

#237 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVEL

GOD OF WAR

KORKUN KUZZEY TANRILARI!

BU AY DERGİDE

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



**EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Oyun Mevsimi

Sevgili okullu kardeşlerim, sayın çalışan arkadaşlarım. Yaz aylarını, tatili ve bilumum güzel aktiviteyi bir kenara bırakıp korkunç sonbahar ve kış aylarına yelken açtığımız 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 şeyse yeni oyunlar. Battlefield 1, CoD: Infinite Warfare (Oyundan uzak dura dura oyuna karşı bir sempati oluştu.), Mafia 3, Watch Dogs 2, Dishonored 2, Titanfall 2 (Sürekli 2 diyorum.), Final Fantasy XV derken, soğuğu dışarıda bırakıp oyunlara gömülebileceğiz. Tabii bunları yaparken de okuldan, ödevlerden kaytarmayacağız, değil mi? (Tolga Abi'yim 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'ı 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'ın klavyesinden çıkan Forza Horizon 3'e ek olarak da bana itelenen ReCore'u da bulabileceğiniz LEVEL ile sizi baş başa bırakıyorum 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? (Yaşasın futboldan anlamamak!)



Emre Öztınaz

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 yenmiyor!



Kürşat 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- kadarıyla bu sene PES 17 liderliği geri almış gibi gözüküyor; öte yandan her ikisi de bir spor simülasyonu olmak konusunda NBA 2K17 ile baş edecek seviyede oyunlar değil.



Ertuğrul Süngü

Futbol ile ilgili bir yenilik varsa, sektör fark etmesizin masaya yatırmak lazım! 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 eksiği hanesine yazdığını da unutmamak lazım. FIFA 17 ise yine harika, yine dinamik.



Ertekin Bayındır

Taraf olmayı hiç mi hiç sevmem ki takım bile tutmam. Bu tarz karpışmalarda 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

EDİTÖR

Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@gmail.com

GÖRSEL YÖNETMEN

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Rıdvan Potur

Cantuğ 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 Baltaş

Selçuk İslamoğlu

Sercan Gürvardar

Simay Ersözlü

Tolga Yüksel

MARKA MÜDÜRÜ

Seren Urun surun@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

Kurumsal İletişim Müdürü

Seren Urun

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Ebru Elçi, eelci@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

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

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

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

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

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

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile 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.

adore[®]
mobilya

DXRacer Türkiye
Distribütörü

DXRACER[®]



**KING
SERİSİ**

**FORMULA
SERİSİ**

**TANK
SERİSİ**

DAHA BÜYÜK

**RACING
SERİSİ**

**DRIFTING
SERİSİ**

DXRacer Oyuncu Koltukları, sadece adoremobilya.com'da



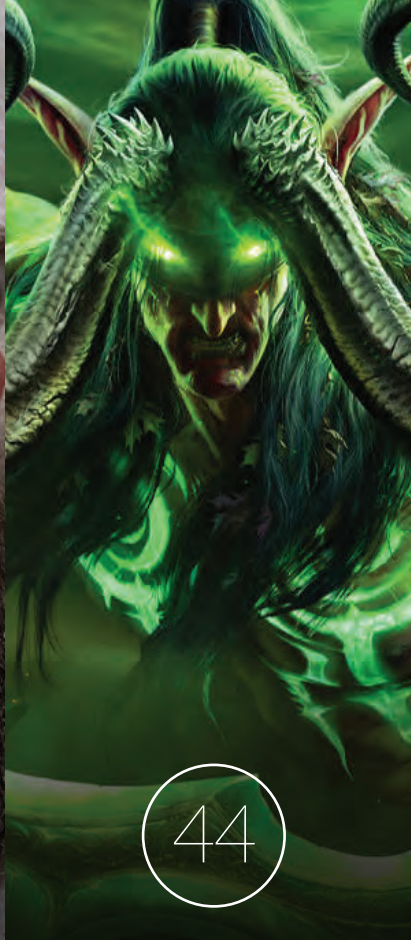
İÇİNDEKİLER



25



32



44



52

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 Ediyşın)

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

Astronot

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 Firtına 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 Yazıları
- 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!



Meriç "Çabla" Bozkurt



Oyuncu ebeveynlere sahip olmanın faydaları ve zararları nelerdir?

C: Şimdi gençler, hepimiz oyuncuuz, 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 düşündünüz mü, eğer oyuncu ebeveynlerimiz olsaydı hayatımız nasıl olurdu?

Faydalar

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 kelimeleri kullandığınızda tam olarak neden bahsettiğinizi 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!

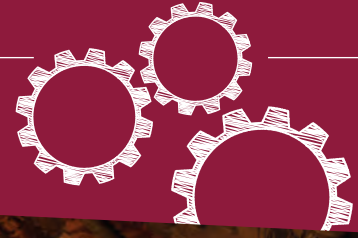
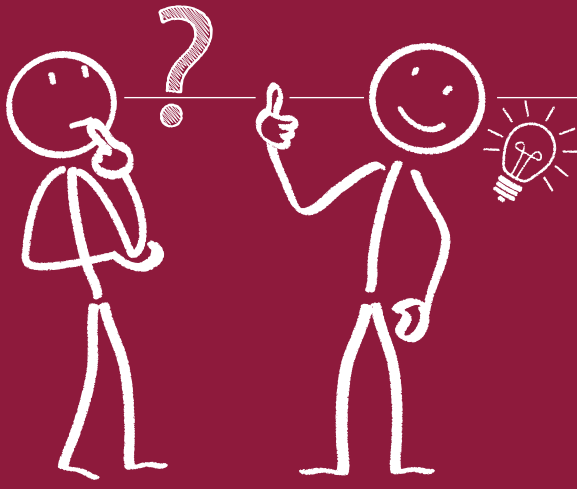
Zararlar

1- Anne-babanızla aynı online oyunu oynuyorsanız, zaman zaman bundan sıkıntı duyabilirsiniz. Eh ne de olsa genç insanısınız, 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 çalışılmaz. 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 sayılıyoruz?

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. Bilgisayarlarımdan kesinlikle silmediğim, hikâyesini ve repliklerini ezberlediğim halde tekrar tekrar oynadığım bir oyundur. Bugüne kadar birkaç istisna

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

sonra gerçek hayattaki arkadaşlarınız haline gelirler. Dünya üzerinde milyonlarca hayranı bulunan bu oyun bir efsanedir, diyaloglar bir süre sonra önünüzde başka bir diyar yaratır, oyunun başından kalkmak istemezsiniz. 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 ekrana bakıyorsunuz. Çünkü yeni hikâyeler istiyorsunuz. Yeni bölgelerde maceralara atılmak, yeni boss'larla karşılaşmak, yeni taktikler ve zırlar, silahlar denemek istiyorsunuz. Oyun yaratıcılarının bu beklentileri karşılamak için sürekli oyunun hikâyesini, 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 mıdır nedir bilinmez, oyunlar sanki daha basit. (Dark Souls bir istisnadır, lütfen karıştırmayalım.) Bence artık oyuncuların beklentileri değişti. Artık insanlar uzun uzun diyaloglar okumak, zor bulmacalar çözmek, değişik stratejiler deneyerek boss kesmek istemiyorlar. İnsanların dikkat süreleri daha kısaldı. 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 bir ırk oldu insanoğlu bu teknolojilerle, bence nedeni bu, tespiti yaptım... Evet...

Mavra Board

Bu ay size akrostişli bir şiir yazmak istedik:

o vakit geldi yine
Kalkıp gideceksiniz işte...
Uslu bir çocuk olursanız
Lüle lüle!

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

Kürşat the Wanderer!

Bildiğiniz üzere dergimizde Kürşat adında uzun mu uzun saçlı (Lepiska) bir arkadaş var. Bu arkadaş – yine bildiğiniz üzere- önce Gamescom'a gitti, Köln'e. (İngilizcesi Cologne. Almancası da öyle. Yani nedir, Kolonya.) Bundan kısa bir süre sonra da basketbol oynamak için (Açılımı: NBA2K17 lansmanı) İtalya'nın moda merkezi Milano'da boy gösterdi. (Manken olarak gitmiş olabilir mi?) Burada –sözde- NBA2K17 ile ilgili son bilgileri topladı ama bizce gezdi, durdu. Ve fakat durun, bitmedi! Kürşat adındaki bu uçan cisim, en son da İngiltere'nin Londra kentinde görüldü! Sözde Wargaming'in etkinliği varmış da, bilmemneymiş... Instagram hesabın hep parklar, bahçeler gösteriyor ey Kürşat 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 vardı-anam zebani!

Heroes of the Storm: You idiot!

Hearthstone: Bir maç daha yapayım, yatarım... (Saat sabah 3.)

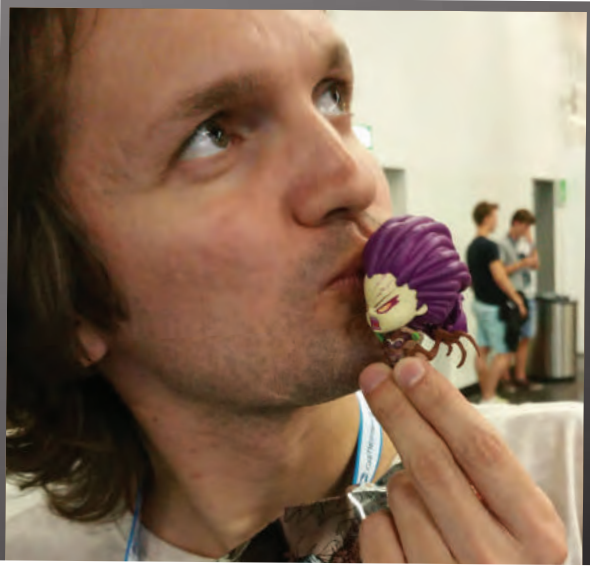
WoW: Legion: öncekisinin aynısı ama farklı; fakat yine de aynısı.

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 ifadelessiz bakabileceği değil. Veya büyük bir dostluk da değil. Nefret desen, alakası yok. Emre'den gelen bu fotoğrafın başlığı şöyleydi: "Kürşat'ı hızlı tashih yapması için sıkıştırıyorum." Ve fakat ne Emre Kürşat'ı daraltıyor gibi gözükyüyor, ne de Kürşat bu stresi hissetmiş gibi... Maksimum ifadelessizlik arıyorsanız, ara ara bu fotoğrafa bakın.



Kerrigan aşkına!

İşte gerçeklerin ortaya çıktığı an! Meğer Kürşat gizli bir Kerrigan hayranıymış. İşin kötüsü bu fotoğraftaki poz, Kerrigan'ı sevdiği için vermemesi. Çünkü meğer Emre de gizliden gizliye Kerrigan'a göz koymuş! Kürşat hepsini Emre'yi kıskandırmak için yapıyormuş! Oha, dedikoduya 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 alasının olduğu, yorgunluktan ve aşlıktan perişan olduğun 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 enteresan konulardan kavga çıkıyor, herkes ayrı bir poz içerisine giriyor. Vay arkadaş...

Kral nasıl katledildi?

Geçen ay fotoğrafıyla birlikte konuk ettiğimiz Kral Katili Güncesi serisinin ikinci kitabını da bitirmiş bulunuyorum. Bu da demek oluyor ki ÜÇÜNCÜ KİTAP DERHAL GELMELİ! Size şöyle söyleyeyim, bu kitabı okumazsanız aşırı pişman olursunuz ve sen, Patrick Rothfuss kardeş, sağda solda dolanıp 3. kitabı biraz daha geciktirirsen bizzat benden şekeceğin var! Tabii kitabın her türlü hakkını satmışsın; dizisi, filmi gelince üçüncü kitabı piyasaya süreceksin, değil mi? Çakal 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 açıklandı, yer yerinden oynadı: FIFA 17!
- Birazcık daha ince bir PS4 satışa çıktı, kıyamet koptu!
- Birazcık daha kalın, birazcık daha güçlü bir PS4'ün çıkacağı 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 duvarına döndü!
- Ve son olarak, Kürşat uşaktan 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 vurduğunu sormaya o kadar korktuk ki kazandığı ayıcığa 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 ışınlanmak, belki de bu ayın en büyük sürprizi oldu zira bu kod, neredeyse ayın sonunda elimize ulaştı ve geleceğinden de bir haberdik...

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 tekmleri dışında silah olarak hiçbir alet edevat kullanmıyor. Kahramanımız bu oyunda koşuyor, atlıyor, zıplıyor, 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 gör-selliği 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 beliriyor 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 önünüzdeki engelleri aşmak. Bazı görevler size zaman sınırı da koyuyor ve bu bambaşka bir mücadele zorluğu getiriyor. Hele ki o görev gitmeniz gereken yolu önünüzde 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 çıkmasıyla 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 kaybolur. İki hafta ertelenerek 9 Haziran'da piyasaya çıkacak olan Mirror's Edge Catalyst için bir kalite ve puan ön görünüm tam olarak yok. Umuyorum ki iyi bir oyun olur, bayılarak oynarsınız. 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

Ayıldız 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 ödülü kazandığı final müsabakasında, takımlar toplam 100 bin TL ödülün sahibi oldu.

Melodi'nin sunduğu, Marqne 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'in 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 çalışmamızla 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 çözünürlük gücünden yararlanamayacağı açıklandı. Firma Cyberpunk 2077 ve Gwent üzerinde yoğunlaşmalarını açıklıyor.

Rickeybot adındaki Twitch yayıncısı, New York'ta gece vakti Central Park'ta Pokemon Go yayını yaparken, canlı yayında 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 ertelenerek 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 kaldırdı. Herhalde dengesizlik yaratıyorlardı...

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 çıkışı için, "Olimpiyatlardan önce ve Akira filmiyle (2019'da vizyonda.) yakın zamanda" açıklamalarıydı.

Battlefield 1'in açık betasının 13.2 milyon oyuncuyla buluştuğu 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 varsayarak, "çıkışına 21 gün kala" diye tabir edebileceğimiz 1. Dünya Savaşı bombası Battlefield 1'in multiplayer oyun modları ve haritaları açıklandı. Buna göre oyun çıktığında 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). Çanakakale Savaşı'nın bir DLC olarak oyuna dahil edileceğini umduğumuz bu harita dizisine, altı

tane de oyun modu eşlik ediyor. Önceden tanıdığımız Conquest'e, Conquest'in bir boy küçüğü Domination, bildik Team Deathmatch ve telgraf cihazlarının peşinde koştığımız 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 olmuştur gibi duruyor. İki takımın da taklacı 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'lık pozitif oy kullandığı oyun, bu kadar büyük bir ünü 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 3v3 savaşlarda, rakip takımı yok etmek üzere bir mücadeleye giriyorsunuz. Takımınızda ölen olursa belirli bir süre sonra da canlanmıyor, geriye kalanlar mücadeleye devam ediyor. Şu an erken erişimde olduğu

için oyundaki kahraman çeşitliliği kısıtlı fakat kahramanlar hiç de fena tasarlanmamış. Derginin son dakikalarına kaldığı için kendisine geniş bir yer veremediğimiz Battlerite hakkında daha fazla bilgiyi gelecek ay dergide bulabilirsiniz. Eğer oyun ilginizi çektiyse de Steam yolları gözükte demektir... ■





Dünya bir tiyatro sahnesi...

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

Heaven's Hope ile tanıştığımız 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 oyunlarının ismi Backdrop ve oyunun en büyük özelliği, görselliğiyle bir tiyatro oyununu animatması.

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 prensesin peşine düşmemizle şekilleniyor ve ardından da büyük bir maceranın içine dalıyoruz. Mosaic Mask Studio elbette senaryoyla da oyuncuları vurmaya hedefliyorduk 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 geliştirme, farklı kostüm ve maskelerle değişik rollere bürünme öğeleri bulunuyor. Misal kahramanımıza şövalye kıyafeti giydirince daha güçlü saldırılar yapıyor ama bir saray soyтары rolünü verirse, konuşarak işleri daha iyi çözüyor fakat savaşta pek başarılı olamıyor. Oyundaki görevleri iyi veya kötü olarak bitirebilmemize de olanak tanıyan Backdrop ilginizi çektiyse Kickstarter'ın sayfasına girip Backdrop adıyla aratın ve bu ilgi çekici oyunu başışsız bırakmayın. ■

PlayStation VR'a hazır mısınız?

Hevesiniz yüksekse, belki Amerika'ya taşınmak isteyebilirsiniz



Avrupa'da 13 Ekim'de boy gösterecek olan PSVR, ülkemize belki tam bu tarihte giriş yapmayabilir ama gelişinin çok da gecikeceğini düşünmüyoruz. PSVR satışa sunulduğunda, aleti alıp evinize geldiğinizde, "Eh, şimdi ne oynayacağım?" dememeniz için de Sony, PSVR paketine bir demo diski 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

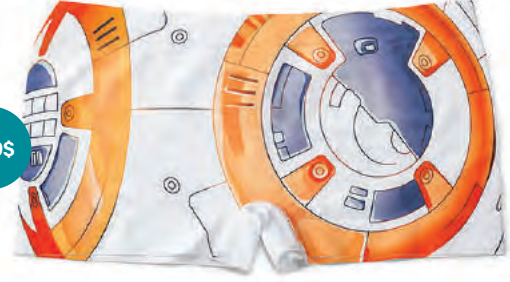
bir mini oyun içerecek ve kendimizi okyanusun derinliklerinde bulacağız. RIGS bir çeşit arena aksiyonu sunacak, Battlezone ile tankımızın kontrolüne geçip diğer tanklarla mücadele edecek, Wayward Sky'da sevimli bir maceraya atılacak, bloklardan oluşan bir bulmaca oyunu için Tumble VR'a uğrayacak ve futbol heyecanı için de Headmaster'ı deneyeceğiz. Bu diskin PSVR paketinde bulunması gerçekten çok sevindirici bir haber fakat aldığımız bir habere göre, PSVR'ın 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 ayırım Sony Amerika ve Sony Avrupa'nın iki farklı firma olmasından kaynaklanıyor ama yine de hoş oldu mu şimdiki? Özellikle RE7, Rez ve Until Dawn'ı 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 görseiliği bir hayli iyi olan bu dörtlü figür setini tanıtmak boynumuzun borcudur. www.dreamersfigure.com



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 pahalı olduğunu düşündüğümüz figürler de tanıttığımızı sanıyorduk, ta ki 78 cm boya sahip bu Wolverine heykelini görene 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 gözükmek 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 vermemişiz... Alien fanatığı mutlaka vardır aranızda; peki hiç evinize bir figürünü almayı düşünmüş müydünüz? Bence artık düşünebilirsiniz! 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 tercihinizi Naruto'dan yana kullanmayasınız 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 bulunduğumuz alanı tuvale çevirip 3 boyutlu uzayda resim yapabiliyor, arkadaşlarımızın yardımıyla saatli bir bombayı durdurmaya çalışabiliyor ya da dünyanın farklı yerlerinde sanal selfie'ler çekebiliyoruz. Ancak, sanal gerçekliğin bizlere sunacağı tecrübeler bu kadarla sınırlı gözüküyor.

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?

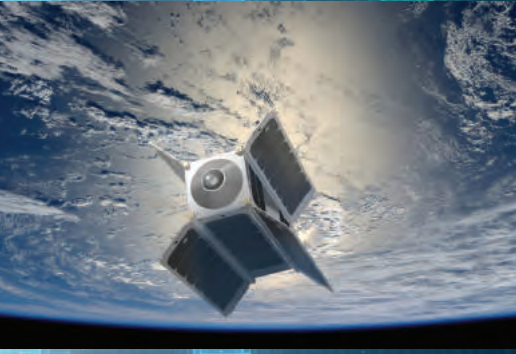
Yönetmen Ridley Scott tarafından Andy Weir'in aynı isimli romanından beyaz perdeye uyarlanan ve başrolünde Matt Damon'ı gördüğümüz "Marslı" filmi, botanikçi ve astronot Mark Watney'nin hayatta kalma mücadelesini konu alıyor. Ares III isimli görevle Mars yüzeyine inen astronotlardan biri olan Watney, 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 öldüğünü düşünerek eve dönüş yoluna çıkmış ve kopan anten parçası nedeniyle dünyayla hiçbir bağlantısı kalmamıştır. Marsta kalan tek canlı olan Watney ölümü beklemek yerine kimyasal reaksiyonlarla su elde etmek, yaşam alanında patates üretmek ve uzay araçlarını yağmalamak gibi aktivitelerle eve dönebilecek kadar uzun yaşamayı kafasına koyar. Marslı filmi kitaba birebir bağlı kalmamasına rağmen Watney'nin çaresizliğini ve Mars üzerindeki yalnızlığı oldukça başarılı bir şekilde yansıtıyor. Hatta filmin yapımcısı 20th Century Fox bir adım ileri giderek, The Martian VR Experience ile bizlere Mars 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 uzunluğunda bir macera

sunacak olan yapım, filmin önemli sahnelerini gerçek zamanlı olarak yaşamamıza olanak sağlayacak. Kapalı 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 söylentiler de ortalıkta dolaşiyor.

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 planlıyordu. 500.000 dolarlık bir bağış bekleyen firma ilk ayın sonunda toplanan 42.000 dolarlık bağışın ardından kampanyayı iptal ederek yeniden çalışmalarına başladı. 4 lense sahip 2 boyutlu kameralar ile yeniden bağış sürecine dönen firma, bu sefer hedefledikleri 100.000 dolarlık bağışı toplamayı 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 alındı. Firma 1.25 milyon dolarlık yatırım aldığını 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 gönde-

rilecek. Sonrasında NanoRacks tarafından CubeSat kullanarak dünyanın alçak yörüngesine yerleştirilecek olan uydu tamamen SpaceVR'in kontrolünde yayın yapmaya başlayacak. Firmanın gelecek hedefleri arasında güneş sisteminin farklı noktalarına 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 ömür boyu abonelik fiyatı 99 dolar olarak göze çarpıyor.

