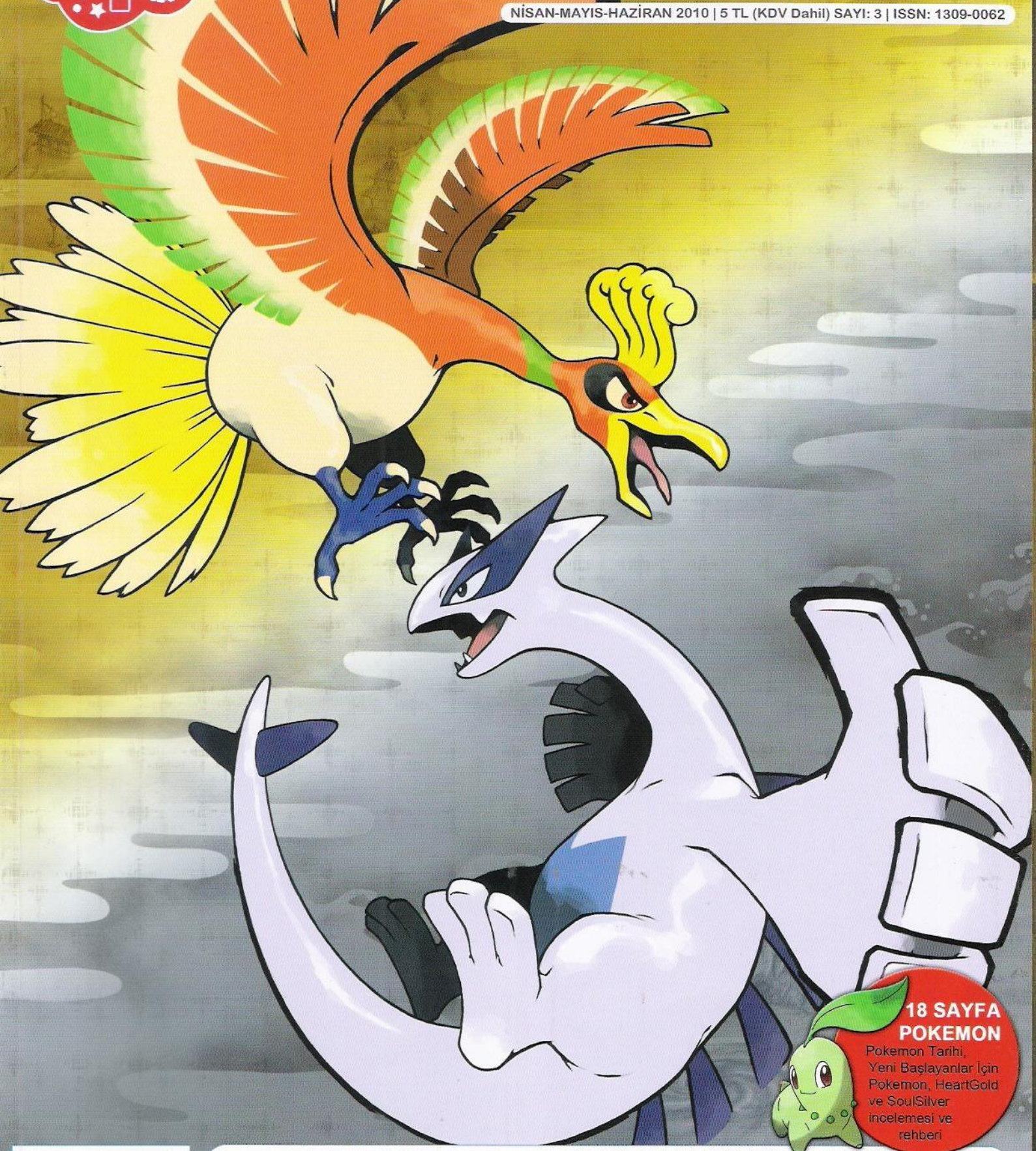


POKEMON VE MONSTER HUNTER TRI POSTERİ HEDİYELİ!

3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ

# NINTENDOCU

NİSAN-MAYIS-HAZİRAN 2010 | 5 TL (KDV Dahil) SAYI: 3 | ISSN: 1309-0062



18 SAYFA  
POKEMON

Pokemon Tarihi,  
Yeni Başlayanlar İçin  
Pokemon, HeartGold  
ve SoulSilver  
incelemesi ve  
rehberi

