerektiğini, Türkiye'nin dünyadaki konumunu düşünmek gerekiyor bana sorarsan. Görüşmek üzere, kendine iyi bak.

Ufuk AKBAŞ

Hani olur ya, birisi bir konuyu bilmez ama röportajı yapan muhabir inatla üstüne gider. Şu an tam olarak öyle hissediyorum Damat Ferit! (Tarık Akan'ı bir kez daha anyoruz.) Bu konuda en ufak bir fikrim bile yok ama bu sorularının tüm yanıtlarının Cem Şancı'da olduğunu da bilmelisin. Ona nasıl ulaşırın, o da ayrı bir muamma tabii...

4. Ve son olarak uzay gemilerinin içini turlayabilir miyim? Bence bunu bilmem şart. Bir de gezegenlere iniş yapıp kaynak toplayabilir miyim diyerekten mektubumu bitiriyorum...

Uzay gemileri değil de kocaman uzay şehirleri var burada. Onlara inip içlerinde gezebiliyorsun. Alışveriş yapıyor, birilerini iş yapsın diye kiralıyorum vs. Gezegenlere inmek de yok; onun yerine kaynak için göktaşı peşine düşüyorsun. Sana son diyeceğim şu ki X Rebirth'ü al, pişman olmazsun.

Saygıları.

Görüşürüz Ferit. Uzaydan bize sinyal gönder.

Ferit DEMİR

GELECEK PLANLARI

Merhaba abi. Sevgiler saygılar. Nasılsınız, iyisinizdir umarım... Abi ben küçükken de (şimdi 19 yaşıdayım, neyin tribiyse bu...) okulda verilen kompozisyon ödevlerinin girişlerinde kötüydüm. Bu yüzden girişti uzatıp saçmalamadan sorularıma geçiyim. Sorularım oyunlarla ilgili değil de daha çok yapım olayı ile ilgili.

Selam Ufuk. En sevdığım konudur oyun yapımı. Kendim tam 17 tane oyun planı yaptım ama oyun yapmayı bilmediğim için hepsi düşündcede kaldı. Ne şahane bir insanım... Sen öğren de oyunları birlikte yapalım bari.

1. Şu an yazılım eğitimi alıyorum ve sonraki planım ise bir oyun motoru üzerinde yoğunlaşmak. Ve belki kendi oyunumun, belki de bir firmanın oyununun yapımında rolüm olabilir. Ancak iki- üç sorum var. Hangi oyun motorunda çalışmam gerektiğini bilmiyorum.

Piyasada ücretsiz UE4 ve Unity var. Cry Engine ücretliydi son baktığında. Şimdi sana sorum, belirli bir motor üzerinde mi çalışmalıyım yoksa başka bir yöntem mi bulmaliyım? Biri ise hangisi sence?

Hangi oyun motorunda çalışmak istedigin, ne tür bir yapımı imza atacağınla daha yakından alaklı. Eğer direkt olarak oyun yapmak için oyun motorunda çalışmayı öğrenmek istiyorsan ona göre bir tercih yapmalısın. Ama bir oyun motorunu öğrenip daha sonra bir oyun projesi düşüneceğim ya da birisinin oyun projesinde çalışacağım diyorsan, o zaman bunu göz önünde bulundurarak bir seçim yapmalısın.

Oyun motorları hakkında benim teorik görüşlerim olabilir ve daha fazla bilgiyi oyun yapanlardan öğrenebilirsin. UE4 harika bir motor lakin bununla oyun çıkartmak sandığından zor. Unity ileye oyun programlamasından anlamayan bire bile kısa sürede bir şeyler başarabiliyor.

2. Bu işi nerede yapabilirim? Yani Türkiye'de bu konuda pek bir üretim yok. He yine eskisine göre insanlar artık bir şeyler yapmaya başladı. Ancak bu insanlarla nasıl iletişime geçeceğimi bilmiyorum. Bir tavsiyen var mı bu konuda?

Bu işi artık Türkiye'de yapabilirsin. ODTÜ'de, Atom bu anlamda çok iyi. Ayrıca birçok şehirde Game Jam yarışmaları düzenleniyor Ocak gibi. Bunlardan herhangi bir tanesinden inanılmaz çevre yapabilirsin.

Bu sorular dışında bir tavsiyen varsa çok sevindirirsin beni. Şimdiden teşekkürler. İyi günler.

Benim sana naçizane tavsiyem bir konuya odaklanman yönünde olacak. De ki Unity'yi baştan sona hatmedeceğim. Ya da UE4 ile oyun yapmak zor olsa bile ben dibini kazacağım. Bu şekilde bir bilgi birikimiyle, birçok oyun yapma heveslisli arkadaşla buluşup grubun en değerli elemanlarından biri olabilirsin. (Seni bilmiyorum ama ben burada gaza geldim kendi kendime!) Görüşürüz Ufuk; UE4 öğrenmeye gidiyorum!