Uzayın keşfettik, sırada ne var?

İnsanoğlunun en büyük hayallerinden biri olan gecenin karanlığında gördüğü gök cisimlerine ulaşma arzusu, sanal gerçeklik teknolojisinin yardımıyla bir nebze olsun dindirilecek gibi duruyor. 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 çıktığı 1912 yılında, o güne dek denize indirilmiş en görkemli şey olan R.M.S. Titanic, bütün ihtişamına rağmen bir buzdağının kurbanı olmaktan kurtulamamıştı. Vintage Digital Revival tarafından geliştirilen TITANIC: Honor and Glory, bizleri R.M.S. Titanic'in yolculuğuna başladığı şehre Southampton'a ve sonrasında geminin içerisine götürmeyi planlıyor. Southampton 1912 yılındaki 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 hayatta kalma savaşı verecek, kendi canımızı kurtarmak için kaçabileceğimiz gibi diğerlerine yardım etmeye de çalışabileceğiz. Oldukça sıra dışı bir deneyim sunacak oyun için yapımcı ekip 2018 yılını işaret ederken gelecek yardımlara doğrultusunda bu sürecin daha kısa sürebileceğini söyleyebiliriz.



HTC Vive'in kablolarından kurtulanlar varmış!

Bu ayın başında Bulgaristan kökenli sanal gerçeklik firması Intugame'in bir kolu olan Quark VR, HTC Vive'in kablolu 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 ortaklığına 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 olmayacağını zaman gösterecek.



Mercek Altında

Speşil Ediyşin

“Allah kahretsin böyle sistemi ya!” - **Kürşat Zaman**

Yazarlarımız sabah uykudan kalktığına Napolyon olmaya karar verdikleri için yetişmeyen yazılar, biz yazı okumaktan şaşşı hale geldiğimizden gözden kaçan typo'lar ve donanımsal arızalar birer bölüm sonu canavarı edasında karşımızda dikilmekte. Hepsinin de bir şekilde üstesinden gelmek mümkün. Dergiciliğin kaldıramadığı, telafisi 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...

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

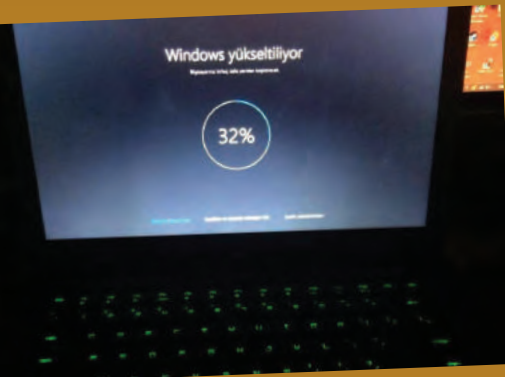
yapacağı ilk raid'i bekliyorum, derken DAN! Mavi ekran. Oyunun erken erişimde olmasına suç atılıyor, bundan sonra bir iki kez daha aynı olayı yaşamama rağmen donanıma suç bulmak akla bile gelmiyor. Racecraft'ta da aynı sorun yaşanıyor, bir süre erken erişimdeki oyunları oynamaya yemin ediliyor ama neticede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



Elde var bir!

E3'e gidemedik ya, o zaman tatile gidelim dedik.. Emektar Razer Blade'i vurdum sırtıma çıktım 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 göndermişim, sonra birden ekran artifact doldu... Giderek yükselen fan hızı ve ses kartından çıkan acı siren sesi öyle korkunçtu ki laptop'u 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, yazlıkta 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 hayata döndürülmeye çalışıldığı servis ziyaretlerinin ilkini yaptım.





Daha yeni başlıyoruz...

Eve döndüğümde power tuşuna bastım ve resimdeki ekranla karşılaştım. Yine donanım arızası aklıma gelmedi elbette, Windows 7'nin kaç senelik olduğuyula alakalı şimdi 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 partiyonu bir gün aniden "Kullanmak için formatlamak zorundasınız" hatası vermeseydi, donanıma yine laf söyletmeyecektim. 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.

Dohuzbindohuzyüzdohsandohuz...

Sonraki günler sakin geçti, SATA kablolarını değiştirerek ve 1TB'lık nadide IDE HDD'yi SATA'ya çeviren adaptörü çıkartıp, üfleyip, yerine geri takarak sorunu çözdüğümü düşünmüşken ve ayın yirmisine yaklaşırken, PC tekrar açılmama ve masaüstündeyken sıkışıp kalmaya başladı. "HDD sorunu ile beraber RAM sorunu da mı yaşıyorum?" diye aklıma 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 kalktığımda fark ettiğim ise şuydu: Hangi RAM'lerin bozuk olduğunu işaretlemeyi unuttuğum. Dergi bittikten sonra test'i tekrarlamak üzere kafama göre iki tanesini PC'ye yeniden taktım. Şanslılığı ile bilinen bir adam olmadığından sorun devam etti elbette, tek tek denediğimde bile doğru çifti bulamadım.



+



Izdirap ortaklığı sever!

Ağustos ayı da problemsiz geçtikten sonra sorun bir kez daha, tam dergi sonunda hortladı ve artık sınırimden gözlerimden yaş geldiğini hissettim. Gülmeyin. Ben gülmedim. Bu kez sistemin hiç açılmama ihtimalini de göze alıp tüm sistemi teste sokmuştum ki PAT! Şüphelendiğim 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 bekleddikten sonra doğru çifti bulup diğer HDD'yi çıkartmış olmamdan da mütevellit, 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 şüpheliler olan RAM'ler ve HDD yanında bir de IDE-SATA çeviricinin arızalı olduğunu, üzerindeki entegredeki şişkinliği 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 çıktığında ve bu yüzden biraz gecikeceğini söylediğimde "Oha evde at var! OHA AT VAR!" diyen arkadaş kadar inandırıcı olabildiğimi hissettim.



Sonuç

Peki sonra ne oldu diyeceksiniz, 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 yazıyı 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. Olan yine benim 800GB'lık Flight Simulator 2004 kurulumuna oldu... :(



ACIMASIZ

OL

OMEN by hp



 Windows

Oyun oynamak için şimdiye 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 Tanrım o neydi öyle! Daha yaz aylarının sıcakları bitmeden kendimizi Sina Çölünde dörtmala at sürerken, sahra topu ile tank indirmeye çalışırken bulduk, başından bile kalkamadık. Battlefield serisinin en iyisi olma potansiyeline sahip yapımın Beta izlenimleri içeride.

Sayfa 25



Heyecan Metre Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz



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 Prenseslerin 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 sadeliğinin 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 öldürdüğünü 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 ineceği 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 belli

Of Kings and Men 26 Ağustos tarihinde erken erişime açılmış ve henüz fazlasıyla beta bir yapım. Oyunda iki farklı ana oyun modeli bulunuyor. Birisine direk Play diyerek dalıyorken, Epic isimli ikinci moda girebiliyoruz olsak da an itibarıyla üzerinde pek bir şey yapamıyoruz. (Çok beta!) Play kısmı bizi anında online maçların olduğu bir dünyaya ışınıyor. Buradan Duel, Skirmish ve Conquest olarak ayrılmış üç moddan birisini ya da hepsini seçerek oyuna dalıyoruz. 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 buldukça ya da düşmanın öldürülmesine yardım ettikçe yetenek puanı kazanıyor. Her yeni seviye bize bir adet Skill puanı ve bir adet de Respect puanı sunuyor. Oyunda Damage, Hp, Speed ve Attack Speed olmak üzere toplamda dört farklı yetenek bulunuyor. Bu yetenekleri her seviye artırılabildiği-

miz gibi, Respect ile de hali hazırda atanmış bir sayının yerini değiştirebiliyoruz. Geçelim oyuna! Of Kings and Men'in savaş mekanikleri günümüz "etrafa sık sık 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 saldırı 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 itibarıyla beta aşamasında; hem de bayağı bir beta diyebilirim. Fakat oyunun barındırdığı potansiyel o kadar yüksek ki kendisine has oyuncu kitlesi ile bambaşka başarılar elde edebilir. Bir de o nasıl menü müziği arkadaşı! Gaddar mısınız? ■ **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 veliahtı Arşidük Franz Ferdinand'ın, 28 Haziran 1914'te Sırp milliyetçisi olduğu bilinen bir kişi tarafından öldürülmesiyle başlamış olarak tarih sayfalarında yazılsa 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 ön plandaydı. İşte Battlefield 1 de bizlere bu savaşı, cephedeki en ufak toprak kırıntısına kadar yaşatmaya niyetli.

Her yerde ölüm var

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

İlk olarak oyunda seçilebilen iki taraf bulunuyordu: 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 sıkıntılı yoktu diyebilirim. BF1 dönemin teknolojisini en az videolarda olduğu kadar kaliteli bir şekilde oyuna aktarmayı başarmış. Aşına olmadığımız tipteki silahlar da kesinlikle deneyim etmeye değer birer cihaza dönüşmüş. 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 olmasıysa cabası! Silahların farkı, aynı zamanda sınıfların farkıyla birlikte geliyor diyebiliriz. Oyunda bulunan Taarruz, Takviye, Sıhhiyeci, Gözcü, 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 oynanması gerektiğini net bir şekilde oyuncuya anlatıyor. Birinci Dünya Savaşı'nın gidişatını çok etkileyen taşıtlar ve zırhlılar da hafta sonu şenliğimizin en önemli kı-

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 oyununda olduğu gibi muazzam. Fakat bu sefer patlamaların binalar üzerinde yarattığı etki, hiç olmadığı kadar iddialı gibi gözüküyor. 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 filtresi 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 gördüğümüz yerde kullanmak isteyeceksiniz. Tüm sıkıntılara rağmen böylesine bir beta test, muazzam bir oyunun geldiğinin en net habercisi olsa gerek. Geri sayıma devam! ■ **Ertuğrul Süngü**



Naval Action

Denizlerde yelken şişirebileceğimiz çok sayıda kaliteli yapıma rastlayabildiğimiz söylenemez. İşte Naval Action, bu açığı tek seferde ortadan kaldırmak için yelkenlerini fora açmış bulunuyor.

Game-Labs tarafından geliştirilen ve ilk bakışta kalbimizi çalmayı başaran Naval Action, Ocak ayından beri erken erişimde yer alan ve giderek popülerleşen bir yapım. Öncelikle değinmekte fayda var ki bu oyuna alışmak gerçekten çok zor. Neyin ne olduğunu anlamak için özellikle "chat" in yardım başlığı altında diğer oyuncularla uzun saatler boyunca konuşmam gerektiği. 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.y.y. kadirgalarını 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. Küçük savaşlarda genelde birebir kışımlar 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. Karşıdan 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 mühimmatlar içinde gülle, zincir ve yakın menzil için şarapnel atışı bulunuyor. Atışlar belirli sürelerle yapılabilir. Gemilerin zarar alabildiği dört kısım 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 fazlasıyla 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 hayatta kalma oyunları, korku ve gerilim gibi ana bir temayı çoktan geride bıraktı. Bugüne kadar birçok hayatta kalma oyunu ile karşılaştık. Çok iyi olanını da gördük, çok fasonunu da. Genelde birbirinin kopyası diyebileceğimiz bu türdeki oyunlara bir yenisi daha eklenmek üzere geri sayıyor: The Other 99.

Işıkları takip et

The Other 99 genel geçer hayatta kalma oyun modelinin temel taşları üzerinde yükseliyor olsa da aslında çok farklı bir temayı da içerisinde barındırıyor. Oyuna başladığımız anda Hebridean isimli bir adaya gözlerimizi açıyoruz. Karşımızda bir not; "Adadan kurtulmanın tek yolu, diğer 99'dan geçiyor." Bu sinir bozucu notu okuduktan sonra fark ettiğimiz ikinci obje, sol kolumuzdaki saat oluyor. Saat üzerinde "99" yazıyor; yani adada hayatta 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 hayatta kalma ihtimalimizi olduğundan daha zor bir hale getiriyor. Oyunda gündüz ve gece döngüsü var ki zaten gün döngüsü bu tarz oyunların vazgeçilmezidir. Geceler olması gerektiği 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 ani saldırılarla düşmanı ortadan kaldırmak...

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

ken animasyon kütüğü içerisinde elimizdekileri düşmana 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 istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. The Other 99 sunduğu oyun modeli ile ilgi çekici noktalara sahip. Devasa haritası ve temel hayatta 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 olmasa işleri iyice yokuşa sürüyor. Bakalım oyun resmen piyasaya çıktığı zaman nasıl bir son bizi bekliyor olacak. ■ **Ertuğrul Süngü**

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



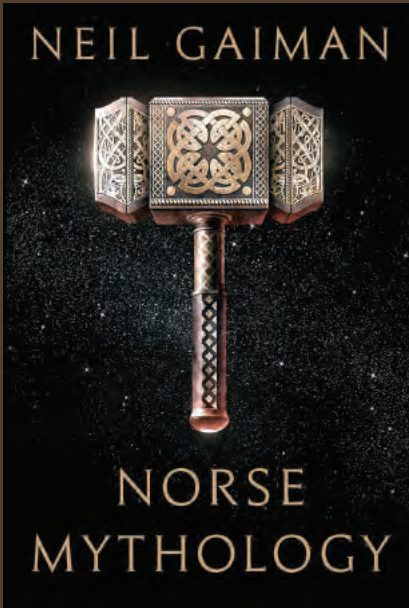
ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

iyidir. Bir kısmınız zorlu bir sınav hazırlık dönemine giriyor; şimdiden kolay gelsin. Bir kısmınız da bu yıl ilk defa üniversiteye adım atacak. Farklı bir heyecan, değişik insanlar, belki de değişik bir şehir... Fakat önünüzde uzanan dört yıl inanılmaz keyifli olacak. Şimdiden hepinize başarılar dilerim... Eh, havalar artık o basık sıcak dönemden "nihayet" çıktı ve adam akıllı nefes alabildik. Ne hikmetse bu kapalı havalara beni çok mutlu ediyor. Benim gibi hissedenlere selam olsun... Tabii Eylül ayı düşünülünün aksine sadece okullar için yeni bir başlangıç anlamına gelmiyor. Dünya üzerindeki birçok piyasa, yaz aylarında durgun bir dönem geçirirken, Eylül ayı itibarıyla 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 karşımızda olacağını bilmek sanıyorum herkes için bir ön hazırlık olacaktır. Öncelikle kitap dünyasında büyük gelişme yaşandı. Fantastik dünyalara aşina olanların pek sevdiği Neil Gaiman, uzun süredir yazıp 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 fazlasıyla 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... Çizgi roman dünyasında da büyük hareketlenmeler olduğu doğrudur. Türkçe olarak basılan çizgi romanların sayısı her geçen gün artıyor, yeni döneme de bolca çeviri çizgi romanla gireceğiz. Artık hangi serinin, hangi yayınına takip edeceğimizi karıştırmamak pek mümkün değil. Yine de bu durumdan sızlandığımı 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 itibarıyla tüm kahramanların



Rebirth öyküleri piyasaya çıkmayı başardı. Tüm seriler harika olmasa da bir kısmı okunmayı fazlasıyla 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 başlıkları ile kendisini göstermeyi başaran 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 çekici 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 güzide oyunu yeniden PC dünyasında görmek bana büyük bir heyecan yaşattı. Ha oyun eskiyi ne kadar hatırlattı? O da ayrı bir tartışma konusu olsun. Konuyu 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 çıkmış durumda. Setin en büyük özelliği ise şüphesiz 144 pakette bir ihtimalle çıkabilen 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 kapış kapış satıldı. Dawn of War III öncesi son dönemlerde oyuncu kaybı

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

Kameramızı kutulu oyun tarafında çevirdiğimizdeyse Fantasy Flight Games'in uzun süredir piyasada bulunamayan ürünlerini yeniden baskıya 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 gerekenden çok daha zor oluyor. Bu sebepten birçok isim yeniden baskıya gidiyor, misal; Talisman'ın iki kutusu, birçok oyuncunun Arkham Horror serisi için bulmadığı eklentiler, artık koleksiyonlarınızda 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 şöyle bir ne var ne yok bakmak istedim. Hemen her farklı sektörde büyük hareketlenmeler bulunuyor. İnsan hangi birisine saldıracağını pek tabii şaşırtıyor ama burada önemli olan cepte ki 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! Arkadaşlar oyuna ve hobiyeye ayıracağınız zamanı iyi ayarlayın. Hele böylesine alt kültüre ait hobilere sahip olmak insanı kısa sürede derslerden ve gerçek hayattan uzaklaştırabiliyor. 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 kıskanacak,

hem de beğeni ile okuyacaksınız demektir. David M. Ewalt tarafından kaleme alınan kitap, küçük yaşlardan 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

İlk defa bir grup yerine bir şarkı tavsiye ediyorum! Bu ay test edip ön incelmelerini yazdığım 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. Türlü sevenlere duyurulur!



Ne İzledim

The Night Of

Polisiye ve suç temaları tarzım değildir. Fakat yapımçı 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 yapım. 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 önemli olduğunu düşünüyorum. Aksi halde, her ay piyasaya çıkan

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

herkes bekliyor ama bağımsız stüdyolardan 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, fırtınalar, yaratıklar da koloniyi tehdit edecek. Görüntüler muazzam, verilen sözler büyük. Bakalım ortaya ne çıkacak?

Aegis

Kuşbakışı kamera ve 2D açık dünya oynanışını birleştiren oyunda, gelecekteki kıyametten sonra hayatta 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.



Starsector



Stellar Tactics

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 görünmüyor, 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'ları yoksa, efsanevi bilim kurgu dizisi Firefly'yi anımsatan tarzıyla oyunun büyük ilgi toplaması mümkün. ■



Shock Tactics

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 de oyunlar hakkında pek bilgi alamazdık. Bir oyunun hazırlığına başlandığı da saniyesinde bize duyurulmaz, ancak oyun belirli bir aşamaya geldiğinde hakkında bilgiler akmaya başlardı. Bu dönemde yine de büyük oyunlar çıkmadan önce, basında hatırı sayılır bir bilgi kaynağı oluşmuş olurdu, sürp-rizlerle pek karşılaşmazdık.

Fakat Sony tüm bu düzeni alt üst ederek, 2005 yılında çok acayip 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 tartışmaya açıldığında oyunun yeni evreninin hangi mitolojiyi kapsayacağı masaya yatırılmış. Bir kısım 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. Kadınlarımız, 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 bekleme-sinde de hiçbir sakınca yok zira son oyundan sonra fazlasıyla zaman geçti. E3 2016'da da bir fragmanla duyurulan oyun GoW hayran-larını ikiye böldü zira herkes yeni GoW'u be-lirli bir oynanişa 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...



Babam ve oğlum

God of War ile ilgili bildiklerinizi, gördük-leriniz 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 tanrılara karşı mı savaştıracak, daha farklı bir ortam mı göre-ceğiz, 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.

Kamera
Önceki GoW oyunlarında kamera hep sabitti hatırlarsanız. Burada ise hikayeyi daha iyi anlatmak, detayları oyuncuya daha iyi vermek ve atmosferi sağlamlaştırmak adına serbest bir kamera kullanılacak.

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

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

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

Senaryodaki bu farklılık ise oyunun geçirdiği evrimin küçük bir kısmı; asıl olay oynanıştaki 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 saptığı bu yön konusundaki benzetmeleri yadsımıyor. 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 faydalarını 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 kısmı-

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



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

nın da yoğunlukta olacağı yönünde. Yeni bir alan bulduğumuzda bu bize belirtilecek, yeni bir bölgede, ilerleyen maceramıza fayda gösterecek eşyalar araştıracağız da olası. Yeni God of War, önceki oyunlardaki gibi yaratık öldürme odaklı değil, hikayede ilerlerken karşılaştığımız yaratıkları öldürmek zorunda kalacağımız bir formüde ilerliyor. Bir yerden bir yere ulaşmaya çalışırken yaratıkları engel olarak koyacak önümüze oyun, biz de onların haktan 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. Oyunda daha sonra başka silahlarımız olacağını düşünüyoruz ama bu balta, önemli bir yere sahip şimdilik. Yakın dövüş silahı olarak kullanılabilirdiği 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 söylemiştik ve o da sıradan saldırılar yerine yayına çeşitli büyü güçleri aşılabilecek gibi duruyor zira E3 demosunda bir çeşit yıldırım etkili ok attığına şahit olmuştuk. Oyun hakkındaki görüş ayrılığı da tam bu noktada ortaya çıkıyor açıkçası. Gösterilen kısımlar gerçekten o kadar fazla The Last of Us'ı andırıyordu ki tüm atmosfer o tarafa kaymıştı. Ortada The Last of Us veya yeni Tomb Raider gibi oyunlar olmasaydı bu yön değiştirme çok daha olumlu karşılanabilirdi ama şu haliyle şüphe uyandıracak kadar benzerlik söz konusu. Ve bu farklılıklar oyunun aksiyon dozajını da azaltmış gibi gözüktüğünden endişeler büyümekte.

Mağara yazıları

Yiğidi 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 oyunun genelinde de kim bilir neler göreceğiz demekten kendimizi alamıyoruz. Üstelik yapımcılardan gelen açıklamaya göre yayımlanan demo görüntüleri PS4 Neo gibi daha gelişmiş bir sistemde değil, standart



PS4'te yer alıyor. (PS4 Neo çıkınca PS4 ölür diyenlere gelsin...)

Daha fazla bilgi vermektan 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 sayılabilecek 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 sorularıyla. Herkese keyifli okumalar, Arda'yı Facebook olsun, Twitter olsun, bulup bunalmtmak serbest. Görüşürüz, adios. ■ Tuna Şentuna

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



League of Legends - Jax



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 tanıştın, ne yollardan geçtin?