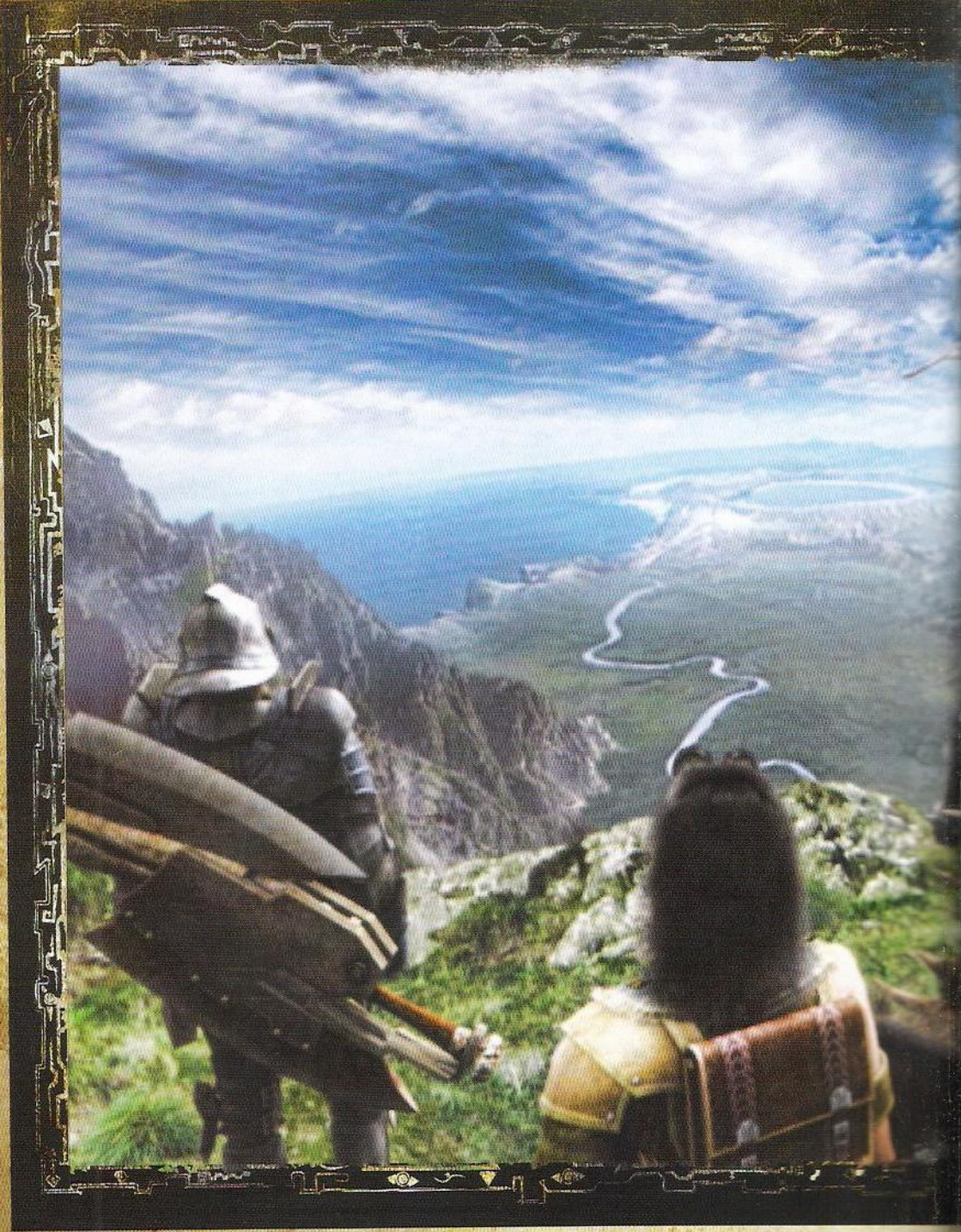
ISSN 1309-0062



9 771309 006208

NEDEN NINTENDO? ❀ DİSNEY DOSYASI ❀ POKEMON TARİHİ ❀ YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN POKEMON  
SNES VIRTUAL CONSOLE KLASİKLERİ ❀ MONSTER HUNTER 3 ❀ FRAGILE ❀ RED STEEL 2 ❀ NBA JAM  
DRAGON QUEST IX ❀ TATSUNOKO VS CAPCOM ❀ POKEMON HEART GOLD VE SOUL SILVER ❀ ENDLESS  
OCEAN 2 ❀ LAST WINDOW ❀ TRAUMA TEAM ❀ SONIC SEGA ALL STARS RACING ❀ SUPER MONKEY BALL:  
STEP & ROLL ❀ ACE ATTORNEY MILES EDGEWORTH ❀ PHANTASY STAR 0 ❀ ALICE IN WONDERLAND