Ufuk GÜLER



Yapım Techland Dağıtım Warner Bros. Games Tür Aksiyon Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, XONE Çıkış Tarihi 9 Şubat 2016

Okur İncelemesi

Dying Light

Coğu insan zevkler ve renkler tartışılır. Silmaz der ama bu bence yanlış bir düşüncedir. (Maalesef yanlışın var bu konuda -Tuna) Hiç kimsenin beğenmediği bir şeyden, bir başkası zevk alıversa, bu insanlar ya diğerlerinden bu konu hakkında daha az şey ya da daha fazla şey biliyor demektir.

Bir sürü insan dünyanın en iyi zombi oyunun State of Decay ya da The Last Of Us olduğunu düşünür. Ta ki şu ana dek... Dying Light benim açımdan harika bir oyun. Hem grafikleri güzel, hem oyunda birçok zombiyi hunharca kesiyor, hem de oyun çakma Türkiye gibi bir yerde geçiyor. Bunu söylememin nedeni oyunun, gerçekte Harran'da olmayan küçük bir boğaz köprüsü, bolca su ve gökdelen içeriyor olması. Harran zombi istilası altında ve de

nedense isimleri Türkçe olan (Zafer, Ayla) kişiler, sanki doğduklarında İngilizceyle doğmuş gibi, güzel mi güzel İngilizce konuşuyor. Bir çok kişi isırılarak zombiye dönüşmüş, birçoğu da antizin denen bir ilaçla zombiye dönüşmeye erteliyor. Biz ise bir Amerikan ajanyız. Daha dakika 1 gol 1 diyemeden isırılıp antizine muhtaç kalıyoruz. Oyundaki zombiler de çeşitli. Bunlar hiç ellemezseniz zar zor hareket eden, sizi görünce bir lama misali asit tüküren, tam anlayıla ağır abi diyeboleceğimiz iri, güçlü ve dayanıklı olanlar, üzerinize koşarak sizi ve kendini patlatan ve daha yeni zombi olmuş atletik ve hırçın zombiler olmak üzere 5 türü ayrılıyor. (Ağır abilere zorunlu görevler dışında bulaşmanızı öneririm.)

Gece görevleri dışında geceleri dışarılarada fazla bulunmanız pek önermem tabii daha fazla XP istemiyorsanız. Geceleri atlatmanın en kolay yolu ise gördüğünüz her tuzağı aktive edip UV ışığınızla dolaşmak. UV ışığı sadece geceleri çıkan ve çok tehlikeli olan bir zombi türüne zarar veriyor. Oyundaki dövüş uzunca bir süre tahta sopa ve borularla

geçiyor ama oyunda katanalardan polis copuna, Excalibur'dan hayatı kalma kükreklerine kadar çok fazla silah bulunuyor. Her silah kullandıkça eskiyor ve çeşidine göre tamir edilme sayısı da değişiyor. (Ve bu sayı sıfırlanınca silahı atıysunuz.) Bu yüzden de oyunda bolca sandık, dolap ve alet kutusu bulunuyor. Oyundaki ilk birkaç saatınızı sandık açmakla geçirirseniz bayağı rahatlarsınız ama daha güzel ve yüksek hasarlı silahlara kavuşmak için maymuncukla açılan kasaları tercih etmelisiniz.

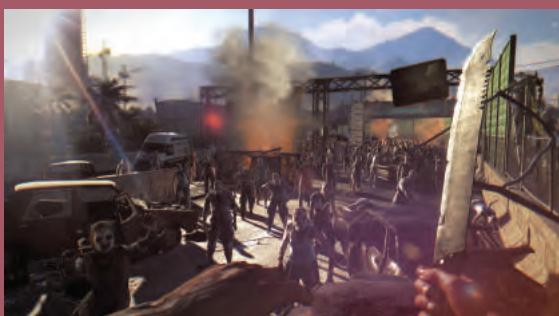
Oyundaki yetenek bölümü çok geniş ve güzel tutulmuş. Oraya bakıp kendinize ama bile sebebiliyorsunuz. Oyundaki yan görevler ise maalesef eğlenceli değil.