İsmim Arda Koyuncu, Los Angeles'ta yaşayan bir karakter / CG sanatçısıyım. Benim sektöre girişim açıkçası dolaylı yollardan oldu. Çocukluğumdan beri bilgisayar oyunları, filmler, müzik videoları, reklamlara büyük ilgi duyarak büyüdüm. Neden bilmiyorum, aklımda hep mühendislik okuyarak bu sektöre giriş yapabileceğim fikri vardı; ta ki bilgisayar mühendisliğinden mezun olana kadar... Okul sırasında bir çok proje peşinde koşturdum, ufak tefek oyunlar programladım, bir süre de Ankara'da Ceidot ekibiyle çalıştım. Bu tecrübenin en keyifli kısmı, her zaman grafikleriyle uğraşmak oldu ama bunun benim için ne anlama geldiğini uzun zaman sonra AutoCAD ile tanıştımda anladım. Daha sonraları çalıştığım bir firmada AutoCAD kullanmak durumunda kaldım, 3D ortamda ilk defa tasarım yapmaya başladığımda taşlar yerine oturmaya başladı. Kısa bir süre sonra sanat üzerine master yapmak için Amerika'ya geldim. 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 görüldüğünden çok daha kapsamlı bir iş. Film için, oyun için ya da reklam için olsun, inanıla bilirliliği yüksek bir karakter yapabilmek için bir düzine şeyi çok iyi bilmeniz gerekiyor. Üzerinde çalışıyor olduğunuz karakterin yaşına veya mesleğine göre anatomisini oluşturmak, tasarladığınız kıyafetin taşıdığı ağırlığı, kumaşın kalitesini gerçekçi yapabilmek için modadan, farklı kumaşların ne şekilde dökümlendiğinden anlamak, bir çok farklı maddenin ışık altında nasıl görüldüğünü, ışığa nasıl tepki verdiğini bilmek, bunu dijital ortamda sıfırdan 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 simülasyona 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 açıkçası. İşten arta kalan vaktimi seyahat ederek ve fotoğraf çekerek geçirmeye özen gösteriyorum. Her sanat dalının birbirine etkisi var, doğaya kritik gözle bakmak hem bir çok algınızı hem de hayal gücünüzü 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 kalıyor.

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 yapılmasını 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 ortamımız 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 sektöre nereden, nasıl giriş yapmalıyım gibi benzer kaygılar var. Yıllar

önce ilk defa hatırı sayılır projelerin bir ucundan tutmaya başladığımda, çok daha tecrübeli bir sanatçının bana verdiği bir öğüt vardı: Alınganlığı, hassasiyeti bir yana bırakacaksın, kurşun geçirmez olacaksın demişti kendisi. Yıllar sonra geriye baktığımda aldığım en önemli derslerden birinin bu olduğunu söyleyebilirim. Çok zorlu, çok sübjektif bir sektör. Üzerinde çalıştığınız karakterin, fikrin, hatta uğruna uzun süre gecenizi gündüzünüze 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, sanatçıların mühendislerle, mühendislerin de sanatçılarla sürekli dirsek temasında olduğu bir ortamda kendinizi her koşula adapte edebiliyor olmalısınız.

Röportaj için çok teşekkür ediyoruz, işinde 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 çıktığı üzere, dergi okurlarının yaşı God of War'ü çıktığı gibi tecrübe etmeye pek yetmiyor. Dolayısıyla PS2 zamanındaki GoW oyunlarını ya sonradan oynamış olmalısınız, ya da seriye 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 irdelleyeceğimiz

İlk God of War oyununda tüm tanrılara 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 mıdır diye düşünmüyör değilim... Oyunların sonunu bile anlatacağım aşağıda, ona göre gardınızı alın!

Efsanenin doğuşu

İlk God of War oyununda tüm tanrılara 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 tanrısı 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 hazır. Nihayetinde Athena'nın da yardımıyla oyunda 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 çıktığı gibi herkes resmen oyunun üzerine atladı. Tabii o sıra herkeste "modlu" PS2'ler var, etrafta oyunun orijinalini alacak bir yer de yok, Türk halkı hemen ilk düşen kopya disklere yöneldi. Fakat PS2 sahipleri bir sürprizle karşılaştı; oyun 4.5 GB'tan büyüktü ve standart DVD'ye sığmamıştı. O yüzden ilk gelen kopyalar hatalıydı, oyunun belirli bir kısmından sonrasına 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 detayı da aradan çıkarttığımızı göre GoW II'de Kratos'u bekleyen neydi, bu konuya açıklık getirelim... Kratos'un diğer Yunan tanrılarıyla olan asıl savaşına değinilen bu oyunda tanrıların tanrısı Zeus ezeli rakibimiz oluyordu ve onu yenmek için de Gaia adlı Titan'dan yardım alıyorduk. Zeus'u öldürmek için fırsat bulduğumuzda Athena araya giriyor, kendi hakkın rahmetine kavuşuyor ve son nefesini verirken de Zeus'un Kratos'un babası olduğunu söylüyordu. Olimpos'un bir



sona geldiğini belirten Kratos, bunun üstüne geçmişe gidip Büyük Savaş'ta Titan'ları kurtarıyor, günümüze 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 oyunun üzerine Kratos'a yeni silahlar vermişti. 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 büyük 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 tanrılara karşı büyük bir savaşa giriyor.

PS3 için hazırlandığından, 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 oyun içerisinde en büyük savaşlar ve en çarpıcı anlar üçüncü oyundaydı. Zaten oyun o kadar iyiydi ki PS4'e, GoW III Remastered olarak da uyarlandı, oynamadıysanız derhal satın almanızı tavsiye ediyorum.

Her anlamda ikinci oyunun üstüne ekler yapan bu oyunda yine Kratos farklı silahlar kazanıyor ama önceki oyunlardan farklı olarak, büyüleri 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 oyunun sonunda Olimpos'taki tahta oturmak yerine, Kratos sırta kadem basarak ortadan kaybolmuştu. Ve onu sakalı ve oğluyla yepyeni bir dünyada bulduk... İyi ki tahta geçirmemiş ömrünü!

Ara sahneler

Üçüncü oyun ile birlikte Yunan mitolojisi serisi sona ermiştir diye düşünüyorduk ki Sony, GoW: Ascension adında bir PS3 oyununun çıkacağından bahsetti. Kısa sürede anladık ki bu oyun sonrayı değil, önceyi anlatan bir GoW oyunu olacak... Çocuğunu ve karısını öldürdükten altı ay sonrasını konu alan Ascension'da Fury'lere karşı bir savaş vermişti Kratos. Oyun pek özel değildi ve belki de en iteleme GoW oyunuydu. Ascension'ın 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 oyun 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 oyun arasında olanları konu alıyordu ve Kratos'un cinayetle suçlanmasını 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 hazırlanmaktaydı. Oyunda Morpheus'un hain planlarını ortaya çıkartıyor, Helios'un kaçırılma hikayesine göz atıyor ve Persephone'nin Atlas'ı kullanarak dünyayı yok etmesini engelliyorduk. PSP için çıkmasından ötürü özel bir oyundu Chains of Olympus fakat seriye 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 hazırlandı. Betrayal ile ilk GoW oyununun arasında kalan süreçte geçen hikayede, Kratos annesi Callisto'yu bulmak üzere bir yolculuğa çıkıyordu. Ardından kardeşi Deimos'un Thanatos adındaki ölüm tanrısı tarafından kaçırıldığını öğreniyor ve onu kurtarıyordu. Ne var ki Thanatos kardeşlerle savaşıyor ve Deimos'u öldürüyordu; bu da Kratos'un Thanatos'u öldürmesiyle sonuçlanıyor ve daha da sinirli bir Kratos'un ortaya çıkmasına sebep veriyordu. PSP sahiplerini bir kez daha mutlu eden bu oyundan sonra, bu iki PSP oyununu içinde barındıran GoW Origins Collections adında bir paket hazırlandı ve PS3 için piyasaya çıktı. Hızını alamayan Sony, bu iki oyun ve ilk üç oyunu da içeren GoW Saga PS3 oyununu piyasaya sürdü. Tabii bu arada, 2010 yılında GoW Collection adında ilk iki oyunu içeren paketi alanlar, verdikleri paraya yandı 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...

Kissadan hisse

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

■ Tuna Şentuna



msi®

VR
READY

MASAÜSTÜ PERFORMANSI KLİŞESİ YIKILDI



GERÇEKLIK ALGINI DEĞİŞTİR

EN YENİ GRAFİKLER İLE
%40'A VARAN PERFORMANS ARTIŞI

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



2399\$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

İNCELEME

World of Warcraft: Legion

World of Warcraft: Legion

Ya arkadaş, nasıl bir oyunmuş bu? Vaktiyle ikinci ek pakete kadar gelip oyundan uzaklaşmış, "tamam artık ben bile bıraktıysam herkes bırakır" diye müthiş bir öngörüde bulunmuş-tum, sonucu görüyorsunuz. Karşınızda altıncı ek paketiyle World of Warcraft! Sayfa 44

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

World of Warcraft Legion

Burning Legion ile en büyük savaş kapıda!

Yazıma 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 geçmeyi 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'in (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 yememiştik 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. Şimdiyse yapmamız gereken savaşı Broken Isle'a taşıyarak, Burning Legion'ı ve Gul'dan'ı durdurmak...

Artifact Silahlar

Burning Legion'ı durdurmak için elbette ki ilk olarak yeni ve güçlü silahlara ihtiyacımız var. WoW: Legion'ın 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 bahşedilmiş 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 görünüşler 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'ın 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 konuşlanıyor, Paladin'ler gizli bir geçitle Light's Hall Chapel'den yer altına iniyor ya da Rogue'lar (Bana göre garip bir şekilde) Dalaran'ın kanalizasyonunda yer





alıyor. Neden S1:7 gibi, Rogue sınıfına ait bir bölge varken kanalizasyon seçilmiş, onu pek anlamadım.... Sınıflara ait bu özel yerlere yine yazının ilerleyen bölümlerinde yer vereceğim dolayısıyla konudan çok uzaklaşmadan Artifact silahlara geri dönmek istiyorum. Class Hall'a yapılan ziyaret sonrasında Artifact silahımızı alacağımız bölgeye doğru yola koyuluyoruz. Her sınıfa 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. Diyelim 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 alabiliyor. 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 çıkılmaz bir noktaya sürükleyebileceğinin farkına varmış ki Artifact araştırması adında bir sistem geliştirmiş. 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 olacağından bahsetmiştim. Bunu biraz açmak istiyorum. Oyunda tamamlayacağımız başarılarla göre silahlara farklı renk temaları ve görünüşler açmak mümkün. Mesela sınıfımıza ait tüm hikâyeyi bitirsek yeni bir görünüş elde edebiliyoruz. Her görünüşe ait de farklı renkler bulunuyor. Ayrıca oyunda gizli olarak yer alan (Mage silahının gizli görüntüsü olan The Stars' Design'ı sağdaki 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 yardımcımızın olması ve hepsinin de tanıdık kahramanlardan oluşması. Rehgar Earthfury, Chen Stormstout ve Archmage Kalec 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. Yapacaklarımız bununla sınırlı kalmıyor. Burada tamamlayamamız 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 istediğimiz 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 değilken Class Hall'umuzda olan bitenleri gözlemlemek 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. Kısacası Class Hall'lar sınıflarımıza özel hikâyelerin anlatıldığı, Artifact silahlarımızı güçlendirdiğimiz ve görevlere başlayabileceğimiz bir merkez olarak oyunda yer alıyorlar.

Yeni bölge yeni görevler

Her eklenti paketinde olduğu gibi Legion'da da yepyeni bir bölge bizi karşılıyor. Broken Isle ismi verilen bu kıta kendi içinde toplamda altı bölgeye ayrılıyor. Her bölgenin yine daha önceki eklenti paketlerinde olduğu gibi kendine has bir teması ve o bölgeyi diğerinden ayırtıran bir renk paleti var. Bu bölgelerin içinde belki de en önemlisi ve en çok vakit 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'ler de 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 kalıyor ve sürekli rotasyon içindeler. Bu görevlerden bazıları ödül olarak Artifact Power verirken bazıları eşya, bazıları altın, bazıları ise Order Resource verebiliyor. Bunca çeşitli ödülün 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 tamamlama gibi görevler. Emissary görevini tamamladığınızdaysa 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 kasıyoruz

%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 aldığım zevki yaşattı. Mutlaka oynanması gerekiyor!

ödül olarak bol miktarda saygınlık, Artifact Power ve bir adet Emissary Cache kazanıyorsunuz. Bu cache'lerin içinden çıkabilecek 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 şekillendiğini söylemezsek olmaz. Evet, artık bölgelerin seviye zorunluluğu bulunmuyor. İsteyen, istediği bölgede seviye atlamaya başlayabiliyor. Hatırlatmakta fayda var; Suramar sadece 110. seviyelere özel olan bir bölge.

İllidan'ın askerleriyiz!

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 tanıyan 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 ziplama 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 bahsetmesem 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 söyleyebileceğim 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 aldıysanız da sizi bir sürü World Quest bekler. Oyunda görüşmek üzere! ■ Emre Öztınaz



Logitech
G920 ile
İnceledik!

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

Forza Horizon 3

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

İş yarış oyunlarına geldiğinde PC kullanıcılarının boynu bükük. Nasıl olmasın ki? PlayStation sahipleri ilk gençliklerini Gran Turismo ile, Xbox'çılar 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 yüzden 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 önümüzde. Bu defa alelade bir yarışçı değil de bahsi geçen festivalin yöneticisi olarak sırtımızdaki yük de daha ağır. Tıpkı 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 büyüklüğünde, 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

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

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





Halo sahibi olan oyuncular bu güzellikten de faydalanabilecek.



oynayabilirsiniz. Neticede ortaya çıkan "şey" başka hiçbir oyunda kolay kolay göremeyeceğiniz kadar "size ait" bir otomobil oluyor. Forza Horizon serisinin yapımcısı Playground Games bu seriyi 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 güzelliği de üzerine çeşni olarak ekleyip ortaya birbirinden keyifli iki oyun çıkartmıştı. 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".



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 çıkıyor, sonrasında ise oyunun mükemmelliği baskın geliyor, kaptırıp gidiyorsunuz.

Ne demiştik, 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 edecektir zaten. Bununla birlikte Forza Motorsport 6'nın muhteşem modifiye seçenekleri aynen yerinde duruyor. Aracınızın ön, arka kanat tasarımını değiştirebilir, yüzlerce farklı jant arasından istediğinizi seçebilirsiniz, lastik tipinden aracın rengine kadar tüm detaylar ile dilediğiniz kadar

Bir diğer güzellik, tıpkı Forza Motorsport serisinde olduğu gibi, satın aldığınız araçlar için diğer kullanıcılar tarafından yaratılmış giydirmeleri indirebiliyorsunuz. Otomobillere meraklı olanlar için General Lee renklerinde bir Dodge Charger veya F1 takımı renklerinde 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 dönebilmeniz, şampiyonalar tasarlayabilmeniz (Blueprint) ve istediğiniz aracı satın alarak garajı geliştirebilmeniz mümkün. Daha önce de dediğim gibi oyunu Xbox One S'de oynama şansımız oldu ve konsolda performans ve optimizasyonunun muhteşem seviyede olduğunu söylemeden edemeyeceğim. Bu grafikleri Windows 10'da görsem belki çok şaşırılmayabilirdim ancak Xbox One S'de oyun en ufak bir kare bile atlamadan, 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 tasarlanmışlar. Belki oyunda "pistler" yerine

bir "harita" olması ve bu haritada özgürce çeşitlilik yaratılabilmek 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 bilgisayarlarımızın 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 olacağınıza katiiyen inanmıyorum.

■ Kürşat 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 şu günlerde, 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 tanıdığımız Frostbite artık FIFA'nın temellerini oluşturuyor. Açık konuşmak gerekirse; ilk duyduğumda aklımda "FIFA ve bu motor?" gibi sorular canlanmıştı. En nihayetinde yıllardır oynamaya alışkın olduğumuz ve bu haliyle sevdiğimiz FIFA, yepyeni bir motor ile yeni bir oynanişaya sahip olacaktı. Ancak biraz araştırdığımda EA'in Frostbite'ı iki yıldan uzun bir süredir FIFA'ya uyarlamak için çalıştığını duyunca içim bir nebze olsa da rahatlamıştı. 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 atlamış gibi durmasa da- çok daha iyi görünüyordu. Şimdi "Menajer odasını görsem nolacak?" diyebilirsiniz.

Kapak yıldızı
Her ne kadar resmi bir açıklama olmasa da sanıyorum ki; Messi saçlarını böyle civciv 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 Türkçe'leştirilen oyun modu geliyor. Bu modda Alex Hunter isimli bir futbolcuya kariyerinde ilerlemesi konusunda yardımcı oluyoruz. Hikâyemiz Alex Hunter'ın çocukluk yıllarında, bir mahalle maçında başlıyor ve bir dizi ara sahne sonucunda kendimizi seçmelerde buluyoruz. Şut, pas, dripling gibi yeteneklerimizi sergileyerek seçmelerde ilk 11'e girmeye çalışıyoruz. Şahsen ben ilk denememde ilk 11'e giremedim ve tam bu noktada oyun bana baştan başlamamı söyledi. Bunun yerine İkinci Lig bir takıma gidip kendini geliştireceğim gibi bir seçenek çıkmasını 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 sahneden sonra hangi takımı seçmek istediğim soruldu ve kariyerime başladım... Biraz evvel de dediğim gibi İkinci Lig bir takıma gönderilip orada devam etseydim ve kendimi geliştirme fırsatı bulabilseydim bu moda muhteşem diyebilirdim ancak beni baştan oynatmaya ve senaryoya bağlı kalmaya zorlamasından ötürü, bana biraz çizgisel geldi. Çok fazla spoiler vermemek adına hikâyenin geri kalanını anlatmak istemiyorum ancak performansınıza bağlı olarak



Saç stilini değiştirdikten sonra yaptığı hatanın farkına varan Messi...

yine 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, hırçın ya da sakin olmak üzere üçe ayrılıyor. Ne kadar hırçın olursak, kazandığımız takipçi yani taraftar sayısı artıyor. Oyunda Twitter türevi bir feed bölümü bulunuyor ve takipçilerimizin sayısına buradan bakabiliyoruz. Ne kadar sakin cevaplar verdiğimiz 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 oynayamıyorsak yerimiz yedek kulübesi hatta rezerv takım olacaktır. Kısacası Alex Hunter'ı yıldız yapmak ya da yerin dibine sokmak bizim elimizde! Gelelim yıllık olan yapılan yenilemelere... 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 yapılan en büyük değişiklikten artık futbolcumuzun topa geliş şeklimizden, hangi noktaya atacağımıza kadar ayarlıyor oluşumuz. Açıkçası topu atacağımız yeri hedef belirleyerek seçmenin biraz "arcade" kaçmış 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 düşmesi 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. Açıkçası 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 anlattım 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 sıkışıp fırlayan toplar, bacakları ters dönen futbolcular... Her ne kadar geçtiğimiz yıllara 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 hayranıysanız bu sene de FIFA'yı kaçırmamanızı tavsiye ediyorum. ■ **Emre Öztınaz**

KARAR

ARTI Yeni oyun motoru, eğlenceli Yolculuk modu.

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



Yapım **Comcept** / **Armature** Dağıtım **Microsoft** Tür **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 gitmeyebilirdik oysa ki.

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

ReCore ilk açıklandığında çok iyi bir konsept ve atmosfere sahip bir macera oyunu gibi gözükmekteydi. The Last of Us + Mad Max + Mass Effect gibi bir kombinasyon hayal etmişim kafamda; mekanik köpeğimizle başka bir gezegende yaşam mücadelesi 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'yu 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 hepinize!

Far Eden'da bir gün...

Kahramanımızın adı Joule. Bu kızcağız yaşanmaz bir hale gelmiş olan Dünya'dan büyük umutlarla ayrılarak Far Eden adındaki gezegene varmış ve derin dondurucudan çıkmış bir kazazede. O uyandığında Far Eden terraform ile Dünya'ya benzetilmiş ve yaşanabilir bir yer olmalıydı 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 tanıştırtıyor. 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 olmayabilir bu.



Corebot'larınıza 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 kancası 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 yaşaduktan 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 saldırı bir hayli güçlü ve çoğu düşmanın kalkanını indirip onu saldırıya açık hale getiriyor. Boss savaşlarında da rakibinizin büyük saldırılarını bu şekilde engelleyebilirsiniz.

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 edeceksiniz.

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 derseniz bu ana görevi bir kenara bırakıp "Dungeon" adındaki bol düşmanlı ve bol eşya düşürmeli alanları ziyaret edebilirsiniz.

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



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

Geçmiş geçmişte bıraksak?

Görsel açıdan yerlerde 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 geçmişten bir yerden gelmiş gibi duruyor. ReCore aslında bir PS2 oyunuymuş da Remastered olarak gelmiş gibi bir durum var.

Etraf bu kadar kötü gözükürken ve her şey bu kadar monoton ilerlerken tutunabileceğimiz bir tane de oyun mekaniği kalmıyor maalesef. Ne hikaye sürükleyici, ne savaşlar eğlenceli, ne topladığımız parçaların, seviye atlamının oyuna büyük bir katkısı var... Gerçekten bu oyunu tercih etmek için evcil hayvan olarak robot beslemeyi sürekli hayal etmiş olmanız veya büyük bir oyun boşluğuna düşmüş olmanız lazım. Hayır için kötüsü, Comcept ve Microsoft'un ilk çıkış noktaları çok sağladı 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 katılacağız?