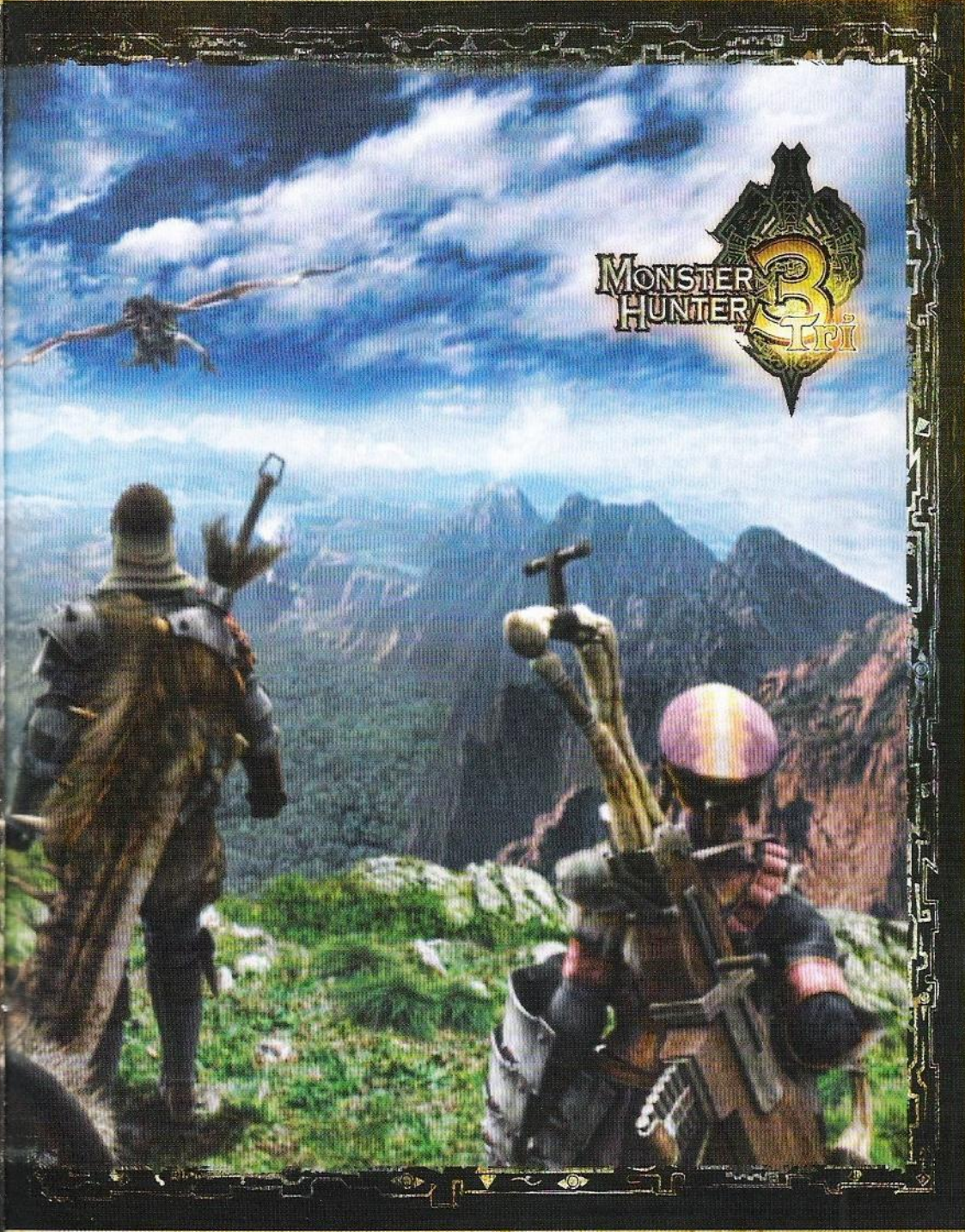
# AVLANMAYA



Monster Hunter Tri'nin dünyasına girmeye hazır olun. Çevrenizi öğrenin ve savaş yeteneklerinizi geliştirin çünkü Monster Hunter Tri'nin devasa dünyasındaki epik yaratıkları sadece siz avlayabilirsiniz. Japon fenomen Monster Hunter Tri Avrupa'yı sallarken siz de hayatınızın macerasına hazır olun - sadece Wii'de.

Nisan 2010

# HAZIRLANIN



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

# İçindekiler

Sayı 3 - Nisan/Mayıs/Haziran 2010



**38 Monster Hunter Tri**  
Wii'deki bütün multiplayer anlayışımızı değiştirecek görkemli bir oyun...



**48 Pokemon Heart Gold & Soul Silver**  
Yeni Pokemon fenomeni sonunda DS ekranlarımıza ulaştı.



**44 NBA Jam**  
Koca kafalı NBA oyuncularını, NBA Jam ile Wii ekranımıza konuk oluyolar.



**50 Endless Ocean 2**  
Bu sefer hayali bir okyanusta değil, bildiğimiz sularda dalmaya gidiyoruz...



**45 Dragon Quest IX**  
Japonya'da en çok beklenen RPG, peki ya Avrupa?



**54 Fragile**  
Duygusal ve depresif bir macera bizi bekliyor.

## Konular

- 08 Satış Listeleri**  
Türkiye'de en çok satan oyunlar hangileri? Gelecekte bu listede hangi oyunlar olacak?
  - 10 SNES Virtual Console Klasikleri**  
Wii Virtual Console'daki SNES oyunları artıyor ancak ne indirip oynayacağınızı bilmiyorsanız, işte size gelmiş geçmiş en iyi SNES oyunları.
  - 12 Bir Disney Öyküsü**  
Epic Mickey'i raflarda görmeye hazırlanırken dünya tarihinin en çok tanınan faresi ve diğer Disney karakterlerinin video oyunlarındaki yolculuğuna bir göz atalım.
  - 18 Neden Nintendo?**  
Nintendo'yu seviyoruz, peki neden? Kadir Çakır bu sorunun cevaplarını arıyor.
  - 20 Pokemon Tarihi**  
Pokemon HeartGold ve SoulSilver'ı alıp oynamaya başlamadan şu ana kadar çıkmış bütün Pokemon RPG oyunlarına göz gezdirelim.
  - 24 Yeni Başlayanlar için Pokemon**  
Pokemon dünyasına adım atmak istiyor ancak nereden ve nasıl başlayacağınızı bilmiyor musunuz? İşte size dev Pokemon rehberi.
- 
- 32 Teknik Servis**  
Nintendo konsolları ile ilgili cevabını aradığınız pek çok sorunun yanıtı burada.
  - 68 Rehber / Hile**  
**New Super Mario Bros Wii**  
New Super Mario Bros Wii ile ilgili yararlı hileler ve bütün bölüm sonu canavarlarının rehberi.
  - 72 Rehber / Hile**  
**Pokemon HeartGold & SoulSilver**  
HeartGold ve SoulSilver'daki en güçlü Pokemonlar hangileri ve nerede bulunabilirler? Yanıtlar rehberimizde...
  - 76 Best of DS**
  - 77 Best of Wii**
  - 78 Best of DSiWare**
  - 79 Best of WiiWare**
  - 80 Köşe: Kadir Çakır**
  - 81 Köşe: Oğuzhan Maraba**
  - 82 Sürekli Wii Yarışması**



## Ön İncelemeler

### 42 Last Story

Oyun dünyasında yeni bir Final Fantasy fenomeni sahne alıyor. Square Enix'ten ayrılan Final Fantasy ekibi tarafından geliştirilen bu oyun her yönü ile ilgi çekiyor.