Eğer güzel bir hikaye ve bu hikayenin zombi temali olmasını istiyorsanız kesinlikle Dying Light'ı oynamanızı tavsiye ederim. ■

KARAR

ARTI Hiçbir filmde bulamayacağınız harika hikaye, atmosfer

EKSİ Klişe diyaloglar, sıkıcı yan görevler



Yaratıcılığınızı, Türkçenizi ve oyun bilginizi gösterin, her ay bizden sürpriz bir oyun kazanma şansı yakalayın!

inbox@level.com.tr

Ayın Kazananı
Ali BAĞDATLI





Civilization VI

#238

1 Kasım'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

Civilization VI
Daha önce Civilization oynamamış biri "oyunlar bağımlılık yapmıyor yaaa!" diye konuşmaz, konuşmamalı. Kisaca haberler iyi değil arkadaşlar, galiba bu sonbahar da evde oturarak geçecek!



RUHLAR KÜTÜPHANESİ

— RANSOM RIGGS —

Ön okuma



OLAĞANÜSTÜ GÜÇLERE
SAHİP BİR ÇOCUK.

ÖLÜMCÜL CANAVARLARDAN
OLUŞAN BİR ORDU.

TUHAFLARIN GELECEĞİ İÇİN
VERİLEN DESTANSI BİR SAVAŞ.

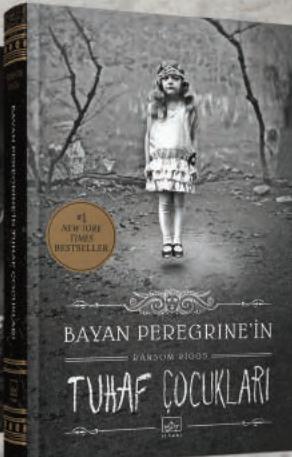
“Gergin, duygusal ve tuhaf
mı tuhaf bir ilk roman.

Fotoğraflar ve metin birbirini
tamamlayarak unutulmaz
bir hikâye yaratıyor.”

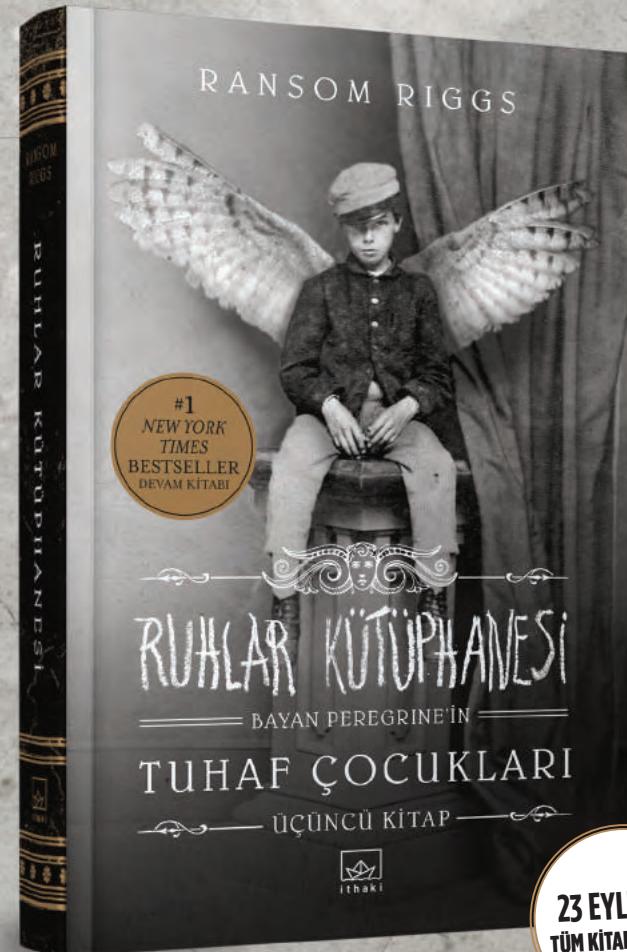
—JOHN GREEN, *Kâğıttan Kentler*
ve *Aynı Yıldızım Altında*
kitaplarının çoksatan yazarı



2. Kitap



1. Kitap



Film Özel
Baskı



23 EYLÜL'DE
TÜM KİTAPÇILARDA



www.ithaki.com.tr
Internet satış: www.ilknokta.com

[f /ithakiyayin](#) [t /ithakiyayinlari](#) [i /ithakiyayinlari](#)

Genel Dağıtım PUNT

PlayStation® PS4®



Oyun yeniden
tasarlandı.

şimdi sadece
1299₺*

PlayStation® ve "PlayStation" Sony Interactive Entertainment Inc.'in tescilli ticari markalarıdır. Ayrıca "PS4" aynı Şirketin ticari markasıdır. Tüm hakları saklıdır.
*500GB PS4 için üretici firma tarafından tasfiye edilen satış fiyatıdır.

OYUNUN
GELECEĞİ