■ Tuna Şentuna

KARAR

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





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

Pro Evolution Soccer 2017 ★

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

PES serisiyle hepimizin 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 düşüşe geçti ki kendini bir türlü toparlayamadı.

Geçen sene yeni bir grafik motoruyla tanıştı seri. FoxEngine, PES serisine resmen yeniden can verdi. Görsel ve fiziksel detaylar, gelecek yıllara adeta umut vaat ediyordu; ama gördük ki FIFA, yine açık ara öndeydi.

*Şu 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 ağzım 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 tarzınıza göre şekilleniyor. Sağ kanattan biraz fazla atak yaparsanız, defans ona göre önlem almaya başlıyor. Takımınızdaki 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. Dümdüz yapılmış mekaniklerden ziyade, daha doğal hamleler yaratabiliyorlar. İleriye kaçan oyuncuların net pozisyon noktalarına kaçtıklarını fark ederseniz, beni hatırlayın.

Doğal hassasiyet...

PES 2017'nin tanıtım aşamasında "Gerçek Dokunuş" diye bir detaya rastlamıştım. 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 buldukları pozisyona göre, yeteneklerine göre veya pasın şiddeti ve yüksekliğine göre davranıyorlar. İnanılmaz bir doğallık katıyor bu da oyuna. Tabii bu noktada pasların kalitesinden



de bahsetmek lazım. Bir futbol oyununda beni en çok kızdıran şeylerden 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 yayarım, ne istesem onu yapabildim oynadığım maçlarda. Oyuncuların benim reaksiyonlarıma verdikleri tepkiler de muazzamdı. İstedğim oyunu, istediğim 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, çektikleri 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 kalecinizi topu çıkarmayı başarabilecek, hatta arka arkaya inanılmaz kurtarışlar sergileyebilecek. Bunların hepsine

bizzat olacaksınız. PES serisinin şimdiye kadarki en büyük kanayan yarası, olduğu gibi yerinde duruyor. Lisans problemleri azaldıktan 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 yarayı bir miktar da olsa telafi edebiliyor. Yine PES serisine özel My Club ve Master League modları da denemeyi 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 kadarıyla 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'nin PC sürümüne şimdilik el sürmemenizi 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 Dağıtıcısı **Aral**

NBA 2K17 ★

Duvarlarınızdan posterlerini indirmeye kıyamadığınız Seattle Supersonics'î 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 yaratan bir firma ve mini röportaj bölümünde yanıtını aldığımız birkaç ufak eksiği bir tarafa bırakırsak, tek kelimeyle bir "Ultimate Basketball Simulation" yaratmış durumdalar. Aklınızdaki soruyla 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 hazırlanmıştı ve sevgili yönetmenimiz oyunun içini sinematik ile

doldurduğundan mütevellit, boyutu 50GB'ın 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 eşleştirme konusu olmuştu ki 2K Games bu konuda geri adım atıp odağı yeniden saha içine çevirmiş durumda. Bu arada aklınıza 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" oluşturmaya çalıştığınızı, hikâyenin bu konsept üzerinden geliştiğini ve bunun da farklı bir tat olduğunu belirtiyim. Russell Westbrook / Kevin Durant gibi düşünebilirsiniz.

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 yaşımdakilerin ilk defa Toronto Raptors ve Vancouver Grizzlies ile gördüğü ve kısaca "ligin genişlemesi" olarak adlandırılabilir 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 ligin genişletmeye olaya girecekseniz de seçenekleriniz söz konusu. Bir takımın logosu, ismi, forması, hatta salonunun tasarımı ve saha çizgilerine kadar en baştan yaratabilir, Visual Concepts'in oldukça özenli hazır takımlarından 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 başlıyorsanız- 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 şehre taşımak halen mümkün ama bu çok kolay olmayacak, baştan söyleyeyim. Celtics veya Lakers'ı taşımak için ligin 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 bazıları sadece kasanın durumuna bakıyor, bazıları (Garnett-Pierce-Allen) benzeri

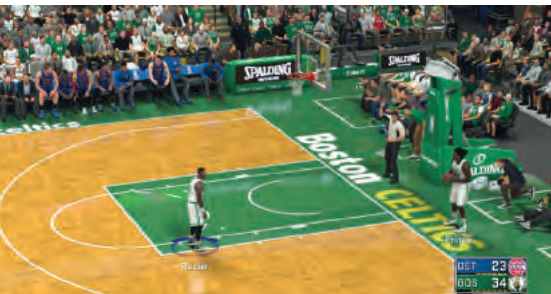




bir "Big-Three" oluşturmak için kasadaki her kuruşu harcamak istiyorum, bazısının ise tek derdi can düşmanı Dallas Mavericks'i içeride dışarıda yenmeniz, o kadar. MyLeague kısmında ise tıpkı diğerinde olduğu gibi sezonlar akıyor ancak transferler, takım rotasyonları ve diğer hedefler vs gibi şeyler ile daha fazla zaman geçiriyor-sunuz. Bir nevi NBA 2K14 zamanındaki MyGM modu gibi düşünebilirsiniz 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 gözükmeleri konusuna hayli yatırım yapılmış ki eski oyunlarda 76ers'in forması "siyah" yerine "füme" gibi gözüktüğü için uzak durduğumu bilirim. Rob Jones da "Artık Knicks'in forması tam olarak olması gerektiği gibi ki çok eleştiri alıyorduk, 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 akustığı da elden geçirilmiş



ve her bir salonda gürültü seviyesi, pankartlar ve tezahüratlar farklı farklı. Nasıl ama? EA ve Konami ne kadar da tembel geldi gözünüze şimdi, 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 husus en üst seviye zorlukta bile her ikili oyunun basketle sonuçlanıyor olması. Rakip savunma tıpkı 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 sevdiğim 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 detaycı basketbol tutkunlarının bile nefesi kesilecek, bu kadar iddialıyım. ■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Mükemmel MyGM modu, sorunsuz saha içi mekanikler, MyCareer bu sene de keyifli, 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 tasarlarlarken 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.

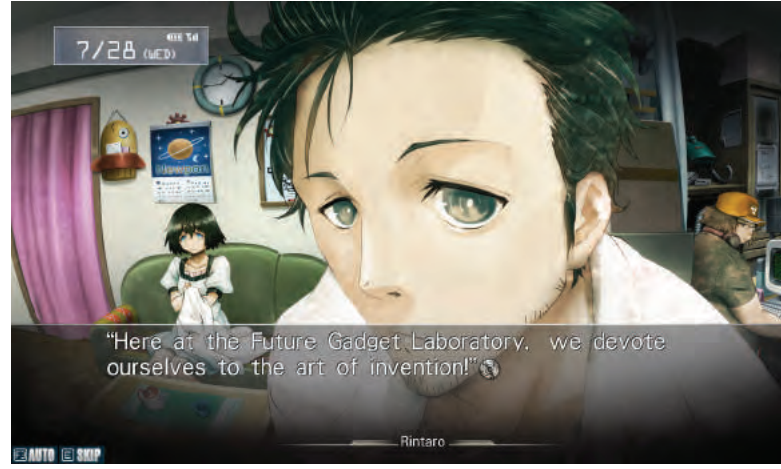
LVL: Neden oyunda uzun zamandır D-League takımları yok?

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

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

RB: Vallahi bizim oyunumuz büyük, içeride denediğiniz demo bile 15 GB'ın 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 tanıdık. 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 tartışmalı. Türkçeye görsel roman olarak çevirebileceğimiz bu tür, etkileşimlerde bulunduğunuz bir tür roman aslında. Yani aslında bir oyun oynamıyor, resimli bir roman okuyorsunuz ve küçük müdahalelerde bulunup hikâyenin seyrini belirliyorsunuz. Steins;Gate'in ana karakteri Okabe Rintaro adındaki genç bilim adamı. Kendisini Çılgın Bilim Adamı Houuhin Kyoma olarak adlandıran Okabe'ye göre dünya komplolarla doludur ve gizli örgütler gölgelerde cirit atmaktadır. Günün birinde çocukluk arkadaşı Mayuri ile beraber bir bilim konferansa gittiklerinde, dâhi olarak nitelendirilen Makise Kurisu ile karşılaşır fakat aradan çok geçmeden binadan ayrılmak için yola koyulurken Makise'nin kanlar içindeki bedenile karşılaşır. Gördüklerini arkadaşları



Daru'ya kısa mesaj olarak iletince 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, komplo 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 enfes 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 istediğimizden 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 hikâyenin gidişatını etkileyebiliyoruz. Dolayısıyla 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 geçtikten sonra detaylı olarak bu sekme

altında bizlere sunuluyor. Her yapım gibi Steins;Gate'in de bazı küçük kusurları var. Öncelikle türü ülkemizde bir handikap. Çünkü adeta yazılara 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 düşürmüştü.

Steins;Gate açıkçası kolay gibi gözükse de oynanması zor bir yapım ve en önemli yazılara boğulduğunuz için sabır istiyor. Ben bile ara ara diyalogların üzerime 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
EKSİ 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.koeitecmoamerica.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 sezonu artık gitgide Half Life 3'e rakip olan bir yapımdan bahsediyorum. Tıpkı Shounen türünde olan her seri gibi, bu da oyun olmaya inanılmaz yakın 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 teçhizatımızı oyuna düzgün aktardı mı? Kısaca cevap vermek gerekirse, evet. Eğitim alanında ilk kullanıldığım dakikalarda olan biteni çözemeyip bir sürü laf saydığım doğru. Ancak yaklaşık üç dakika içerisinde elim o kadar oturdu ki eğitim kısmı bittiğinde artık Titanların hangi parçasını istiyorsam orasını kesiyor, hangi binaya

sıçramak istiyorsam ona doğru hamle yapıyordum. Yapımcı ekibi bir kere daha kutlamak gerekiyor çünkü bu kontrol şemasının daha önceleri 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, tıpkı anime'de olduğu gibi atlara binerek bir yerden bir yere gidebiliyoruz. Ama tabii elinin altında dünyanın en eğlenceli mekanığın varken onu bırakıp ata binmeyi kim tercih eder, orası bilinmez. Daha öncede dediğim gibi eliniz bir kere alıştı mı tam bir Titan katili haline dönüşüyorsunuz. Peki, bu bize ne kazandırıyor? Her girdiğimiz bölümde birçok farklı görevimiz oluyor ve bunlardan bir tanesi kestiğimiz 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 çeliğinin keskinliğine kadar birçok konuda gelişmemizi sağlıyorlar. O yüzden, her kamp alanına dönüşünüzde mutlaka silah ve ekipmanlarınızı bir gözden geçirin. Eski parçaları satıp, üzerinizdekileri güçlendirin. Oyunun hikâyesine 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 toplandı bir Titan'a girdik durumları ortadan kalkıyor elbette. Bunun yanı sıra hikâye modu aracılığıyla elde ettiğiniz gelişimler ve muhteşem 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 katılıp Titan avlamaya başlayın! Hayranı değil misiniz? O halde hayranı olmanızın zamanı geldi. ■ **Cantuğ 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, zoru seven macera oyunu tutkunlarını mest etmişti. Birçok devam oyunundan sonra Cyan Worlds ve Myst serisi ansızın ortadan kayboldu da ruhani varis Obduction ile dönüşleri muhteşem oldu! Akşamüzeri deniz kenarında, kayalık bir alanda 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 bambaşka 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 başlayacağız. Lâkin Hunrath denilen yer Josef'in anlattığı gibi güllük güllüştür değil. Aksine Hunrath'ı keşfettikçe bir şeylerin ters gittiğini ve kimseciklerin ortada olmadığını fark ederiz. Ayrıca anlarsınız ki Hunrath yeni bir başlangıçtan ziyade bir

hapisneden farksızdır. Outlast veya Amnesia'dan ziyade saf bir macera oyunu olan Obduction, tamamen bulmaca çözmek ve Hunrath'ın gizemini araştırmak üzere kurulu bir yapım. FPS tarzında oynatabileceğiniz gibi eski Myst serilerine ithafen klasik tıklama ve ilerle şeklinde de oyunu oynayabilmeniz mümkün. Fakat tıklama ve ilerle oyunu yavaşlatıcılarından 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. Oyuna ilk başladığınızda doğal olarak etrafı araştırmaya başlıyorsunuz ve keşfettikçe bir şeyler buluyor, aktif etmeye çalışıyorsunuz. Etrafa saçılmış 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 hakikatten sabır ve dikkat gerektiren bir macera oyunu çünkü keşfedilen her yeni mekan ile beraber zorluk da iki katına çıkıyor. 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 yapım Kickstarter destekli değil de sanki AAA bir oyunmuş gibi. Karakterler için kullanılan gerçek aktörler ise

eski macera oyunlarından gelen bir alışkanlık. Oyuna monte edilen aktörlerin çevre ile uyumu iyi fakat gerek mimikleri gerekse yaptıkları seslendirmeye birazcık sınırlıyorlar. Elbette oscarlık bir performans görmeyi ummuyordum ama oyunculuğa tebessüm etmeden de duramadım. Obduction, Myst oyunlarını oynayanların ikinci kez düşünmeden üzerine atlayacağı bir yapım. Oyunun zorluğu tartışılmaz. Bu yüzden her kesime, özellikle macera oyunu sevmeyenlere hitap etmeyebilir. Lakin gizemi, şahane grafikleri ve bulmacaları ile uzun süre unutulmayacak bir yapım.

■ **Olca Karasoy**

KARAR

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

EKSİ Dünyalar arası yolculuk kafa karıştırabilir, yüksek sistem gereksinimleri



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 sığınağımız “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 sığınağımızın yarısına ve emrimdeki solucanların tamamına mâl oldu. Koyunun patlamasıyla birlikte zarar gören tabelada artık olması gerektiği gibi sadece “Solucan” yazıyordu.”

20 seneden fazla süredir Worms dünyasının bir parçası olan Worms serisi hemen hemen her 2 boyutlu oyunuyla biz oyun severlerin yüzünü güldürmeyi başarmıştı. Oldukça basit bir oynanışa sahip olan oyunda, iyi silahlanmış solucanlardan oluşan birlikler tamamen yok edilebilir bir haritada sıra tabanlı bir savaşta karşı karşıya gelmekte bilindiği gibi. Her solucan için fırlatma gücü, yer çekimi, rüzgâr yönü ve ivme gibi kavramlara dikkat etmek ve attığı muz bombasının kafasına düşmeyeceğinden emin olmak, hayatta kalmaya bir adım daha yaklaşmak demektir. Yılların eskitemediği varsayılan silahımız bazukadan tutun da diğer ateşli silahlara, patlayan koyundan beton eşeğe, el bombası çeşitlerinden hava saldırılarına kadar oldukça geniş ve yenilenmiş bir silah yelpazemiz bulunuyor Worms W.M.D'de. Ayrıca, jetpack, ninja ipi, ışınlanma cihazı, paraşüt ve lehim lâmbası gibi harita üzerinde hareket etmemizi kolaylaştıran 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 oyunları ile karşılaştığımızda Worms W.M.D. bizlere 3 büyük yenilik sunuyor. Bu yeniliklerden ilki oyuna eklenen “üretim” seçeneği. Artık haritadaki kutulardan ve yardımlarından sadece silahlar değil silah parçaları da çıkmakta. Dahası, kullanmak istemediğimiz silahları sökerek de silah parçaları elde edebiliyoruz. Bu sayede ihtiyaçlarımızı doğrultusunda silahlar üreterek oyunu kendi lehimize çevirebiliriz. Oyuna eklenen diğer yenilik araçlar ve sabit silahlar olarak göze 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 kavuşmamızı sağlasa da kullanan solucanları saldırılara karşı oldukça korumasız bir pozisyona sokmakta. Harita üzerinde yer alan yapılarla girilebiliyor olması oyunun son büyük yeniliği olarak karşımıza çıkıyor. Binaları kullanarak düşmanlarımızdan saklanabileceğimiz gibi, saldırılara karşı da ekstra bir koruma kazanıyoruz. Yine de düşmanlarımızın da bu binalardan yararlanabileceğini 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 arkadaşlarımıza düşman etmeye hazır! ■ **Ahmet Ridvan Potur**

KARAR

ARTI Serinin köklerine bağlı, yenilikler oyuna heyecan katmış, özelleştirme seçenekleri
EKSİ Kamera konusunda sıkıntılar var, tek oyunculu modda senaryo bulunmuyor



Legs
30

Gran
30

Gran
30

Bingo
30

84

19:53

61

LEVEL

Jazz Hands
150



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

Valley

Uncharted'ı oynarken üzerimizde 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 beklentim, eskisi gibi korku oyunları üzerine bir rota çizmeleri idi 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. Hikâyenin 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 söylememe 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 duyacağımız sesli günlükler sayesinde fark edeceksiniz ki Andrew Fisher daha önceleri bu eşyayı kullanarak İkinci 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 sıyrıyım düşüncesinde olduğumdan okumadığım

not, dinlemediğim kayıt kalmadı. Ama elbette sadece sesli günlükler ile de 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 tamamen 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, isterseniz 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 verdiğimiz 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 döndürebiliyoruz. 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 sıkıldığını göreceksiniz. Bunu bir kenara atacak olursak eğer, önümüzde

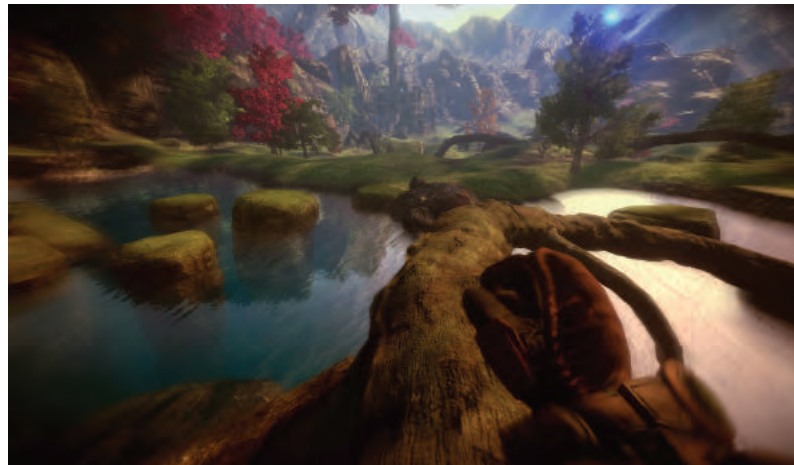
koşmak ve tırmanmak için bize sunulmuş güzel bir alan var. Etrafta dolanırken veya bir yerlere ulaşmaya çalışırken sıkılmayacağınızı garanti edebilirim. Özellikle oyunun yarısından itibaren elde edeceğiniz kanca sayesinde olay çok daha eğlenceli bir hal alıyor.

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

KARAR

ARTI Hızlı oynanış, ilginç hikâye, L.E.A.F. Giysisi
EKSİ Kıyafet mekaniği problemlisi, basit savaş sistemi

(78)



Master of Orion

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

Master of Orion efsanesine yaşı yetişenlere bu ismi açıklamanın gereği yok. Ama henüz yaşınız Master of Orion'un video oyun dünyasında efsaneleştiği yılları hatırlamaya yetmiyorsa, küçük bir hatırlatma yapayım. Strateji oyunlarının bugüne oranla nispeten daha fazla ilgi gördüğü yıllarda, bir 4X strateji oyunu olarak karşımıza çıkan Master of Orion, o yıllardaki standartların aksine, çok derin, çok komplike bir oyun olarak büyük ilgi toplamış ve kısa sürede efsane haline gelmişti. Vaktiyle bugün Paradox'un Stellaris ile yaptığını 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 çıkaran oyun olduğu söylene 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 aklın 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 başaran 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 şimdi 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 yapım. Oyunla ilgili tek şikayet konusu, taktik savaş ekranının sıra tabanlı olmaması. Master of Orion'un kıdemli oyuncuları, bu markayı sıra tabanlı taktik savaşların ince detayları nedeniyle sevdiği için şimdi taktik savaşlara çok fazla müdahale edemiyor olmaları, insanlara hayal kırıklığı yaşıyor. Öte yandan bugünün dünyasında, eski MOO'daki sıra tabanlı taktik savaşta ayıracak zaman da bulunmuyor, bunu da göz önünde bulundurmalıyım. Bugünün oyuncuları, bir taktik savaş sekansına iki saat ayırınca, sinir krizleri

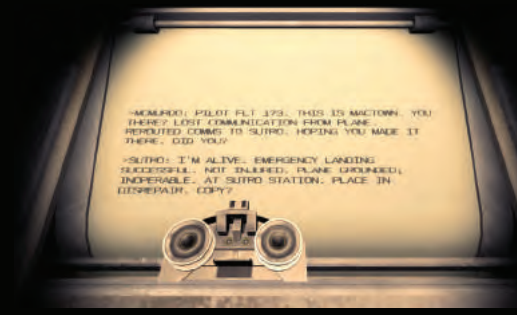
geçirip bilgisayarı kırabilirler. Ya da en azından oyundan buz gibi soğurlar. Evet eskiden hayat böyleydi. Master of Orion oynarken, iki düşman filo savaşa girdiğinde, pizzamızın kutusunu açar, ekran başına geçer, yarım saat, bir saat, iki saat boyunca, satranç oynar gibi, ince ince düşünerek, filodaki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

Dolayısıyla, yeni MOO, büyük stratejiye odaklanmış ancak taktik savaşları da gayet eğlenceli olan, sürükleyici bir 4X strateji oyunu olarak karşımızda duruyor. Bu türü yeni başlıyorsanız, nasıl çalıştığını görmek, anlamak, bu türü sevmek istiyorsanız mutlaka oynamanız gereken bir oyun olduğunun altını çiziyim. Eğer 4X oyunlarına aşinaysanız, yine seveceğinizi ve zaman geçirmek isteyeceğinizi 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 karşılaşılabileceğiniz en kuvvetli düşman sizi bekliyor: Antarktika

Şimdi şu var, ben bu oyunda gördüklerimizin küçük ölçekli bir kopyasını yaşadım ve ciddi ciddi "buraya kadarmış" dediğim bir an oldu. Çoğunuzun tanıdığı kardeşim Ayça, lisede dershaneye gidip geliyordu ve kar başladığından, o da trenle gidip geleceğinden gidip istasyondan alayım dedim. Evimiz ve istasyon arasındaki 1.5km yoldan yürürken kar ciddi ciddi tiyipi dönmeye başladı ve "Böyle giderse ne yapabiliriz?" diye düşündüğümü, plan kurduğumu hatırlıyorum. Nitekim tren gecikti ve ben kardan adama dönmüş bir halde Ayça'yı beklerken hava karardı, kar da büyük bir hızla birikmeye başladı. Neticede bizimki geldi, o 1.5km'lik yolu tipi suratımıza vururken berelerimizi çıkartıp elimize geçirecek 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 kâbusun misliyle fazlasını yaşıyoruz.