### 42 Xenoblade

Bu oyun aslında 2009 yılının ortalarında duyurulmuştu ancak ismi farklıydı. Önceki sayılarımızda Monado: The Beginning of the World adıyla bahsettiğimiz oyun uzun yapım süreci boyunca isim değişikliğine gitti ve geçtiğimiz aylarda Xenoblade adıyla yeniden duyuruldu.



### 43 Trauma Team

Trauma Center: New Blood'un müthiş derecede zor ve bunaltıcı olmasının ardından Trauma Center serisi bir süre Wii'de kendini göstermeyecek sanmıştık.



### 43 Last Window: Midnight Promise

İsminden anlamak mümkün olmasa da Hotel Dusk: Room 215'in devamı olan bu oyun da ilk oyundaki ile aynı çizgiyi izliyor.

## İncelemeler

### 47 Tatsunoko vs Capcom

Tatsunoko da neyin nesî? Boşverin siz onun ne olduğunu ve Capcom ile olan dalaşmalarına katılın!

### 52 Red Steel 2

İlkinin yarattığı hayal kırıklığını telafi edebilecek mi?

### 53 Alice in Wonderland

Kitaptan esinlenen filmde esinlenen çığın bir DS bulmaca / aksiyon / platform oyunu...

### 56 Super Monkey Ball: Step & Roll

Wii Denge Tahtasını sakladığınız yerden çıkarın ve maymunları yuvarlamaya başlayın.

### 58 Ace Attorney Miles Edgeworth

Ace Attorney serisi Investigations isminde bir alt seriye ayrılıyor ve bizi mahkeme salonundan çıkarıp olay mahalline götürüyor.

### 59 Phantasy Star 0

Online özellikleri olan bir RPG ile tanışmaya hazırlanın.

### 60 Sonic Sega All-Stars Racing

Tüm Sonic ve Sega karakterlerinin yer aldığı çığın bu yarış oyunu bize ciddi derecede Mario Kart'ı hatırlatıyor.

### 61 Sonic Classics Collection

Klasik Sonic oyunlarını bir araya getiren bu toplama DS sahiplerini mutlu edecek.

### 62 No More Heroes 2

Travis geri dönüyor ve eskisinden daha vahşî!



### 63 Might & Magic: Clash of Heroes

RPG + strateji + macera

### 64 Silent Hill: Shattered Memories

Wii'deki en iyi korku oyunu olmaya aday.

### 65 Infinite Space

Anime stili bir uzay ordusunun yönetimi sizde.

### 66 Rayman (DSiWare)

Davşanları unutun, efsaneyi başlatan kahramanın klasik macerası burada başlıyor.

### 67 Sonic the Hedgehog 4 (WiiWare)

### 67 Mega Man 10 (WiiWare)



**NINTENDOCU'YA HOŞGELDİNİZ**

Sercan Şengün  
sercan.sengun@nintendo.com.tr

Dergimizin üçüncü sayısına hoşgeldiniz. Umuyoruz bizim için dergimizi arkadaşlarınıza öneriyor, Facebook, Twitter, İnternet Forumları, MSN vb. yerden gönüllü duyurumuzu yapıyorsunuzdur.

Dergimizin bu üçüncü sayısı Pokemon severlerin rüyasını süsleyecek bir hal aldı. Pokemon HeartGold ve SoulSilver sürümlerinin incelemesi dahil tam 18 sayfa Pokemon rehberi bu sayının sayfaları arasında yerini aldı. Özellikle Pokemon dünyasına adım atmak isteyen de bir türlü nereden başlayacağını bilemeyenlere müthiş bir kaynak olacağız. Bu sayı ön incelemelerimiz biraz az ancak bunu bol bol inceleme yaparak telafiye çalıştık. Önümüzdeki sayı karşınıza E3'ten bomba gibi haberlerle çıkacağız. Bu arada Sürekli Mil yarışmamızı sakın atlamayın.!

Nintendo dünyası ile ilgili son haberleri [www.nintendo.com.tr](http://www.nintendo.com.tr) ve [www.nintendocu.com](http://www.nintendocu.com) adreslerinden takip edebilirsiniz. Bize ulaşmak için [dergi@nintendocu.com](mailto:dergi@nintendocu.com) adresine mesaj gönderebilirsiniz. Lütfen dergi ile ilgili her türlü yorumunuzu ve bizden isteklerinizi göndermeyi unutmayın. Ayrıca dergide görmek istediğiniz içerikleri neden siz yazmayasınız? Her türlü içeriğinize de mail kutumuz açık. Temmuz 2010'da çıkacak olan dördüncü sayımızda şimdiden görüşmek üzere.

Nintendocu Nintendo Dergisi, Nortec Eurasia A.Ş. tarafından 3 ayda bir yayınlanır.