Yapımcı firma Orthogonal Games'in en büyük

iddiası bir "hayatta kalma" oyunu değil, "hayatta kalma hakkında" bir oyun geliştirdikleri elbette. Bu ne anlama mı geliyor? Ekranında hiçbir gösterge, hiçbir oynanışı hafifletici unsur, haritada hiçbir paranormal aktivite bulunmuyor. Uçağımızın düştüğü Sutro istasyonu 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 değilseniz bu sizin için hayatın sonu demek. Ayrıca bir kapı bulup içeri girmeniz de durumu kurtarmaya yetmiyor. Near Death'in "hava koşulları motoru" öyle gerçekçi tasarlanmış 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 ısınabilmek için mekânın izole olması gerekiyor. Yani çok sevdiğimiz The Long Dark'ta olduğu gibi -20 derece soğuğun ortasına iki tane odunu

koyup ateş yakarak ısınmayı düşünmeyin 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 üssünüzü basmıyor veya diğer insanlar ile kısıtlı kaynakların paylaşımı konusunda papaz olmuyorsunuz. Bunun yerine kaynaklar buz tarafından örtülüp sizden gizlenmiş durumda ve bu değerli kaynaklar veya hayatta kalma becerinizi geliştirecek blueprint'lere ulaşmak için buzu eritmeniz gerekebiliyor. Gördüğünüz gibi, oyun kendi hikâyesini anlatıyor ve karnınızı doyurmak gibi şeyler düşünmek yerine soğuk ve rüzgar ile mücadele etmek zorunda kalacağınız 3-4 saatlik bir macera sizi bekliyor. Oyunu hayatta kalma oyunu sınıfından çıkartmasa da macera oyunu öğelerinin çok daha baskın olduğunu söyleyebilirim. Türün tutkunları kaçırmasin.

■ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem atmosfer, gerilim had safhada, hava koşulları motoru

EKSİ Oyun çok karanlık, kısa sürede bitiyor, grafikler

79





Elimizdeki silahın gücüne güvenin zira o olmadan konuyla 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. Civarda 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 şekle 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 cinsten bir yapıya sahip. Karakterimiz International Space Agency (ISA) adına çalışıyor, amacıysa ortadan kaybolan ekibin nerede olduğu ya da başlarına ne geldiğini bir şekilde öğrenmek... Konunun geçtiği bölgeyse Jupiter'in uydusu olan ve dünyamıza benzer özelliklerdeki (Artık ne kadar olabiliyorsa!) Avrupa. Ava Turing isimli karakteri kontrol etmeye başladığımız

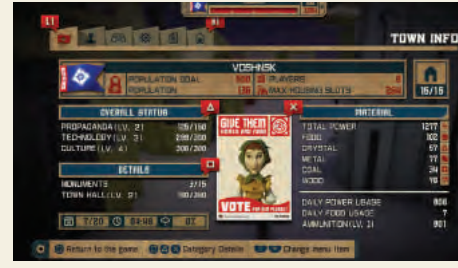
anda ise klasik bir FPS kamera açısı ile karşılaşıyoruz. İşlerin bulmaca boyutunda olduğunu anlamak biraz vakit alıyor zira grafik kalitesi o kadar iyi ki böyle bir oyundan hızlı ve kaliteli bir shooter olmasını beklemek sanıyorum pek de yanlış değil. The Turing Test FPS bulmaca türünde bir yapım ve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

sınırlı kalıyor. Bir diğer sıkıntı da karşımıza çıkan bulmacaların zorluk seviyelerinin yüksek olamayışı. 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 türe aşina olmayan oyuncular için kesinlikle muazzam bir yapım. Fakat zorlayıcı bulmacaların insanıysanız, ne yazık ki Turing Test sizi kesmeyecektir. ■ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Harika atmosfer, farklı ve ilginç bulmacalar, kaliteli grafik detayları
EKSİ Bulmacalar biraz fazla kolay, kısa oyun süresi

82



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." dediğini duyar gibiyim. Nitekim Minecraft'ın yanına Sovyetler ve komünizm eklenmiş olunca, The Tomorrow Children'a sıra dışı bir giriş yapma isteğime boyun eğdim.

Yapımın geçtiği dünya boşluk (void) tarafından istila edilmiştir. Sovyetler de yeniden şehirler inşa etmek ve ruhları matruşka bebeklere sıkışmış olan insanları kurtarmak için seri üretim sevimli kız klonlar geliştirmiştir. Yönettiğimiz bu klonlardan bir tanesiyle, 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 edeceğimiz üzere amaç çalışmak, çalışmak ve daha çok çalışmak!

Oyunda çeşitli şehirler bulunmakta. Ben "Voshnsk" adlı kasabada uyandım. Kasabaya geçmeden önce oyun size küçük bir alıştırmaya bölümü sunuyor ama şehre salıverildiğiniz zaman adeta sudan çıkmış balığa dönüşüyorsunuz. Oyunun ilk bir saati nereden malzeme temin edilir, madenlere gidecek otobüs nereden kalkar, bu makine ne işe yapıyor gibi bu soruların cevabını aramakla geçiyor. Şehirde bulunan yapıların ne işe yaradığını ve neler yapmanız gerektiğini anladığınız zaman, başlıyorsunuz çalışmaya. Oyunda olayın doğası gereği herhangi bir sınıf yok. İsterseniz kazmakürek 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 istisnasız 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 olmadığınızı hissediyorsunuz. Şehri savunma demişken, arada bulunduğunuz şehre örümcek şeklinde ufak ve godzilla misali kocaman canavarlar saldırabiliyor. Şehrinizi savunmak için silah başına geçmeniz şart. Ayrıca oyunda farklı şehirlere gitmeniz ve taşınmanız mümkün ama ben kalmanızı öneririm çünkü bir kere kendi evinizi de inşa ettiğinizde (Pek bir vasfı yok, sadece kapıda isminiz yazıyor.) orayı terk edip gitmekle emeklerinize yazık etmiş olursunuz. Oysa ki şehrin sizin katkılarınızla gelişmesini izlemek oldukça tatmin edici ve gurur verici duygular yaşıtıyor.

Oyun, yapımcılardan bir tanesi olan Q-Games'in geliştirdiği ve PS4'ün tüm gücünü kullanan özel ışıklandırma tekniği 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 bağlayıp zamanı unutturabilir ama genelde aynı şeyleri 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 oynama saatleriniz günlere bile dönüşebilir. Fakat çabuk sıkılan biriyerseniz, 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 oyunların popülerleşmesinin ne denli hızlı olduğunu biliyoruz. Bu oyun türü pek çok farklı evrende geçebildiğinden her türlü zevke de hitap edebiliyor. Bu evrenler içinde en popüler temalardan biri de elbette post-apokaliptik evrenler. Önce DayZ'nin daha sonra H1Z1'in ne kadar popüler hale geldiğini ortada. Ben hala bu oyunların, bahsi geçen evrenleri yeteri kadar iyi yansıtmadığını düşünsem de, özellikle H1Z1 ciddi manada bir oyuncu kitlesine sahip. Bu ay önüme gelen Shattered Skies ise bilim kurgu ve post-apokaliptik temalarını harmanlayarak önümüze 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 aldığımız yaralar veya bu yaralar sonucu oluşan kanamalar fiziksel sağlığınızı en hızlı eksilten unsur. Bu nedenle yanınızda bolca yara bandı ve sağlık kiti taşımanız gerekiyor. Susuzluk ve açlık da sağlığınızı 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 lazım. 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 hayatta kalabilmeniz için ise elbette silahlara ihtiyacınız var. Silah bulmak sıkıntı olmasa da mermiler oyunda gayet kıt ve öyle gökyüzüne falan sıkmaya 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 üretebildiğiniz 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 yapım. 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 yedirtiyor. Oyundaki buglar, teknik hatalar ve bahsetmeye bile değmeyecek yükleme süreleri zaten vasatın üzerine zarar

çıkabilecek bir oyunu rezalet hale sokmuş. Shattered Skies insanı başında tutabilecek bir oyun yapısı barındırmıyor ne yazık ki. Dört farklı genişleme paketinin hazır olduğunu ve zamanla oyuna ekleyeceklerini açıklayan yapımçı 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 yapımın 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 yapım

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...

Arjantin'den pek sık oyun çıkmıyor. Son zamanlarda bağımsız oyunlarla beraber ufaktan bir atılım yapmaya başladılar. Arjantin'li bağımsız bir stüdyo tarafından geliştirilmiş olan Okhlos'u elime aldığımda beni nasıl bir yapımın beklediği konusunda meraklıyım. Dağıtımıcının Devolver Digital (Hotline Miami, Broforce, Downwell) olduğunu gördükten ise sonra karşıma 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 olduğunca yıkım yaratmak. Okhlos'un hızlı yapısı oyunun absürt mizahı ile birleşince, oyunun temelini oluşturan bu ortalığı yakıp yıkmaya eylemi oldukça eğlenceli bir hal alıyor. Oyunda çok basit bir şekilde fareniz ile kitleleri kontrol ediyorsunuz. Bir kitleye sahip olmak için öncelikle elinizde bir filozof

olmalı. Birden fazla filozofunuz olabilir ve böyle olmasını da öneririm çünkü onları kaybettiğiniz zaman kitlelerin 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 mekanıği pek iyi işleyememiş. Yani Okhlos'un türü, aksiyonun yanı sıra "roguelike" ve "strateji" olarak geçse de bu son ikisini pek iyi başaramıyor. Kitlelere farklı karakterleri seçerken çok bir strateji yapmanıza gerek yok çünkü çoğu zaman etrafta 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 kalmıyorsunuz. 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 oynayıp 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 kitlelerinizi kuvvetlendirmek için oyunu bitirmenize rağmen daha fazla zaman harcayabilirsiniz. Okhlos oynanış olarak çok çeşitlilik içermese de eğlenceli yapısı ve akıcı kontrolleriyle sizi keyifle oyalayabilecek bir yapım. Özelliikle stres atmak için birebir. Bağımsız yapımlardan ve aksiyondan hoşlanıyorsanız kesinlikle bir bakın derim. ■ **Ege Tülek**

KARAR

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

EKSİ Oyun fazla kolay. Uzun vadede tekrara dayalı oynanış



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



Pan-Pan

Indie oyunların 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 yüceltirdi. Ne yazık ki son dönemlerde öyle bir akım var ki sanarsın herkes Indie yapımlara karşı. Nedir bu yenilik yutulamayan anlayamadım gitti. Neyse efendim, Pan-Pan da güzide bir Indie oyun. Animasyonları ve oyun yapısı ile benim gönlümü kısa sürede çalmayı başardı. Bakalım sizin üzerinizdeki etkisi nasıl olacak...

Animasyon çığırnlığı

Oyunların şüphesiz en kritik noktalarından birisi animasyondur. Bundan iki ay kadar önce incelediğimiz Inside isimli oyun, özellikle Indie yapımlarda animasyonun nelere kadar 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 müziklere sahip oyunlardan birisi. Bestekâr Simon Viklund'un ellerine sağlık demek istiyorum.

ğini 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 çıktığı anda görülen harita o kadar narin, o kadar ince şekilde tasarlanmış ki etrafta biraz tur attıktan sonra zaten oyunun içine düştüm diyebilirim. Pan-Pan için kullanılan grafik motoru ve animasyonlar, herhangi bir oyuncuyu kısa sürede kendisine çekecek cinsten. Haritanın kullanım şekli de ayrı bir tat katmış. Yaklaşıp uzaklaşabilmenin haricinde, her türlü açıdan oyuna dâhil olabilmek muazzam bir keyif... Pan-Pan bilinen oyunlardan biraz farklı. O aslında hikâye anlatımı ile şekillenen bir oyun. Bilinen birçok AAA yapıma kıyasla kendisine has bir oyun tarzı var diyebilirim. Öncelikle haritayı iyi tanımak gerekiyor ama harita bir Indie oyun için o kadar büyük ki bir sonraki adımı atmadan önce çevremize çok iyi bakmak lazım. 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 bakmak 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 çözdükten sonra iki, en fazla üç saat içerisinde bitirmek mümkün. Bu sebepten karşınıza çıkan tüm bulmacaları bir şekilde çözümlerim. Aksi halde vad edilen eğlence düşündüğünüzden de kısa sürecektir. 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 harca-yacağını 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



Şimdi bu bir bulmaca mı yoksa başka bir şey mi? İnsan durup durup istemsizce çözmeye çalışıyor.



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 oyunun 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 hazırsınızdır...

Uzun ince bir yol

The Final Station temel olarak side-scrolling türünde bir yapım. 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 kesişimde gösteriyor. Oyunda iki ana bölüm mekaniği mevcut. Bunlardan

Apokaliptik

The Final Station aslında ismini ve kurgusunu tek potada eritmeyi 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 Trenden 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 hıza ulaşmak için buhar panelini düzenli olarak takip etmemiz ve burada bulunan buhar göstergelerini olabildiğince aynı hızda tutmamız gerekli. 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 işti... İşte bu noktada The Final Station oyuncuya fazlasıyla zorlayıcı bir ahlaki ikilem içerisinde bırakıyor.

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

durumda. Ayrıca silahımız için mühimmatlar da yine birçok farklı noktadan karşımıza çıkabilme 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 zıplayan 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 gerektiğinden çok az miktarda düşman, silah ve senaryo ilerleyişi bulunuyor. Düzenli olarak trene atlayıp bir sonraki istasyona gitmek, inanın bir noktadan sonra çok da cezbedici gelmeyecek. ■ **Ertuğrul Sungü**

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'ya benzer şekilde gezegen gezegen dolaştığımız bir yapım. Fakat No Man's Sky'n aksine gezegenleri sömürmek yerine onlara faydalı olmayı gaye ediyoruz ve gezegenleri ancak

onlara tam anlamıyla bir bitki örtüsü armağan ettikten sonra terk ediyoruz. Bu işlemi de, gezegenlerin etrafında dolaşan kuyruklu yıldızlardan faydalanarak yapıyoruz. Lazer silahlarını kullanarak patlattığımız kuyruklu yıldızlardan çeşitli elementler düşüyor. Bu elementlerin herbiri de bize para olarak geri dönüyor. Bu parayı ise eşyalarımızı 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 parmaklarımızın çektiği...

Bu sayfaları takip edenler sanırım idle türündeki oyunlara olan zaafımı çoktan öğrenmiştir. Bildiğiniz üzere piyasaya çıkan hemen her idle türündeki oyuna bu sayfalarda yer ayırmaya çalışıyorum. Bu oyunların en yenisi 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 özellikleri dışında eğlenceli bir de olay akışı bulunuyor. Karakterimiz, yanımıza aldığımız her karakter ile devamlı sohbet ediyor. Bu sohbet o kadar anlamsız ve eğlenceli ki, zaman zaman oyunu bir kenara bırakıp yalnızca bu diyalogları izlemeniz işten bile değil. Bana kalırsa tek eksiği online özellikler olan Idle Armies, türü sevenlere ilaç gibi gelecektir.

■ Puan: 8,5

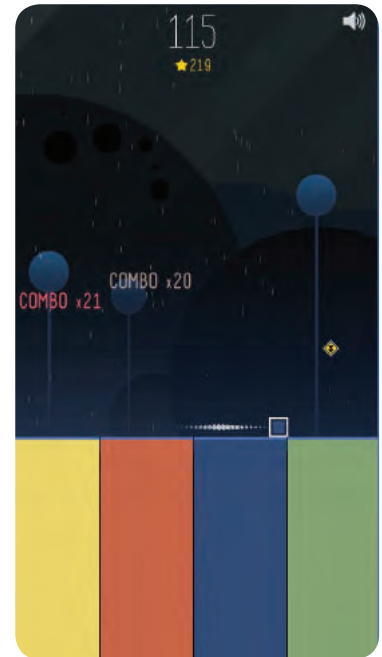


Tür **Platform** Platform **iOS, Android** Fiyat **Ücretsiz**

Higher Higher!

Ne kadar yükseğe çıkabilirsiniz?

Şon 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 olduğunca yükseğe çıkmaya çalıştığımız oyunda bunu mükemmel zamanlama ile doğru bloğa dokunarak yapıyoruz. Dokunmamız gereken bloğa, yükseğe çıkartmaya çalıştığımız küpün rengine göre karar veriyoruz. Bloklarımızı yükselttikçe ve duvarlara çarptıkça rengi 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 oyun platformumuz mobil cihazlar. Zaman zaman şarj, grafik gibi konuları dert ediyor da olsak, günlük koşuşturmada bizi asla yalnız bırakmıyorlar. Durum böyle olunca da telefonlarımızda oynadığımız bulmaca oyunları ile gün boyu beynimizi çalıştırmamız mümkün oluyor. Geçtiğimiz ay bu konudaki en büyük destekçim ise "Makenines" oldu. Yanyana

duran sayıları toplayarak "9" elde etmeye çalıştığımız oyun başlarda çok kolay gözüktü de, ilerleyen bölümlerde sayıların yerlerini değiştirmemizi sağlayan yeni kutuların oyuna dahil olması ve elimizdeki sayı miktarının artmasıyla oldukça zorlayıcı 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...

Dürüst olacağım, bırakın korku oyunlarını sevmeyi, onlara beş dakika bile tahammül edemiyorum. Nerede görsem koşarak uzaklaşıyorum onlardan. Ancak konu mobil oyunlar olunca bu nedense değişiyor. Ekranın küçük olmasından mıdır bilinmez, bir anda korku oyunu aşığım oluveriyorum. Son dönemde telefonumu ziyaret eden korku oyunlarından birisi de The Fear. Her saniyesi heyecan dolu olan oyun, başımıza neler geleceğini henüz ilk saniyesinden belli ediyor. Karakterimiz, kızı ve eşiyile evine doğru giderken, dünya dışı bir varlığın saldırı-

sına uğruyor. Kızı ve eşiniz kaybolduğunu farkedemiyoruz karakterimiz soluğu evde alıyor ve maceramız başlıyor. Henüz oyunun başında karakterimize musallat olan varlıksa oyun boyu bizi yalnız bırakmıyor. Zamanla o varlığın kim olduğunu ve neyin peşinde olduğunu anlıyor olsak da, spoiler vermemek adına bunlardan bahsetmeyeceğim. The Fear'ın bana sorarsanız en büyük sorunu korkutma şekli. Oyun boyunca "Şurada kesin birşey olacak!" dediğim hiçbir yerde yanılmadım. Haliyle bir süre sonra bırakın korkmayı bu sahnelerden sıkılmaya başladım. Ayrıca oyunun sesi kısarak oynamanızı tavsiye ediyorum. Korku sahnelerinde ses seviyesi o kadar yüksek ve rahatsız edici ki, ben dayanamayıp oyunun neredeyse tamamını hoparlörden oynadım. Kısacası, 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 başını döndürüp midisini bulandıran; FPS oynayamaz hatta izleyemez hale getiren Quake serisi geri dönüyor.

Sayfa 77

Online

Koltuklarınıza 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 hissettirdi. Obsidian, oyun açık beta statüsüne geçtikten sonra da düzenli olarak oyuncularına yeni içerikler sunuyor. Yapımcı 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 dolu savaşlara girdiği Global Operations, temel Armored Warfare oyun yapısında da bir takım değişiklikler getiriyor.

Bu oyun modunda tıpkı 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 değişebiliyor. Bu da anında stratejinizi değiştirmenize yol açacak gibi görünüyor. Wild Cards olarak anılan ikincil görevler de değişebiliyor 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 denediğim 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, saldırı gücü yüksek 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 yavaşlatabiliyor. Void Drone ile savaş alanına bıraktığı drone saldırı 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 Kislyi 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 iştmişti.

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 geçerken, çoğunluğu Belarus'lu olan bu insanların çocukluğu, her parkın içine ilüstrilmiş T34-85 tanklarının üzerinde oyun oynayarak geçmişti.

World of Tanks'in başarısının kaynağında geliştirici ekibin "oyun arkadaşlarına" duyduğu bu sevgi yatıyordu.

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

Sir William Tritton ve Binbaşı William Foster'ın 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 deyimiyle "No Man's Land" diyarlarında gözükmesiyle sonuçlandı bilindiği gibi.

, 27 ton ağırlığındaki bu benzeri görülmemiş makine, bitmek bilmeyen siper savaşlarında bir güç çarpanı olma görevini üstlenmişti ve bugünlerde "kağıt" diyebileceğimiz 13mm'lik zırhıyla, 8 kişilik mürettebatını tüfek kalibresinde mermilerden ve ufak tefek şarapnelardan koruyabiliyordu.