Nisan/Mayıs/Haziran 2010 Sayı:3

Nortec Eurasia A.Ş. Yönetim Kurulu Adına

Sahibi: Hasan Çolakoğlu [hasan.colakoglu@nintendo.com.tr](mailto:hasan.colakoglu@nintendo.com.tr) Yayın Yönetmeni ve

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sercan Şengün

[sercan.sengun@nintendo.com.tr](mailto:sercan.sengun@nintendo.com.tr) Editör:

Saygın Ergen [saygin.ergen@nintendo.com.tr](mailto:saygin.ergen@nintendo.com.tr) Yazarlar: Kadir Çakır, Oğuzhan

Maraba, Burak Berk Reklam Sorumlusu:

[saygin.ergen@nintendo.com.tr](mailto:saygin.ergen@nintendo.com.tr)

Abone, Dağıtım ve Eski Sayılar, Yayın Yönetim

ve Yazışma Adresi, Yapım-Tasarım:

Nortec Eurasia (Nintendo) Şebnem Sokak

Tavukçuoğlu İş Merkezi, No:2 Kat:7

Kozyatağı - İSTANBUL, Tel: +90 (216) 463

76 79, Fax: +90 (216) 463 77 39,

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

Renkayırımı, Teknik Koordinasyon, Baskı ve

Cilt: Punto Baskı Çözümleri Tic. Ltd. Şti.

Halaskargazi Cad. Sait Kuran İş Merkezi,

No:145, Kat:5 34381 Şişli - İstanbul,

Tel: 0212 231 30 68 [www.puntops.com](http://www.puntops.com)

Dağıtım: Yaysat Dağıtım Pazarlama A.Ş.

Basım Yeri ve Tarihi: İstanbul, Nisan 2010

ISSN: 1309-0062

Nintendocu Nintendo Dergisi'nin yayın

hakkarı, Nortec Eurasia A.Ş.'ye aittir.

Dergide yayınlanan yazı, fotoğraf ve

illüstrasyonların her hakkı saklıdır.

Dergiden kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı

yapılabilir. Nintendocu Nintendo Dergisi,

ulusal düzeyde, süreli ve 3 aylık periyotlarla

yayınlanmaktadır. © 2010 Nortec Eurasia.

All games are trademarks of their respective

owners. Nintendo®, Nintendo Wii®,

Nintendo DSi®, Nintendo DSiLite®,

Nintendo DS® are all trademarks of Nintendo.

**Oyuncaklar Geri Dönüyor!**

Yenilenmiş özel versiyonlarıyla ve daha önce görmediğiniz özel seçeneklerle!

**1** İLK DEFA BLU-RAY'DE **2** MUHTEŞEM AİLE FİLMLERİ **3** HER BİRİNDE OYUNCAK HİKAYESİ FİLMİNE İLK BAKIŞ!

ŞİMDİ Disney Blu-ray VE DVD 'DE!

2 Temmuz'da Sinemalarda!

## Oyuncaklar geri dönüyor!

Sevilen film serisi Oyuncak Hikayesi'nin (Toy Story) ilk 2 bölümü yenilenmiş özel versiyonlarıyla ve daha önce görmediğiniz özel seçeneklerle geri dönüyor. İlk defa Blu-Ray'de de göreceğimiz bu filmlerin içinde Oyuncak Hikayesi 3 filmine ilk bakış da yer alacak.

## Nintendo ile Alice Harikalar Diyarı'nda maceraya atılın!



Hayranlarının merakla beklediği Alice in Wonderland filminin oyunu 8 Mart'ta tüm oyun tutkunlarının beğenisine sunuldu. Artık Alice'in maceralarla dolu dünyasına Nintendo Wii ve DS ile dahil olabileceksiniz. Alice hayranları 10 yıl önce başlayan serüvene filminden esinlenerek hazırlanan oyununda devam edecekler.

### Wii'de Underland'in sırrını çözün!

Alice in Wonderland oyununun 8 Mart'ta raflarda yerini alan olan Wii versiyonunda, güçleştirilebilen dövüş sistemindeki 'olanaksız fikirleri' toplayıp Underland'in sırrını çözeceksiniz. Kupa Kraliçesi ve askerlerini yenmek için güçlerinizi dikkatli seçmeyi unutmayın!

### DS'de yolunuzu harita ile bulun!

Alice in Wonderland'in DS versiyonunda Kupa Kraliçesi ve askerleriyle savaşırken Alice'e Underland'in haritalarını kullanarak yol gösterebilirsiniz. DS'de ise her görevin ardından kameranızı kullanarak kilitli olan bölümleri bulabilirsiniz. Ayrıca online olarak arkadaşlarınızla karşılıklı oynayabilir, oyundaki ilave parçalara ulaşabilirsiniz.



## Nintendo, 2010 yılının yeni oyunlarını tanıttı

Nintendo, Londra'da gerçekleştirdiği zirve toplantısında 2010 yılının ilk yarısında piyasaya sunacağı yeni oyunlarını tanıttı. En yeni Wii ve DS oyunlarının tanıtıldığı toplantıda heyecanla beklenen Super Mario Galaxy 2 ve Metroid: Other M. oyunlarının çıkış tarihi de açıklandı. Toplantıda ilk kez görücüye çıkarılan ve 5 Mart'ta piyasaya sunulan Nintendo DSi XL, 2 farklı mat rengi, DSiWare yazılımı ve kablosuz internet imkanı sunan DSi Browser ile oyun severlerden tam not aldı.

Nintendo tutkunlarının heyecanla beklediği Super Mario Galaxy 2, 11 Haziran'da piyasaya sunulacak. Yer çekimine karşı koyabildiğiniz oyunda, yeni gezegenler ve içerikler de sizleri bekliyor. Oyunda, düşmanlarınıza karşı Yoshi ile beraber mücadele edecek, birbirinden renkli ve çığırın bölümde macerayı yaşayacaksınız.

Nintendo ve dünyaca tanınan Team Ninja işbirliği ile yapılan Metroid oyununa farklı bir perspektif kazandırılan Metroid: Other M 2010'un 3. çeyreğinde piyasaya sunulacak. Terk edilmiş uzay istasyonundaki tünel ve kıvrımlı geçitlerden geçerken istediğiniz zaman 3D perspektifine geçiş yapabilirsiniz. Heyecan ve aksiyon dolu Metroid Other M oyununda Wii kumandasını yan tutarak

düşmanınızla savaşılabılır, mekanlardaki ipuçları ve saklı geçitleri bulmak için 3D bakış açısını kullanarak dünyayı keşfedebilirsiniz.

### Wii'de heyecan devam ediyor

23 Nisan'da piyasaya sunulacak olan Monster Hunter Tri, Wii için tasarlanan aksiyon dolu epik bir oyun. Bu yepyeni oyunda, şehri depremden sonra yeniden inşa ederken canavarlardan koruyabilmek için silahlarınızı ve zırhlarınızı kendi isteklerinize göre uyarlayabilirsiniz. Ayrıca Avrupa'daki oyuncular, oyunun online özelliklerinden ekstra bir ücret ödmeden faydalanabilecekler.

7 Mayıs'da raflardaki yerini alacak olan Sin and Punishment: Successor of the Skies oyununda ise Wii kumandasının nişan alma duyarlılığı sayesinde durmaksızın aksiyon yaşayacak, elde ettiğiniz skorları internette paylaşıp, lider tablolarında yerinizi alacaksınız.

Tenis oyunlarındaki duyarlılık ve tilt oyunundaki eğlenceyi birleştiren FlingSmash oyunuyla ise yaz aylarında tanışacak, Wii Motion Plus zevkini yaşayacaksınız.

### DS dünyası büyümeye devam ediyor

Japonya'da 4 milyondan fazla satan Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies oyunu da yaz aylarında DS kullanan oyun severler ile buluşacak.

Tüm Nintendo DS ailesi ile kullanılabilen WarioWare: Do It Yourself ve WiiWare için olan WarioWare: D.I.Y. Showcase de 30 Nisan 2010 da satışa sunulacak. İki oyuna da sahipseniz ikisi arasında içerik transferi yapabilir, üstelik WarioWare:DIY ile ürettiğiniz oyunları , WarioWare: D.I.Y. Showcase ile televizyondan oynayabilirsiniz.

2010 da büyük bir başarıya imza atması beklenen Nintendo DSiWare için tasarlanan Photo Dojo ilkbaharda piyasaya sürülecek. Oyuna başlamadan 13 tane poz verip fotoğraf çekmeli ve 10 tane de ses efekti kaydetmelisiniz. Artık siz de komik bir dövüş oyunun baş kahramanı olabilirsiniz. 8 karakter yaratabileceğiniz oyunda Nintendo DSi veya Nintendo DSi XL sistemi ile ister kendi kendinize isterseniz arkadaşlarınızla savaşılabılırsınız.