World of Tanks'in zırhlı araç portföyü bildiğiniz gibi hayli çeşitli, 400 civarında tank bulunuyor ancak şimdiye 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, baltayla şekillendirilmiş gibi duran tasarımı ve dolayısıyla herhangi bir eğitime 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 Lanchester zırhlı araçlarına atlayarak bu modun heyecanını yaşama fırsatı elde etti. Oyunda bir takım Mark I'i savaş alanındaki hedefine giderken korumaya ve tamir etmeye çalışırken, diğer takım efsane tankın hedefine ulaşmasını engellemeye ve onu yok etmeye çalışmakta. World of Tanks'in konsol sürümleri ise Trench Warfare moduna kavuştu ve bu modda oyuncular Mark I'i 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'i 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. ■





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 gerçekleşecek.

League of Legends severler için geçtiğimiz yıl ESL Türkiye işbirliği ile ülkemizde ilki düzenlenen Taiwan Excellence Gaming Cup etkinliği, oldukça heyecanlı geçen final maçları ile katılan herkesi eğlendirmişti. 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. Tayvan'lı markaların etkinlik boyunca Gaming ve VR ürünlerini sergileyeceği Büyük Final, 13 Kasım'da offline olarak Bostancı Gösteri Merkezi'nde yapılacak.

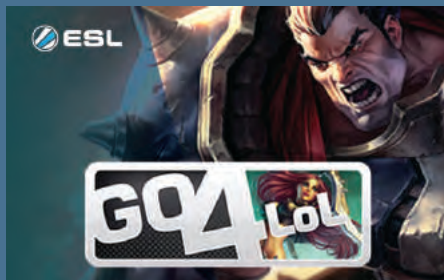
Oldukça sıkı bir şekilde gelecek olan Taiwan Excellence Gaming Cup'ı eSpor severler olarak merakla bekliyor, katılmayı düşünen arkadaşlar için <http://www.taiwanexcellence-gamingcup.com/> adresini takibe alıyor ve ayrıntıların açıklanması beklemeye başlıyoruz.

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 <http://play.eslgaming.com/leagueoflegends/turkey/> adresini ziyaret edebilirsiniz.

■ **Sercan Gürvardar**



ONLINE



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

Albion Online

Yaşamamız 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 sistemine dayalı bir yapım. Oyunda belli başlı RPG öğeleri de bulunsa genellikle daha iyi eşyalar craft etmek adına çabalıyorsunuz. 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 avlarımızın kullanılabilir malzemelerini ele geçiriyoruz. Çok kısa sürede küçük bir kasabaya varıyor, craft etmemiz gereken her bir eşya için kasabalara ve şehirlere ihtiyaç duyuyoruz. Kasabalarda yer alan tüm dükkanları da bir şekilde kullanıyoruz. Zira bir silah ustasında kılıç yaparken, gerekli demir madenini kalıba çevirmek için ocağa gidip eritmemiz gerekiyor. Ya da ok yapımında ok yapmamız için gereken odunları, öncelikle ahşap plakalara çevirmemiz gerekiyor. Bunun için de önce bir marangoza uğruyoruz.

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

ler veriyor. Bu görevleri yetenek ağacına benzer bir pencereden takip edebilirsiniz. Örnek vermek gerekirse üçüncü seviye bir kılıç kullanabilmek için, elinizdeki ikinci seviye kılıç ile birçok düşmanla 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 geliştiriyorsunuz. Kendi topraklarınıza sahip olabildiğiniz Albion Online'da bu toprakları korumak ve geliştirmek zorundasınız. Topraklarınızda diğer şehirlerdeki dükkanlara ihtiyaç duyma zorunluluğunu ortadan kaldıracak binalar inşa edebiliyorsunuz. Ancak bunun için gerekli alanlara ulaşmanız gerekiyor. Ayrıca bu alanlara ulaşana kadar PvP alanlarından veya başka oyuncuların topraklarından geçebiliyorsunuz. 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 zırh 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 yapım. Daha güçlü olabilmemiz için daha güçlü eşyalar craft etmeniz ve rakiplerinizden geri kalmamanız lazım. Bunun için de avlanma, toplama ve savaşma gibi yan uğraşlarla uğraşıyor ve karakterinizi geliştiriyorsunuz. ■



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 bizimle olabilirler. Zira bir döneme damgasını vurmuş büyük isimlerden biri geri dönüyor. E3 2016'da duyurulan yeni Quake oyunu Quake Champions yakında bizlerle olacak. Şimdiden elim ayağım heyecandan 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 şöyle bir durum var. Quake Champions bize bir senaryo modu sunmayacak. Quake'in asıl olayı arenalarda yapılan kıyasıya multiplayer maçlarıdır. Bu maçlar da son derece hızlı gerçekleşir. Bu nedenle oyuncu bu hızlı tempoya uymak ve uçarçasına 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 beklediği

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 ahlaklı ve oldukça hızlı hareket etme kabiliyetine sahip. Bu sayede kolay hedef olmaktan kaçınıbiliyor 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 yapım sunacak. Henüz çıkış tarihi belirtilmeyen oyun özellikle e-spor arenalarında boy göstermeyi 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 aynıını diyorduk, gitti.) Tim Willits, Bethesda'nın da bu alanda kendilerine önemli destek verdiğini belirtti. ■



Sihirdar Postası

Sihirdar Vadisi'nde heyecan durulmuyor!

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

*Özellikle 6.18 güncel-
lemesi 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 yayınlandı. 6.17 ve 6.18 güncellemeleri görücüye 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.

Ruhların Çobanı yenilendi!

Dünya Şampiyonası'nın yaklaşmasıyla beraber elbette Riot, oyun içerisinde bir takım yeni dengelemelere gitti. Bu dengelemeler 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 güncellemesinin temel amacı meta'ya yeni şampiyonlar eklemektir. Bunun için de potansiyeli olan bazı şampiyonlar güçlendirilirken, vazgeçilmez olarak görülen ve profesyonel arenalarda direkt banlanan bazı şampiyonlar ise nerf etkisine maruz bırakıldı. Jhin, Ashe, Sivir gibi saldırı gücü taşıyıcılarının yanı sıra Gragas, Rek'Sai,

Trundle ve Gangplank'ın nerf yemesi dikkat çekti. Ancak bu nerf etkileri bence metada birinci plan dahilinde olmalarını pek de etkilemeyecek gibi. Bunun yanı sıra Draven, Evelynn, Jinx ve Orianna gibi şampiyonlar özellikle ulti saldırılarında 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 menziline 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 saldırıdan sonra menzilden çıkar ise kule menzilindeki en yakın şampiyona saldıracak. Bunun dışında 6.17 güncellemesiyle oyundaki bazı hatalar giderildi. Dünya Şampiyonası'nın oynanacağı 6.18 yaması ise Yorick güncellemesini saymazsak yine çok da geniş kapsamlı olmayan bir yama olarak gözüktü. Bu yamada yine bazı şampiyonlarda değişikliklere gidilmesinin yanında iki eşya

LEAGUE OF LEGENDS

IWCQ

BRASIL 2016

da güncellendi. Bunun dışındaki yenilikler ise daha çok arayüzde meydana gelen gelişmelerden oluştu. Gelelim Yorick efendiye. Yorick gelen güncelleme ile metada seçilebilir bir karakter olma imkânı yakalamış gözüküyor. Bu bağlamda Yorick'in hükmettiği 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. (Sonaçta 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 Tibbers'dan çok daha işlevsel kullanılabilir. Sis'in hanımı herhangi bir koridoru Yorick'den ayırık olarak ittirebiliyor ve can barı sıfırlanana kadar ortadan kaybolmuyor. Yani Yorick bir tarafta Baron veya Ejderha için savaşırken Sis'in Hanımı öte yandan koridoru ittirerek rakip takım üzerinde ekstra baskı uyguluyor. Yorick'den uzaklaştığında ölen Sis Gezginleri aynı zamanda Sis'in Hanımı'nın yanındayken

ölmüyorlar. 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, eşyalara bakıldığında Donmuş Balyoz'un ve Yâdigar Kalkan'ın değişikliğe 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 finallerinde 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 bileti almak için yalnızca bir maçı kaldı. INTZ ile karşıla-

şan temsilcimiz maçı gerçekten istediğini gösterse de ne yazık ki 3-2'lik mağlubiyet ile Dünya Şampiyonası'na gidemedi. 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 sezon sonunda 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 ligi 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. Yazıyı teslim etmeye hazırlanırken son anda ortaya çıkan bu şampiyonu önümüzdeki ay daha detaylı bilgilerle ele alacağız efendim.

Counter-Strike Global Offensive

MMOFPS'in köklerine CS:GO ile döndük!

Geçmişte, 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 olduk. 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'in Global Offensive ile beraber e-spor organizasyonları için daha uygun bir oyun yapısına bürünmesiyle de popülerlik günden güne katlanarak arttı ve artmaya devam ediyor. Bu ay size CS:GO camiasında yeni yeni tanınan iki farklı organizasyondan bahsedeceğim. Bunlardan biri ELEAGUE (Daha önce de bu sayfalarda değinmiştim.) diğeri ise Professional Esports Association (PEA). Ayrıca Milli Takımımızın Dünya Şampiyonası elemelerindeki son durumunu 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 yaygınlaştırmak adına çalışan en önemli organizasyonlardan biri de ELEAGUE oldu diyebiliriz. Zira ELEAGUE'in temel amacı CS:GO organizasyonlarının izlenme seçeneğini sadece Twitch'e bağımlı bırakmamaktır. TBS kanalından da yayınlanan ELEAGUE, kablolu televizyona da taşınarak CS:GO organizasyonlarının izleyici kitlesinin artmasını sağladı. Ayrıca artık sadece Twitch'e bağımlı olarak değil, multiplatform olarak izleme seçeneği sunulması da önemli bir diğer noktaydı. Her ne kadar ELEAGUE prestij olarak istenilen seviyede bir turnuva dönüştürmüştü olsa da önümüzdeki birkaç sezon içerisinde bu sorunu da aşmayı planlıyor. Bunun için de bir takım atılımları 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 başladı. İkinci sezonda tıpkı büyük turnuvalarda olduğu gibi organizasyonun sponsoru Valve olacak. Format değişikliğine giden ELEAGUE'in bundan böyle nasıl gerçekleşeceğini hemen anlatayım. 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 gerçekleşti ve her bölgeden 4 takım turnuvaya katılma hakkı elde etti. Avrupa bölgesinde G2 Esports, FaZe Clan, Dignitas ve bir sürpriz olarak Altarnate 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. Açıklanan bilgilere göre ligin elde ettiği kârın yarısının takımlar arasında paylaşılması planlanıyor. Böylelikle, takımların lige bağlılığının 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.

Doğruya 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 gözükse 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 işleve sahip bir kurum aslında. Hatta PEA'nın WESA'dan ilham alınarak kuruldu-

ğu bile söylenebilir. WESA da tıpkı 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 konseyi ile oyuncuların da önemli organizasyonlarda söz sahibi olmasını sağlayacak olan WESA, şimdiden bazı organizasyonlarda kural değişikliği yapmaya başladı. WESA'da yer alan oyuncu konseyinin ise yine profesyonel oyuncuların oylamasıyla seçildiğini belirteyim. 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 Slovakya'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 maçtan mağlubiyet ile ayrıldı. Belçika-İzlanda maçının kaybedeni İzlanda ile ikinci maçta karşı karşıya gelen milli takımımız bu maçı 16-6 kazanmayı bildi. İzlanda böylece iki maçta 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 kazandı. 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 ayağında kulağından yaşadığı problem nedeniyle SK Gaming kadrosundan ayrı kalan ve takımın en önemli oyuncularından biri olan fer, paIN Gaming ile yapılan maçta geri döndü. Böylece SK Gaming, Luminosity'den bu yana TACO, fnx, fer, FalleN, coldzera kadrosuna 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 sizi. 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 öğrenen? Güzel... Oyuna son gelen yamayla birlikte Machines of War devri açıldı ve bir tane yepyeni kahramana, 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 saldırı ve Medivh'in "protect" büyüsunü kendisine uygulamışçasına, kısa bir süre dokunulmaz olup daha sonra önündekilere 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 tanıdığınız takım oyunlarında kullanabilirsiniz. Discord Strike'ı iyi ayarlamak, Heroic yetenekleri tam anında kullanmak çok önemli ama herkesin dağınık oynadığı bir oyunda bu hareketler de boşa 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 denge-sizlikte bana soracak olursanız. Şimdi bu harita, aynı Battlefield of Eternity gibi sadece iki yola sahip. Daha önce

görmediğimiz 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 var. Beacon'ları ele geçirmemiz gerekiyor. İki kısmı da ele geçirdiğimiz takdirde şarj süresi başlıyor ve şarj tam olarak dolduğunda, envaiçeşit Zerg, buldukları kafesten salınıyor ve üssünüze doğru yürümeye başlıyor. (Şarj ne kadar dolarsa, o kadar fazla Zerg salınıyor her iki üsten.) Bu Zerg'lerin birincil hedefi de aynı Infernal Shrines'in Punisher'ları gibi kahramanlar.

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

Yama değişiklikleri

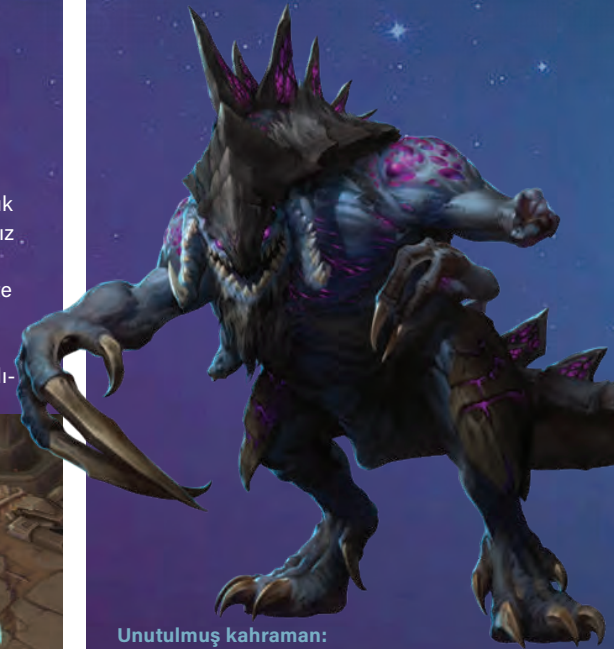
Eylül'ün ortasında gelen yama ile birlikte bazı genel değişiklikler oldu ve bunlardan en önemlisi bineklerin ve sizi hızlandıran diğer yeteneklerde görülen yavaşlama. Artık bineklerin %40 değil, %30 oranında bir hız sağlayacak ve örneğin Nova'nın görünmez olduğunda hızlanmasını sağlayan yetenekte de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

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

ğından onun neye dönüştüğünü çok algılamadım ama favorilerimden Butcher, artık bambaşka bir karakter. Minion'lardan ve kahramanlardan düşen kan damlaları 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'lik 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 hayırlısı...

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

■ Tuna Şentuna



Unutulmuş kahraman:

Dehaka

İstatistiksel olarak bakıldığında, 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

LEVEL

SAYFA: 84

AY: EKİM

YIL: 2016

YAZAR: TOLGA YÜKSEL

07

VIP
STANDARD

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 denebilecek kadar az olması. Bu sebeple en azından NHL 17 oynayabilecek kadar bilgi vermenin faydalı olabileceği görüşümdüm. ■ ■ ■



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 şöyle 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 bulunmaktadır. Durum da böyle olunca, hem kulüp, hem de milli takımlar düzeyinde Amerika ve Kanada'nın borusu ötüyor.

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 Ortaçağ'da günümüz golfüne benzeyen, ancak buz üzerinde yapılan IJScolf isimli spor oldukça popüler olmuştur. Ne var ki, bu spor buz hokeyinden oldukça

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



Oyun Kuralları

Buz hokeyi, her biri 20 dakikalık, üç periyot süren kıyasıya mücadeleye sahne olur. Bu mücadeleye 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 değişiklikler de oyuncuların oynama alışkanlıkları ve seviyelerine göre idealize edilmiştir. Hücum 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 sürülür. 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 takımını eksik bırakır. Eğer kaleci bu cezaya çarptırılırsa, cezayı başka bir oyuncu çeker. Bir tarafın eksik kaldığı bu periyot ise power play adını alır.



Uluslararası Organizasyonlar

Uluslararası alanda iki önemli buz hokeyi organizasyonu bulunmaktadır. Birincisi tahmin edebileceğiniz üzere kış olimpiyatlarıdır ve 4 yılda bir düzenlenir. Diğer önemli organizasyon ise, IIHF'in düzenledi Dünya Buz Hokeyi Şampiyonası'dır. Yılda bir düzenlenen şampiyona, bir lig sistemi üzerine kurulmuştur. Toplamda 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 Birliğini dağıldıktan sonra Rusya'nın epey durakladığı 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.

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 sayılmayız. 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 ilgilenemiyorlarsanız bile

izlemeniz. Oldukça keyif alacağınızı garanti ediyorum.



Buz Hokeyi Oyunları

Buz hokeyi oyunları son yıllarda EA Sports'un tekelinde bulunuyor. Hatta son dönemde, NHL 2K serisinin de rafa kalkması ile birlikte, EA'nın 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 oyunla kıyaslayınca NHL 17 oldukça sönük kaldı. Umarım gelecekte başka firmalar da buz hokeyi oyunlarına el atar da, piyasada rekabet artar ve tekrar her sene üzerine koyan oyunlar piyasaya çıkar.



BU AY DERGİDE

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



**EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!**



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



DONANIM

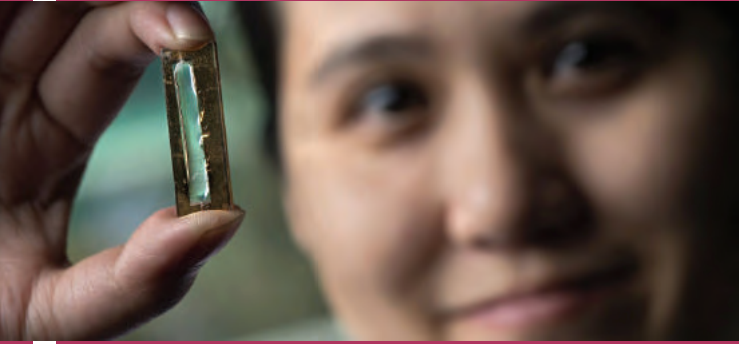


HP Omen 15 (2016)

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'i kestiriyor.

Sayfa 89



Tam 400 yıl dayanan batarya!

Üstelik kazara icat edildi...

Kaliforniya Irvine Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı, kendi kaçıkmalarına göre kazara gerçekleştirdikleri bir buluşla 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 kılacağı düşünülüyor. 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'yu ve bu ürünün profesyonel sürümü olan 960 Pro'yu duyurdu. Yeni NVMe M.2 SSD'ler, V-NAND (dikey NAND) teknolojisinden faydalanıyor; yani yongaları birbirinin üstüne yerleştirerek daha iyi bir kapasite ve performans 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 demeçte Apple'ın tartışmalı yeni kulaklıklarıyla dans ettiğini ifade etti. Cook, AirPods'larla ilgili yaptığı açıklamada kulaklıkların birçok kişinin korktuğunun aksine hiçbir durumda kulaklarından düşmediğini belirtti: "Onları koşu bandındayken, yürüyorken ve normalde yaptığınız şeyleri yapıyorken taktım. Normalde kablolu kulaklıklarla etrafta dolaşırken onların sürekli bir şeye takıldığı durumları hatırlayın. Artık böyle bir sorun yaşamayacaksınız." Apple CEO'sunun kulaklarında AirPods varken hangi şarkı eşliğinde ve nasıl dans ettiğini henüz bilmiyoruz fakat önümüzdeki ay piyasaya sürülecek AirPods'ların kulaktan düşüp kaybolma ihtimali yine de büyük bir risk anlamına gelebilir. Zira Apple'ın 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 güncellemeyle 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 çalıştırabiliyor, kilitle kapıları açabiliyor, bagajı açabiliyor, dikiz 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 kapatan Tesla, ileride 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 şimdiye 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 kırmızı renkte ışıklandırılmış ve nümerik pad'i de bulunan klavyesi. Ürün son derece ince ve yeterince 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 hakkında gelebilecek kadar kuvvetli bir laptop var karşımızda. Üstelik bu kadar güçlü bir sisteme sahip olmasına karşın sadece 2.3kg ağırlığında. GeForce

965M ekran kartı da neredeyse 970M iyi 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 sonucu da 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 çıkışı yanında bir adet kart okuyucu, 2 adet USB 3.0 ve 1 adet de USB 2.0 portu bulunuyor. DisplayPort ve USB 3.1 portları eksiklik 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 markayla iş birliği yapmış; Bang & Olufsen. Laptop'un ses kalitesi ortalama bir müzik severin ve oyuncunun beklentilerini fazlasıyla

karşılacak kapasitede olsa da beklentileri çok yükseltmemekte fayda var, neticede laptopların donanımsal kısıtlamaları ortada. Neticede HP, oyuncuların beklentilerini fazlasıyla karşılayan, son derece güzel gözükene, karakter sahibi ve performanslı bir ürüne imza atmış. Eğer bütçeniz uygunsuz, 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

91



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'lik 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 arabirimi desteği sürüyor. 277 x 140 x 39 mm'lik boyutlarıyla referans tasarımdan biraz daha büyük olan kartın soğutucusu, boyutu artırıyor ama buna kesinlikle değiyor. 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 gerekli.