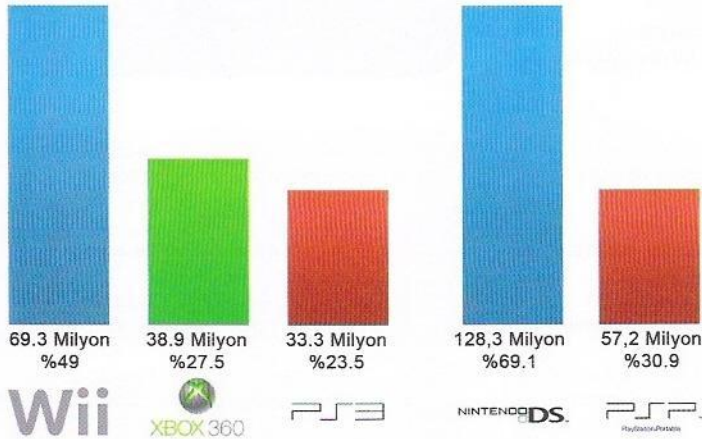
## Çıkış Tarihleri

Playmobil Circur (Tradewest)	16 Nisan
Monster Hunter Tri (Nintendo)	23 Nisan
2010 FIFA World Cup South Africa (EA Sports)	30 Nisan
Iron Man 2 (Sega)	30 Nisan
Sin and Punishment: Successor of the Skies (Nintendo)	7 Mayıs
All Star Karate (THQ)	14 Mayıs
Sushi Go-Round (Asylum)	14 Mayıs
Clever Kids: Pet Store (Midas)	21 Mayıs
No More Heroes 2: Desperate Struggle (Rising Star)	21 Mayıs
Project Runway	28 Mayıs
Great Party Games (O-Games)	28 Mayıs
LEGO Harry Potter: Years 1-4 (Warner Bros Interactive)	28 Mayıs
Prince of Persia: The Forgotten Sands (Ubisoft)	28 Mayıs
Samurai Warriors 3 (KOEI)	28 Mayıs
International Athletics (Ghostlight)	4 Haziran
Super Mario Galaxy 2 (Nintendo)	11 Haziran
Fast Food Panic (Nobilis)	25 Haziran
Tiger Woods PGA Tour 11 (EA Sports)	30 Haziran
Green Day: Rock Band (MTV)	Haziran
Transformers: War for Cybertron (Activision Blizzard)	Haziran
Toy Story 3 Video Game (DISNEY)	Ağustos
Arc Rise Fantasia	Belirsiz
Metroid: Other M (Nintendo)	Belirsiz
Fragile: Farewell Ruins of the Moon	Q1
Epic Mickey (DISNEY)	2010
LEGO Star Wars III: The Clone Wars (Lucasarts)	2010
Lost in Shadow (Konami)	2010
NBA JAM (EA Sports)	2010
Pop n'Rhythm	2010
The Legend of Zelda Wii (Nintendo)	2010
Wii Vitality Sensor (Nintendo)	2010

## Çıkış Tarihleri

Playmobil Pirates (Mindcape)	16 Nisan
Digitars: Magnificent Flying Funfair (Ghostlight)	23 Nisan
Jewel Quest Mysteries: Curse of the Emerald Tear (Avanquest)	23 Nisan
OK! Puzzle Stars (Ubisoft)	23 Nisan
Iron Man 2 (Sega)	30 Nisan
WarioWare: Do It Yourself (Nintendo)	30 Nisan
Runaway 3	7 Mayıs
Sushi Go-Round (Asylum)	14 Mayıs
From the Abyss (Nobilis)	21 Mayıs
Rooms: The Main Building (Nintendo)	21 Mayıs
Sonny with a Chance (Disney)	21 Mayıs
LEGO Harry Potter: Years 1-4 (Warner Bros.)	28 Mayıs
Prince of Persia: The Forgotten Sands (Ubisoft)	28 Mayıs
Sea Park Tycoon (Foreign Media)	1 Haziran
Puzzle Quest 2	4 Haziran
Dancing on Ice (Ghostlight)	25 Haziran
Fast Food Panic (Nobilis)	25 Haziran
Dragon Ball: Origins 2 (Namco)	29 Temmuz
Again (KOEI)	Q2
Monster Rancher DS (KOEI)	Q2
Toy Story 3: Video Game	Ağustos
Dragon Quest IX (Square Enix)	Q3
Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole (Warner Bros)	2010
LEGO Star Wars III: The Clone Wars (Lucasarts)	2010
Scribblenauts 2 (Warner Bros)	2010
Golden Sun DS (Nintendo)	2010
Solarobo	2010

## Dünya konsol satışları\*



	Amerika	Japonya	Avrupa	Dünya
Wii	32.50 Milyon	10.11 Milyon	26.66 Milyon	69.27 Milyon
XBOX 360	22.54 Milyon	1.27 Milyon	15.09 Milyon	38.90 Milyon
PS3	13.35 Milyon	4.96 Milyon	15.01 Milyon	33.32 Milyon
Nintendo DS	45.87 Milyon	30.13 Milyon	52.27 Milyon	128.27 Milyon
PSP	19.22 Milyon	14.33 Milyon	23.68 Milyon	57.23 Milyon

## Gelmiş geçmiş en çok satan oyunlar\*

Sıra	Konsol	Oyun	Firma	Satış (Milyon)
01	Wii	Wii Sports	Nintendo	61.11
02	NES	Super Mario Bros.	Nintendo	40.24
03	GameBoy	Pokemon Red / Green / Blue	Nintendo	31.37
04	GameBoy	Tetris	Nintendo	30.26
05	NES	Duck Hunt	Nintendo	28.31
06	Wii	Wii Play	Nintendo	27.07
07	DS	Nintendogs	Nintendo	23.61
08	GameBoy	Pokemon Gold / Silver	Nintendo	23.10
09	Wii	Wii Fit	Nintendo	22.56
10	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	21.59
11	DS	New Super Mario Bros.	Nintendo	21.52
12	SNES	Super Mario World	Nintendo	20.61
13	DS	Brain Training	Nintendo	18.96
14	PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	18.22
15	GameBoy	Super Mario Land	Nintendo	18.14
16	DS	Mario Kart DS	Nintendo	17.71
17	DS	Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo	17.43
18	NES	Super Mario Bros 3	Nintendo	17.28
19	PC	The Sims	Maxis	16.08
20	GBA	Pokemon Ruby / Sapphire	Nintendo	15.38

\* Satış bilgileri bağımsız bir kaynak olan Video Game Chartz'dan (www.vgchartz.com) alınmıştır.