Twin Frozr VI, gün içinde bilgisayarınızı kullanırken ekran kartınızın fanlarının neden dönmediğini merak ettiren, benzersiz bir soğutma sistemi. İki fanla soğutulan geniş yüzeyli alüminyum ızgara ve grafik işlemciden sıcaklığı uzaklaştıran beş ısı borusundan oluşan soğutma sistemi, kesinlikle standartların ötesinde bir performansa sahip. Tek bir devirde %2 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'ya özgü bir detay. MSI'ın özel olarak sunduğu detaylardan bir diğeri 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'i 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





GSkill 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 modüllerin 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 fiyata bulunabiliyor ve DDR4 3000 bellekler aşırı pahalı değil. Bu yüzden imkanı 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 üretildiği belli olan bu bellek kiti üzerinde yer alan etikete bakarak 3000 MHz hız değeri, CL15 gecikme süresi, 15-15-35 zamanlama, 1.35V çalışma gerilimi ve 8 GB'lık iki bellekten oluşan dual kit olduğu anlaşılabilir. Modülün üstüne bakınca soğutucu üstündeki ters yönlü kanat tasarımı fark edilebilir. 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. Bu 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 frekansla 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 keşfedebildik.

■ 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 malı 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 kablolar da anakarta doğrudan takılan 24 pin bağlantılarda +12V, +5V ve +3.3V kanallarına bağlı küçük katı kapasitörler ile daha da dengeli bir besleme yapılabilmesi 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) teknoloji 135 mm'lik fanın bu noktada gerçekten hiçbir şartta sessizliğini bozmadığını söylemeliyiz.

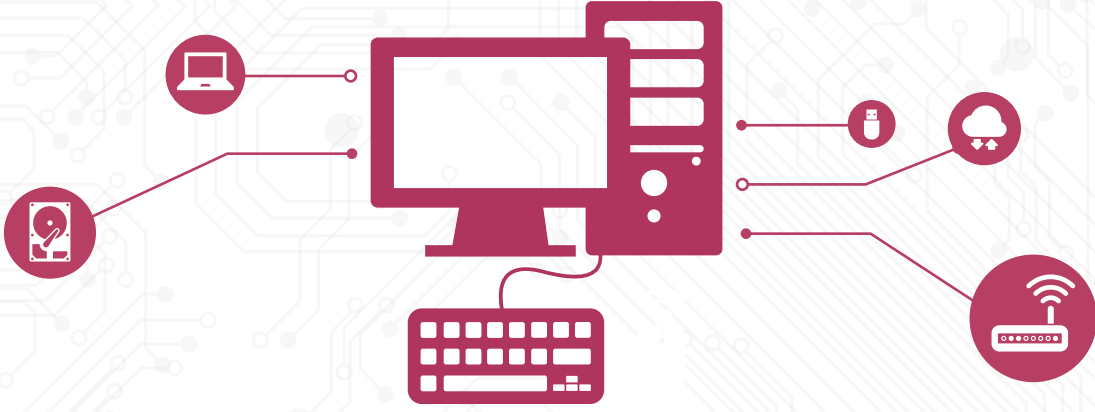
Corsair RM850i, +3.3V kanalından 25A, +5V kanalından 25A, +12V kanalından 70.8A ve +5Vsb kanalından da 3A besleme yapabiliyor. +3.3V ve +5V kanalından birleşik olarak 150W çıkış elde edilebiliyor. Corsair RM850i'nin garanti süresinin 10 yıl olması da firmanın ürününe güveninin açık bir göstergesi. Corsair RM850i için yıllar sonra bile kazanız 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 değerlendirme de 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 kıldım. 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 kurtaracağını 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

S: Ben bilgisayar toplama hakkında hevesi olan ama pek fazla bilgisi olmayan biriğim. Yaptığım araştırmalardan sonra şu sistem kafama yattı ve size de danışmak istedim. Aklımdaki sistem şöyle; MSI R7 370 Gaming 4G, İNTEL İ5 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. Sistemim herhangi bir eksiği, gereksiz parçası veya bu

C: SLI pratikte her zaman iki katı hız sunmayabiliyor. SLI'dan tam performans alabilmeniz için birçok kriter var. Bunlardan bazıları şöyle: birebir aynı marka ve model ekran kartları, SLI'ın işlem gücüne yetişebilecek güçlü bir işlemci, SLI için iyileştirilmiş edilmiş oyunlar ve SLI uyumlu yazılımlar. Örneğin her yazılım render için SLI'ın tam gücünü kullanamayabilir. Bunu yazılımı geliştiren firmanın 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: MSI LEOPARD PRO Core i7 6700HQ mi yoka Lenovo Y50-70 Core i7 4710HQ laptop mu? Semih Türk

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

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 iyiyse onu önerir misiniz? Kubilay Yangın

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

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 DİSK	Seagate 3.5" 1TB Barracuda 7200 RPM	WD 3.5" 1TB Caviar Blue 7200 RPM	Seagate 3.5" 2TB Barracuda 7200 RPM
SABİT DİSK 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'ı tam performansla çalışan, 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

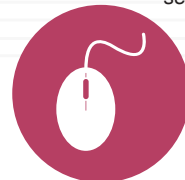
C: Rx 480, GTX 1060 performansına yaklaşan bir ekran kartı. GTX 1070 çok daha güçlü. CrossFire ile kâat üstünde mükemmel gözükse de iş gerçek dünya oyunlarına geldiğinde her zaman iki katı performans sunamayabiliyor. Bu bağlamda ya AMD VEGA mimarisi beklenmeli ya da GTX 1070 alınmalı.

S: Kullandığım HP marka laptopta GT630M GPU, 16GB RAM, i7-3630QM CPU bulunuyor. Genelde oyun ihtiyacımı konsoldan karşılarım. Bu laptopta oynadığım oyunlar CS:GO, Overwatch ve Steam'deki indie oyunlar. Overwatch'ta çözünürlüğü 1280x720'ye çekerek render scale %50 ve ayarlar Low'da 30 FPS alıyordum. Geçen gün çekirdek hızını birkaç tık arttırıp 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 arasındaydı ve kullanımı en fazla %70'e çıkıyordu. 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 gerekenden daha düşük çalışıyor. Bunun sebeplerinden biri dizüstü bilgisayarınızın 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 ızgaralarının 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 Erineç

C: Cihazda en güçlü Skylake işlemcilerden birisi olan 6700HQ mevcut. Ekran kartı olarak da orta sınıf GTX960M var. Tabii ki orta sınıf olmasına rağmen 960M, ülkemiz standartlarına göre epey yüksek bile kalıyor. Cihaz sizi 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 0. 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 toplattırmak da bir seçenek ama bilmediğinden dolayı yanlış yönlendirilme ihtimalin çok yüksek. Eğer PC toplamadan anlayan bir tanıdığın yoksa Phoenix'in hazır bilgisayarlarına bakabilirsin. 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 ererken bu kadar hüzünlülenmemiştik. Şurada Nathan ile neredeyse on sene varan muhabbetimiz var, laf değil.

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCE

Çıkış Tarihi Mayıs 2016
PS4

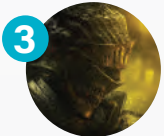


Tom Clancy's The Division

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

Yapım Ubisoft Massive
Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi Mart 2016
PC PS4 XONE



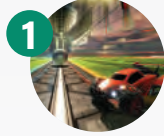
Dark Souls III

Daha önce hiçbir oyun, başarisizliği bu kadar normalleştirmemişti. Adım başı öldüğünüz, 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'nin 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 hapisane dolusu değil, bir uzay gemisi dolusu adamı kontrol edip yaban ellerde hayatta kalmaya çalışıyoruz, her kuruşunuza degecek.

Yapım Ludeon Studios
Dağıtım Ludeon Studios

Çıkış Tarihi Temmuz 2
PC MAC LINUX



SteamWorld Heist

Ülkemizde uzaktan bakmak durumunda olduğumuz Nintendo el konsollarının en popüler oyunu, diğer platformlara da muhteşem bir çıkış yaptı.

Yapım Image & Form
Dağıtım Image & Form

Çıkış Tarihi Aralık 2015
PC, PS4, XONE, 3DS, WiiU, iOS

FPS



Rainbow Six: Siege

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



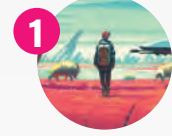
CoD: Black Ops III

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

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi Kasım 2015
PC PS4 PS3 XONE X360

Macera



No Man's Sky

4X olmasını beklediğimiz yapım karşımıza kesinlikle oynanması gereken bir Adventure/Hayatta kalma oyunu olarak çıkıverdi. Bu durum sizi üzmediyse büyük keyif alacaksınız.

Yapım Hello Games
Dağıtım SCE

Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4



Firewatch

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

Yapım Campo Santo
Dağıtım Panic

Çıkış Tarihi Şubat 2016
PC PS4 MAC



Abzû

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

Yapım Giant Squid
Dağıtım 505 Games

Çıkış Tarihi Ağustos 2016
PC PS4

AYIN OYUNU AĞUSTOS

Forza Horizon 3

Büyük kardeşi Forza Motorsport 6'nın geçtiğimiz yıl simülasyon türü için yaptığını 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.

95

Online



WoW: Legion

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi Ağustos 2016

PC MAC

RPG



The Witcher III: Wild Hunt

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

Yapım CDProjekt RED

Dağıtım CDProjekt RED

Çıkış Tarihi Mayıs 2015

PC PS4 XONE

Strateji



Total War: Warhammer

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

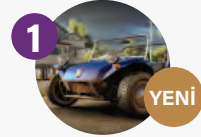
Yapım Creative Assembly

Dağıtım Sega

Çıkış Tarihi Mayıs 2016

PC

Yarış



Forza Horizon 3

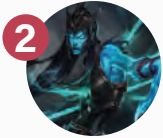
PC oyuncuları için senelerdir "karşı tarafın taksisi" olan seri nihayet açılım yaptı. Forza Horizon 3 neredeyse hiçbir eksiği olmayan, muhteşem bir oyun...

Yapım Playground Games

Dağıtım Microsoft Studios

Çıkış Tarihi Eylül 2016

PC XONE



League of Legends

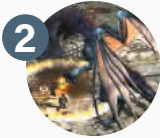
Çıkışının üzerinden altı yıldan fazla bir zaman geçtikten sonra bile League of Legends eSporların tozunu atmaya devam ediyor.

Yapım Riot Games

Dağıtım Riot Games

Çıkış Tarihi Ekim 2009

PC MAC



Pillars of Eternity

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

Yapım Obsidian

Dağıtım Paradox Interactive

Çıkış Tarihi Nisan 2015

PC MAC



XCOM 2

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

Yapım Firaxis Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi Şubat 2016

PC



Forza Motorsport 6

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

Yapım Turn 10 Studios

Dağıtım Microsoft Studios

Çıkış Tarihi Eylül 2015

XONE



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



Fallout 4

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

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi Kasım 2015

PC PS4 XONE



Hearts of Iron IV

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

Yapım Paradox

Dağıtım Paradox

Çıkış Tarihi Haziran 2016

PC



DiRT Rally

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

Yapım Codemasters

Dağıtım Codemasters

Çıkış Tarihi Aralık 2015

PC PS4 XONE



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

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 kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

89 TL

Bu form 31 Ekim 2016 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi

IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

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

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com



KÜLTÜR & SANAT



Re:Zero

Re:Zero
Kendini bir başka dünyada bulan bir genç ve kazandığı çok garip bir güçle, kaderin seyrini değiştirme hikayesine 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 yaşatan, 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 sizi içine çekiyor. Bir dönem aikido ile hayli içli dışlı oldum, (Ve ilk fırsatta 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 dakikalık oluşuyor. Albümde yer alan parçaların özellikle giriş bölümleri en çok sevdiğim kısımları oldu. Zira parçalara yapılan girişler o kadar kuvvetli ki daha şarkının başında içinde kaybolup gidiyorsunuz. 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 dakikaları ise "When the Tequila Runs Out" ile yaşadım. Bunun 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 kullanılışı olmuş diyebilirim. ■ Enes Özdemir



Imperium

Daniel Radcliffe büyüdü arkadaşlar. İtiraf edelim, onu ilk gördüğümüzde aklımıza 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 canlandırıyor. FBI'a zekası sebebiyle girebilmiş, daha çok masa başında çalışan ve atletik yapıda olmaması sebebiyle operasyonlarda en arka sıralarda yer alan Nate Foster davaların çözümünde, 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'ın yaşadıklarına odaklanır. Birçok sahnede bana American History X'i anımsatan Imperium, Radcliffe'in oyunculuğu sayesinde sıkılmadan izlediğim bir film oldu. Senaryo üzerine daha çok yoğunlaşılsa unutulmayan filmler arasına rahatlıkla girerdi. ■ Enes Özdemir





Vampirle Görüş-me!

Kitabının tanıtımında vampirler beşe ayrılr diyör Simge Üngör. Peki bu vampirler biz oyuncuların tanıdığı türden vampirler mi acaba? Bazılarının daha önce bu vampirleri gördüğüne eminim. Bazılarının ise henüz karşılaşmadı ama onun da vakti gelecek. Eğlenceli bir anlatım ile Postiga yayınlarından, Simge Üngör'ün kalemiyle çıkan Vampirle Görüş-me! iş dünyasını ve özellikle işe alım süreçlerini eğlenceli bir şekilde önünüze seriyor. Kişisel gelişim alanına eğlenceli bir dil ile katılan Vampirle Görüş-me! iş dünyasının acımasız yönlerindeki tuzaklara kapılmadan, nasıl bu zorlukların üstesinden gelmeniz gerektiği 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 piyasada olacak ve 14 TL etiketinden satılacak. ■ **Enes Özdemir**



Nilüfer Müzik Festivali

Bu yıl ikincisi düzenlenen Nilüfer Müzik Festivalindeydik. Hem bahara, hem yazaya, hem de müziğe doyulur mu? Doyduk. Bunun için de Zeytinli Rock Festivalinden dönüp birkaç gün içinde kendimi Bursa'da buldum. Festivalden festivale geçişler biraz yorucu olmadı değil ancak çok eğlendik, çok güldük, müzikle dolduk. İkincisine dahil olabildiğim bu festivale ise ba-yıl-dım. Zeytinli Rock Festivali'nin tüm eksikliğini kapatırcasına, ilaç gibi bir festival oldu Nilüfer. Dizaynı, yerleşimi, havası, müziği, her şeyi harikaydı. Huzur kere huzur dolu bir festival düşünün. Gencecik ve sıcacık. 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 yaş sınırı olmadığından alkolü alanın dışına çıkaramıyorsunuz ancak alkol 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 fiyata mideye indirebiliyorsunuz. Gelelim performanslara; iki gün festivalde olmamıza rağmen dolu dolu dinlediğimiz birkaç isim oldu. Hey Douglas, Duman, Ceylan Ertem, 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 sevişti, 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 koşa koşa gelmemin de en büyük sebebi Oscar and The Wolf'tu. Beklentimi tam anlamıyla karşılamayı bırakın, asla unutamayacağım bir görsel şölendi. 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**



PARALEL EVRLN

Herkes 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 tanıdık 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 katılımın gerçekleştiği bu günde dükkânımıza gelenler hem Yabani Dergi sayılarını hem de Özgür'ün çizdiği Millarworld Annual 2016 fasiküllerini imzalama 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 ayrıçaları dağıtmakla yetinmedik, İngilizce-Türkçe bütün Batman çizgi romanlarda indirimler uyguladık. Cosplay yaparak gelip dükkânımızı 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 dükkânımız 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 ellerindeki çizgi roman, figür, konsol oyunu, heykel vb. ürünleri satmak isteyen Geekler müthiş 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 dükkânımızda dönemsel olarak yılda birkaç kez düzenleme kararı aldığımız Geek Pazarı etkinliğine bu sefer katılmadıysanız 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 çıkıyoruz. 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 Dükkânı olarak ülkemizde düzenlenen büyük fuarlara ve etkinliklere mümkün olduğunca 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 hesaplarımızdan takip edebilir, sahip olmak istediğiniz çizgi romanları ve mangaları dükkânımızda bulabilir ve yeni ya da devam etmekte olan serilere abone olabilirsiniz. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■



www.paralelevrencr.com

[f](#) [t](#) [i](#) /ParalelEvrenCR

AltEvren

Özellikle 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 yayınevi haline gelmiş durumda. Hatta, endüstrinin bazı alanlarında (örneğin cilt satışlarında) piyasanın bu iki devini bile geride bırakmayı başarıyor. Image'ın Walking Dead ve Saga gibi meşhur serileri artık çizgi roman okuyan herkes tarafından az çok tanınıyor. Bu ay, Image'ın diğer önemli serilerinden ufak bir seçmece yapayım dedim.

Lazarus: Yayınevinin son dönemdeki popüler eserlerinden bir tanesi; Greg Rucka - Michael Lark ortaklığında hazırlanan ve yirmi dördüncü sayısına ulaşan Lazarus serisi. Dünyanın güçlü ve şirketleşmiş aileler tarafından yönetildiği distopik bir gelecekte 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 koyarak bir nevi "süper kahraman parodisi" yaratan Matt Fraction ve Chip Zdarsky, sadece çizgi romandaki hikâyeyle değil, okuyucularla iletişimleriyle de kült bir seri yaratmış durumdalar. 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'ın 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 ortaklığında hazırlanan ve şimdilik on dört sayısı bulunan Southern Bastards, bu kurguyu alışıktığımızdan daha gerçekçi, daha şiddetli ve daha kompleks bir şekilde yansıtıyor. Southern Bastards, şahsi fikrime göre Image'ın en iyi serilerinin başında geliyor.

The Wicked + The Divine: Yine "Image'ın 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 kültüre, 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'ın son dönemde yayınladığı "bebek varyant" kapaklarını gördüğünüze 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



alıyor. Bebek varyantları çizen adamın, aynı üslupla vahşete dayalı bir eser yarattığını düşünün, I Hate Fairyland'ın tek cümlelik özeti böyle yapılabilir. Bu seri de sübjektif 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 filminden bahsetmiştik. İkinci bir elli listesini de yakın zamanda sizinle 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 bölümüyle sona bağlanan hikâyenin dikkat çekici pek çok yanı 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 türe –misal drama– ağırlık veren bir seri değil aslında. Mizahi öğelerden tutun aksiyona, karakter gelişiminden tutun dünyaya 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 özelliği kazanmasının nedeni animede açıklanmasa da, içine düştüğü fantastik dünyanın 400 yıl önce neredeyse yok olmasına sebep olan Satella isimli bir cadının bu işte parmağı olduğu ima ediliyor. Satella, ya da diğer adıyla kıskançlık cadısı, altı günahın cadısını öldürüyor, anlaşılabilir özelliklerini de kendine katıyor. Satella dünyanın yarısını yok ettiğinde bir ejder tarafından durduruluyor fakat öldürülemez ve bir yerde büyüyle mühürleniyor. Gelelim Emilia'ya. Emilia Stella gibi bir yarım 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 eksikliğini çektiğini gösteriyor bize. Çekingen ama herkesin iyiliğini isteyen, her davranışını pek çok kez düşünen ve ona göre davranan 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 atlatılabilen 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 hikâyesinin 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 yüzleşme yaşanıyor 18. bölümde. Başkalarından yardım almadan gerçekten bir şeyleri değiştiremediğini fark eden Subaru daha mütevazı biri haline geliyor ve duygularından çok aklını

kullanma yoluna gidiyor.

Re: Zero çok farklı ırklar, yan karakterlerinin zenginliği, karakterlerin rahat ayırt 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 seriye zenginlik katan bir özellik. Uzun soluklu seriler yerine derli toplu hikâyesiyle pek çok kişinin bu seriyi beğendiğine kalıbımı basarım. Benzer bir seri izlemek isteyenlere 2012 sonbahar döneminden mizahi yönler yerine gerilim unsurlarına sahip bir bilimkurgu önerelim: Shinsekai Yori. İzlemediyseniz çok şey kaçırsınız.

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

İlk 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 sezona ipe 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. İlgili 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 şekle girdiğimiz, hayal dünyamızın sadece bize ait olduğu, sevdiğimizle paylaştığımız güzel anılarla süslü bir havuz. Dışarıdan bakıldığında oldukça renkli ve öyle kalması için de elimizden geleni yapıyoruz, yapmalıyız. Boşverin sizi üzenleri ve eleştiri yapanları, mutluyunuz; gerisi önemli olmamalı.

Bir süredir cosplay'deki ufak tefek notları siz değerli okurlarımızla paylaşıyoruz.

Cosplay tarihi, takip ettiğiniz cosplayerlerle



Circle lens, doğal göz renklerinde daha mükemmel görünürler.

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 kullanışlı değildir. Aynı zamanda estetik amaçlı 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 kullanmamasınız. Göz, en hassas organlardan biridir ve sonucunda iltihap kapma, daha da ilerisi; geçici körlük gibi rahatsızlıklarla uğraşmak istemezsiniz. Ayrıca lensi sağından soldan çekiştirmemeniz de önemlidir. Lens türlerine devam edecek olursak, bu yazımda sizlere "circle" lens konusundan bahsedeceğim.

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 görünürler. Ayrıca bu lens türlerinin doğal gözler için farklı renkleri vardır ve günlük kullanım için de idealdir. Peruk ve makyaj her ne kadar görünümünüzü değiştirirse 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 saattir, bazıları 3 yıl, bazıları 2 yıl. Her lensin kutusunda ne kadarlık kullanım olduğu



yazar. Bu kullanım süresini aşmamak için lens kutunuza not yapıştırmayı 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 süre daha idare edebilir. Benim tavsiyem zorlamayın, zamanı geçince atın. Hiçbir şey sağlığınıza önemli değil. Satın alırken de fotoğraflara dikkatli bakın. Ne de olsa fotoğraflarda doğal bir göz rengine mavi circle lens takıldığında, renk farklılık gösterebilir. Mesela benim gibi mavi-yeşil gözlere sahipseniz, açık renkli circle lensler tam istediğiniz sonucu veremeyebilir. Bu nedenden dolayı istediğiniz rengi bulduğunuzda, birkaç fotoğrafını iyice incelemenizi öneririm. Birçok circle lens koyu göz rengine göredir. 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 görüldüğü 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 azim... Bir kere ellerinizin temiz olduğundan emin olun. Ben şahsen, işaret parmağımla lensin yuvarlak kısmını üstte tutuyorum, diğer elimde göz kapağımı iyice açıyor ve beyaz kısmına lensi yerleştiriyorum. Eğer

lensi ısrarla iris kısmına yerleştirmeye çalışırsanız, canınız yanabilir. Mümkün olduğunda aşağı veya yukarı bakıp, bu işlemi öyle gerçekleştirin. 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 gözünüze batma yaparsa, ya toz ya da kirpik buna neden oluyordur. Üşenmeden lensi çıkartın, lens suyu ile temizleyin ve tekrar takın. Taktıktan sonra birkaç kere göz kapaklarınızı kapatın ve ASLA ovmayın. Çok sert ovarsanız, lensin yırtılma ihtimali var ve bu da gözünüzü çezebilir, zarar verebilir. Günün ilerleyen saatlerinde lensin tekrar batma ihtimaline karşı, yanınızda göz damlası veya yapay gözyaşı bulundurun, lens suyu da işinizi görür. Ancak lens suyunu fazla kullanmanızı 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 önemli! 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



taktıktan sonra kutusuna geri koyulurken kullanılmalıdır. Hemen hemen her yazımın 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 uzaklaştırmamasın. Herkes demirci veya terzilik yeteneğine sahip değil ve bu, hobiyi yapamayacağınız anlamına gelmez. "Herkes" cosplay yapabilir. Mutlu kalın. ■ **Ceyda Doğan Karaş**

 /cepejderi



Lensinizi taktıktan sonra gözlerinizi sert ovuşturmayın, çatlayabilir



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

✉ cemsanci@chip.com.tr 🐦 Cem_Sanci

Devasa bir zaman kaybı mı?

Massively Multiplayer oyunların ortaya çıkış dönemini dün gibi hatırlıyorum. Aslında 80'lerde ortaya çıkan bu tür, elbette bilgisayarların güzel grafikleri çalıştırmaya 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 biçimi" olarak tanındığı bu yıllarda Ultima Online gibi harika MMORPG oyunları bugün olduğu gibi medyanın gündemine taşınmıyor, çok az insan tarafından biliniyor 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 gerekmiyormuş," kafasını yaşamaya başladığı 90'ların sonunda, internetin de yaygınlaşmasıyla MMO'lara da ilgi yoğunlaşmaya başladı. Yapımcılar da ilginç, sürükleyici, etkileyici MMO'lar hazır-

lamaya başlayınca bu türün yıldızı bir anda parlayıverdi. 2000 yılında, Level'da MMO oyunlarını incelediğimiz kapak konusunda bu kategoriyi artık Türkçeleştirmek gerektiğini savunarak, Massively Multiplayer Online (MMO) türünü, dile rahatça oturması, kolayca söylenmesi için Devasa Online Oyunlar (DOO) olarak çevirmiştik. 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 başarmak için, belli hedeflere ulaşabilmek için, saatler, günler boyunca

aynı görevleri, aynı işlemleri tekrarlayıp durmak zorunda kalıyorlar. Hoş, bu meselede, 2004'te piyasaya çıkan Star Wars Galaxies'in üzerine oyun tanımam. Oyunda Jedi olmak isteyenler bir kristali açmak ve o kristalin içinden çıkan rastgele görevi tamamlamak zorundaydı. Bu kristallerde, yüzbinlerce oyuncuya "dans etme" görevi çıkıyordu. Oyuncular, barlara gidip burada çalan müziklerin eşliğinde, günler boyunca durmaksızın dans ediyordu. Dans ederek kazandıkları XP yeterince birince de Jedi olmak için gerekli diğer göreve geçiliyordu ama o dans görevi, gerçek zamanla, günlerce hatta haftalarca sürebiliyordu 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 faciaydı. Sırf bu saçmalık yüzünden oyundan soğuduğumu bilirim, ki Star Wars Galaxies bu dans saçmalığı 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 bırakan oyunlar nedeniyle, gençlerin zamanlarını anlamsızca bu oyunlara gömmelerine şahit oldukça üzülüyorum. Oyun size güzel bir öykü, zeka zorlayan stratejiler, unutulmamacak online 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 ayırın, video oyunları ise sadece eğlence olarak hayatınızda yer alsın. ■





Yer Etkisi Kürşat Zaman

✉ kursat@level.com.tr 🐦 kursatzaman

Kazdıramadığımız çukurun hikâyesi

Madem bir seriye başladık, kaldığımız yerden devam edelim. Ne demiştik, 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 bakıyorduk ki global bir otomobil firmasında senelerce üst düzey görevlerde bulunmuş bir ağabeyimiz çıkıp, "Ben olsam flat yapıdaki on birinci virajın olduğu yere bir çukur kazdırır, orayı eğimli bir viraj haline getirirdim" deyiverdi.

Heyecanlandık, "Neden olmasın?" dedik, başladık imza toplamaya. Sağ olsun hem federasyon bizi dinledi, hem de ana yüklenici olan inşaat firması. Pistin altında yer alan drenaj kanallarının inşası bittiğinden istediğimiz değişikliği değerlendirmenin mümkün olamayacağını ama istersek bizi pistte ağırlayabileceklerini belirttiler. İstanbul Park'ta yapılan yarıştan 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 tasarlarız 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 çukurlusunu yapıyorsunuz?" dediklerinde cevap veremedik...

Neyse, işe koyulduk koyulmasına da iş bizim sandığımızdan hayli zor çıktı. Pistin 2 boyutlu bir tasarımını bile güçlülükle 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 karışıp elini eteğini bu işlerde çekmişti, mail ile de ulaşamadığımızdan update'i resmi olarak yayınlamadık. Bu mod üzücü bir şekilde eskiyen bilgisayarlarımızda kayboldu gitti, İnternet 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 vaktimizi

alıyordu. Vazgeçtik.

Bu aslında ortalama 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 giriyor 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

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 şöyle bir genel resme baktığımız zaman yüzde yüz benzer bir durum görüyorum. Envai çeşit 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 Mars'ı hedefleyen firma, anca Ay'a gidebilmiş... Günümüz oyun sektörü, özellikle PC için oyun üreten zümre, rekabetin ne kadar kızıştığının 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 yarış 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 alaşağı edebiliyor ama işin güzel yanı da bu değil mi en sevdiğim 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 iklere ihtiyacımız olduğu su götürmez bir gerçek. Geline nokta da geriye daha fazla bakmanın bir anlamı kalmadı zira "geride kalanlar" günümüz ile tırnak ucu kalınlığında bir bağa sahip. Genre'lar değişti, oyun oynama şekilleri değişti, oyuncuların istedikleri değişti. Tutup 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 bulaştırılabileceğinin elle tutulur en net kanıtı gibi geldi bana. Dev bir markaya arka-

sını yaslayan yapımçılar, 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 büyüktü ki aslında daha önemli ama yapımçılar için küçük olan maddeler es geçildi ve günün sonunda potansiyelinin ancak yarısını son kullanıcıya aktarabilen bir yapım 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 değildir. Önce önümüzdekileri görmeden, arka planda kalanlara ulaşmaya çalışmak, her daim hüsrana sonu çanacaktır. ■





Hardcore Ertekin Bayındır

✉ ertek78@hotmail.com 🐦 ErtknByndR

Bir Hırsızın Sonu

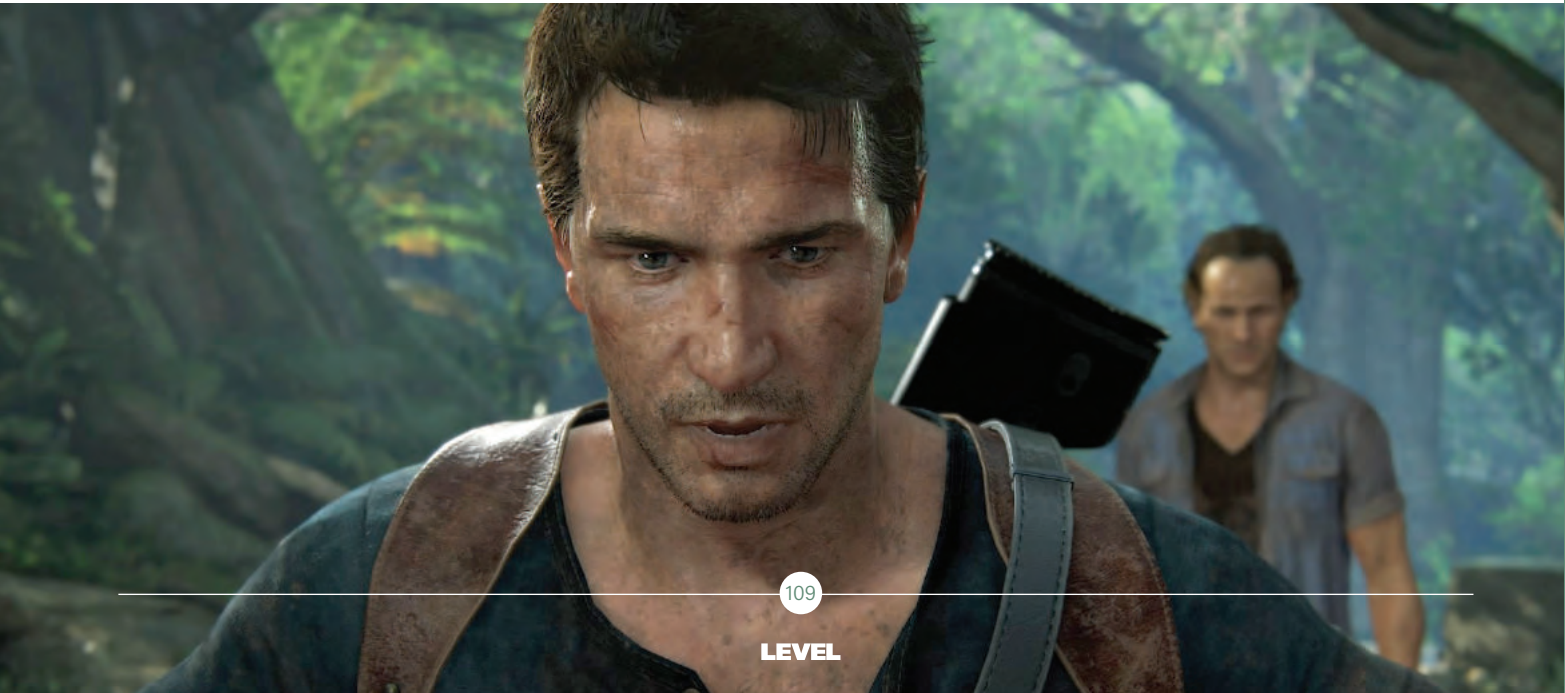
Biliyorum, Uncharted 4 hakkında şimdiye kadar sayısız şey okumuşsunuzdur ama biraz da benden dinleyin istedim. Oyun piyasaya çıkalı çok oldu, bunun da farkındayım ama işte, bana oyunu oynamak ancak kısmet oldu. Karşıma çıkacak her şeyin beni büyüleyeceğine de adım gibi emindim ve sonuç olarak yanılmadım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

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 serisinin bendeki yeri çok ayrıdır. Çocukluğum-

da oyun oynarken aldığım keyfi şu an birçok oyun veremezken, seriye ait herhangi bir oyundan o keyfi fazlasıyla 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 finalle kapattı.

Dediğim gibi, Uncharted 4'ün çıkışının üzerinden epey bir zaman geçti ve ben oyunu ancak edinebildim. Ama işte insan böyle büyük beklentileri için öyle bir sabırlı 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, sırf kusur bulmak olmasın amaç diye. Ama Uncharted 4'te şu halimle hiçbir kusur bulamadım. Grafik kalitesi muhteşem, tasarım kalitesi olağanüstü, hikâyeye muazzam ki hikâyenin 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 koyulan, ona verebildiği her şeyi en iyi kaliteyle vermeye çalışan, kusursuzluğu hedef alan firmalar var hala. Bazen bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda benim gibi umutsuzluğa düşerseniz, bunlar aklınızda olsun. ■





Posta Kutusu

Sorularınız için: inbox@level.com.tr



YENİ BİLGİSAYARIN EŞİĞİNDEN

Merhaba LEVEL ahali! (Burada kapıyı sertçe açıp, bağırarak odaya giriş yapıyorum?) Merhaba Tuna ağabey. (Burada ne yaptın peki? -Tuna) Ben yeni dizüstü bilgisayarını değiştirmenin eşliğinde 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 kandıramazsın! 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. Bütçem 2500-3000 TL civarında. Çoğunlukla

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 öğüt vereyim: Bilgisayar alırken ne kadar ileriye dönük yatırım yaparsan, ileride o kadar az başın ağrır. Ben misal yıllar önce haddinden fazla para vererek yüksek performanslı bir donanım topladım ve hala oyunlar çatır çatır çalışıyor. Dolayısıyla, hele ki işlemcide geride kalmamaya bakmalısın. İşlemciyi değiştirme olasılığın

olmadığından, ileride yepyeni bir bilgisayar almaya çalışman gerekebilir.

2. Steam hesabımda 25-30 civarı oyun var ve bunların 15 tanesini bilgisayarımın özellikleri berbat olduğu için oynayamıyorum. Yeni bilgisayar almamın en büyük nedeni bu. Bilgisayarı 1.5-2 ay içerisinde alacağım. 100 TL üstünde 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 edecektir.

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 deneyebilirsin. 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'lik i5 6300HQ mu yoksa 3200 TL'lik 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 takılıyor. 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 gelmemişti ama umarım bunu cevaplıyorsun ağabey. Cevaplıyorsan çok yayımlarsan deli gibi sevinir ve saygı cebimde gezdirerek bütün arkadaşlarıma 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 bilgisayarımı birkaç ay önce yeniledim. (Bazı konulardan dolayı masaüstü almadık.) HP Pavillion, 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.) gelecekte gelen ve sahte isimle aramıza katılmış hali misin? MSI'dan vazgeçip HP mi aldın? i7 işlemciden de vazgeçmiş gibisin... Olsun varsın, her türlü kabulümsün. Yalnız bu soru aşırı genel oldu, gel kabul et. Hem oyunları, hem de grafik düzeylerini bu kadar iyi bilseydim farklı bir sektörde olurum gibi geliyor. Çoğu oyunu Ultra seviyede oynayamayacak olsan da yüksek seviyeyi zorlayabilirsin.

2. Bilgisayarımda bir sıkıntı var. Bir süre ileri tuşuna basınca, basmasan bile karakter ileri gidiyor. Böyle yaşamak zorunda mıyım yoksa bir ayar mı yapmalıyım?

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

3. Bilgisayarıma 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 yönelebilirsin...

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

NMS'yi rahat kaldırır da Deus Ex ve Witcher 3'ün yüksek ayarlarında problem yaşayabilirsin. Çalıştırmaz değil fakat kısma 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 kıracağız. 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 arattığımda oyunun dikkatimi çektiğini söylemem gerekiyor. Şimdi birkaç soru soracağım.

Sen böyle X, Mex diye girince bende bir ürperme olmadı değil Ferit zira bu oyun türüne ne kadar uzak olduğumu bir bilsen... Az sonra da anlayacaksın zaten ne kadar bir haber olduğuma...

1. Ben genelde gemilere binip uzayı keşfettiğimiz 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 bulamadım) 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 sınıflandırması çok mu, yoksa az sınıf mı var? Mesela "savaş gemisi, ticaret gemisi, gözcü 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 deneyebilirsin. 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, hatırımlı sormadı, hoş mu? Neyse ki keyfim yerindeydi. Gel bakalım senin aklını hangi sorular meşgul etmiş...

1. Battlefield 1'in çıkışına az kaldı ve aralarında benim de bulunduğum, "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 yanlısı) 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 yansıttığı için bizi kötü göstermesinler.

Gösterirlerse dava mı açacaksınız? 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 çıkınca göreceğiz.)

3. Oyunda cepheledeki Türk komutanlarının isimlerinin telif hakkı var mıdır bizde? Yani oyunda isimleri geçiyorsa bize 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, itiraz 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 anıyoruz.) Bu konuda en ufak bir fikrim bile yok ama bu sorularının tüm yanıtlarının Cem Şancı'da olduğunu da bilmelisin. Ona nasıl ulaşırsın, 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 kiralyorsun vs. Gezegenlere inmek de yok; onun yerine kaynak için göktaşı peşine düşüyorsun. Sana son diyeceğim şu ki X Rebirth'ü al, pişman olmazsın.

Saygılar.

Görüşürüz Ferit. Uzaydan bize sinyal gönder.

Ferit DEMİR

GELECEK PLANLARI

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

Selam Ufuk. En sevdiğim konudur oyun yapımı. Kendim tam 17 tane oyun planı yaptım ama oyun yapmayı bilmediğim için hepsi düşüncede 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 baktığımda. Şimdi sana sorum, belirli bir motor üzerinde mi çalışmalıyım yoksa başka bir yöntem mi bulmalıyım? Biri ise hangisi sence?

Hangi oyun motorunda çalışmak istediğin, ne tür bir yapıma imza atacağınla daha yakından alakalı. 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 iliyse oyun programlamasından anlamayan biri 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 heveslisi 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

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

Bir sürü insan dünyanın en iyi zombi oyununun 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 ısırılarak zombiye dönüşmüş, birçoğu da antizin denen bir ilaçla zombiye dönüşmeyi erteliyor. Biz ise bir Amerikan ajansıyız. Daha dakika 1 gol 1 diyemeden ısırılıp antizine muhtaç kalıyoruz. Oyundaki zombiler de çeşitli. Bunlar hiç ellemezseniz zar zor hareket eden, sizi görünce bir lama misali asit tüküren, tam anlamıyla ağır abi diyebileceğimiz iri, güçlü ve dayanıklı olanlar, üzerinize koşarak sizi ve kendini patlatan ve daha yeni zombi olmuş atletik ve hırçın zombiler olmak üzere 5 türe ayrılıyor. (Ağır abilere zorunlu görevler dışında bulaşmamanızı öneririm.)

Gece görevleri dışında geceleri dışarılar da fazla bulunmanız pek önermem tabii daha fazla XP istemiyorsanız. Geceleri atlatmanın en kolay yolu ise gördüğümüz 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 hayatta kalma küreklerine kadar çok fazla silah bulunuyor. Her silah kullandıkça eskiyor ve çeşidine göre tamir edilme sayısı da değişiyor. (Ve bu sayı sıfırlanınca silahı atıyorsunuz.) Bu yüzden de oyunda bolca sandık, dolap ve alet kutusu bulunuyor. Oyundaki ilk birkaç saatinizi sandık açmakla geçirirseniz bayağı rahatlırsınız 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 amaç bile seçebiliyorsunuz. Oyundaki yan görevler ise maalesef eğlenceli değil.

Eğer güzel bir hikaye ve bu hikayenin zombi temalı 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



AFAL
OKUR İNCELEMESİNE
ARAL'IN HEDİYESİ
Umbrella Corps (PC)



Civilization VI

#238

1 Kasım'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

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

RUHLAR KÜTÜPHANESİ

RANSOM RIGGS

Ön okuma



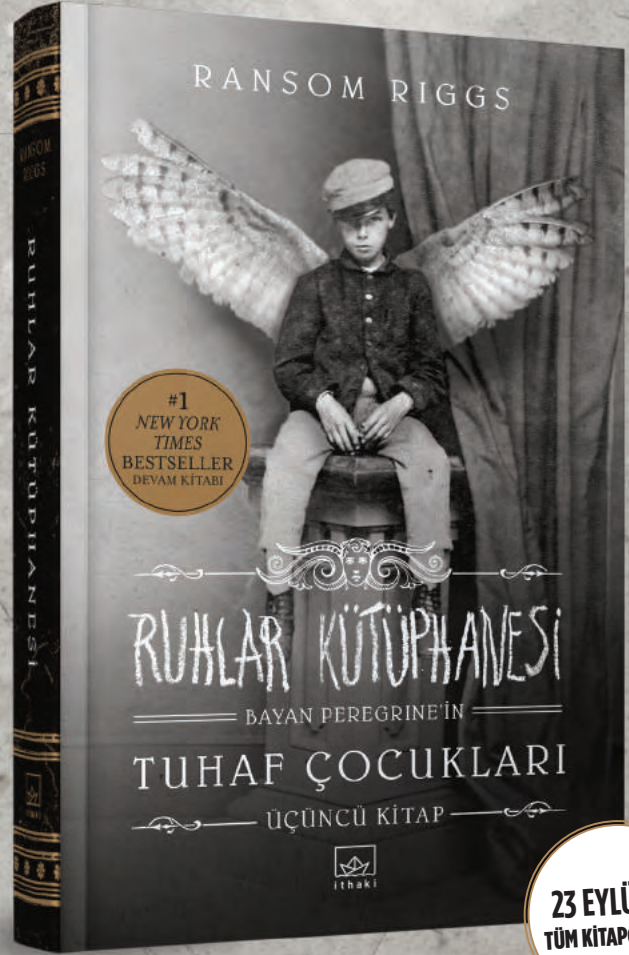
OLAĞANÜSTÜ GÜÇLERE
SAHİP BİR ÇOCUK.

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 Yıldızın Altında*
kitaplarının çoksatan yazarı



23 EYLÜL'DE
TÜM KİTAPÇILARDA



2. Kitap

1. Kitap

Film Özel
Baskı



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

f /ithakiyayin t /ithakiyayinlari i /ithakiyayinlari

Genel Dağıtım PUNT

PS4



Oyun yeniden tasarlandı.

şimdi sadece

1299 ₺*

OYUNUN GELECEĞİ