# Gelmiş Geçmiş En Çok Satanlar



## 1

**Wii Fit Plus**  
Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



## 2

**Wii Play**  
Kumanda olmasaydı bu kadar satmazdı diyebilirsiniz ama biz o kadar emin değiliz.



## 3

**Wii Sports Resort**  
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



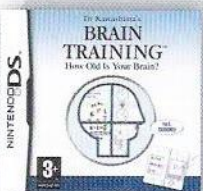
## 1

**Nintendogs**  
Kolay kolay hiçbir oyunun yakalayamayacağı müthiş bir satış başarısı...



## 2

**Dr. Kawashima's Brain Training**  
İkincisi de birincisi kadar ilgi gören "büyükler" oyun.



## 3

**New Super Mario Bros**  
Dünyanın en çok satan efsanevi oyunu Mario Bros'un yeni jenerasyon devamı...



- 4 **Mario Kart Wii**  
Wi-Fi üzerinden en eğlenceli yarış.
- 5 **Wii Music**  
60 enstrümanın zaferi.
- 6 **New Super Mario Bros Wii**  
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.
- 7 **Mario & Sonic Winter Olympics**  
Bütün sevdiğimiz karakterler bir arada.
- 8 **Link's Crossbow Training**  
Zapper beraberinde geliyor.
- 9 **The Legend of Zelda: Twilight Princess**  
Hala geçebilen olmadı.
- 10 **Pro Evolution Soccer 2010**  
PES 2010 hemen üst sıralara yerleşti.
- 11 **Super Mario Galaxy**  
Yakında ikincisi ile coşacağız.
- 12 **Red Steel**  
Satışı yakalanamamış bir çıkış oyunu.
- 13 **Super Smash Bros Brawl**  
Tartışmasız en iyi dövüş oyunu.

- 14 **Pro Evolution Soccer 2008**  
2009, 2008 kadar satamadı...
- 15 **Big Beach Sports**  
Plajda zevkli sporlar.
- 16 **De Blob**  
Wii'nin en eğlenceli kahramanı.
- 17 **Wall-E**  
O masum gözlerle kim dayanabilir.
- 18 **Mario Party 8**  
Zevkli bir parti oyunu.
- 19 **Excite Truck**  
Hala aranan zevkli yarış oyunu.
- 20 **Mario Strikers Charged Football**  
Mario stili çığırın bir futbol oyunu.

### Bizce...

• Metroid Other M, Super Mario Galaxy 2 bu listeyi sallayacak. • PES 2010 hızla yükseldi ve ilk 10'a girdi. • New Super Mario Bros Wii sonunda listede hakettiği satış rakamlarını yakalıyor.

- 4 **Mario Kart DS**  
Wi-Fi üzerinden dünya ile yarış keyfi.
- 5 **Pro Evolution Soccer 6**  
El konsolunda da futbol üst sıralarda.
- 6 **Pokemon Diamond / Pearl**  
Pokemon efsanesinin son versiyonu.
- 7 **Winx Club: Quest for the Codex**  
Kim diyor kızlarda DS yok diye?
- 8 **Big Brain Academy**  
Beyniniz ne kadar büyük?
- 9 **Pokemon Dash**  
Pokemon olsun, gerekirse yarış olsun.
- 10 **Pokemon Dungeon: Blue RF**  
Dungeon serisi devam edecek.
- 11 **Tetris DS**  
Asla ölmeyecek oyun.
- 12 **Metroid Prime Hunters**  
Samus'un çok oyunculu macerası.
- 13 **Yu Gi Oh! GX Spirit Caller**  
Yu-Gi-Oh'un RPG macerası.

- 14 **Drawn to Life Spongebob Edition**  
Spongebob'u çizin ve maceraya çıkın.
- 15 **42 All-Time Classics**  
42 salon ve kart oyunu bir arada.
- 16 **Yu Gi Oh! GX World Championship**  
Wi-Fi üzerinden Yu-Gi-Oh savaşları...
- 17 **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**  
Zelda'nın DS'teki müthiş macerası.
- 18 **Ridge Racer**  
DS'te daha fazla araba yarışı olmalı!
- 19 **Super Mario 64**  
Super Mario'nun eskimeyen macerası.
- 20 **Mario Party**  
Mario karakterleri ile çığırın bir parti.

### Bizce...

• Pokemon Heart Gold ve Soul Silver bu listeyi alt üst edecek. • Mario Kart dışında da güzel yarış oyunlarına ihtiyacımız var. • Spirit Tracks hala neden bu listeye girmiş durumda değil?

## Önümüzdeki Sayılarda Bu Listede...

### GÖRÜYORUZ!

Geleceğin yükselen oyunlarını görüyoruz...

Kristal küremize bakarak önümüzdeki sayılarda bu listelerde yer alacak oyunları görüyoruz! Verdiğimiz oyunlara şöyle bir göz gezdirdiğinizde bizce siz de bizimle aynı fikirde olacaksınız.



**Super Mario Galaxy 2**  
Mario'nun ikinci evrensel macerası listelere bomba gibi düşecek.



**Monster Hunter Tri**  
Wii'deki ilk MMO'ya hazırız, bekliyoruz, heyecanlıyız, hem tek başına hem kutulu olarak ciddi derecede satacağına eminiz.



# Son 6 Ayda En Çok Satanlar

1

## Wii Fit Plus

Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



2

## Wii Sports Resort

Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



3

## New Super Mario Bros Wii

Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.



1

## The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Beklenen Zelda kalitesi DS ekranlarında.



2

## New Super Mario Bros

Wii versiyonu DS versiyonunu da satıyor.



3

## Mario & Sonic Winter Olympic Games

Kış olimpiyatları heyecanı DS'te sürüyor.



## Pokemon Heart Gold ve Soul Silver

Bu geliştirilmiş Pokemon sürümünün yanında içine Pokemonlarımızı aktarıp yanımızda dolaştıracağımız bir pedometre de geliyor.



4

## PES 2010

Başarılı serinin yeni versiyonu.

5

## Mario Kart Wii

Yılbaşı ile birlikte yeniden stoklarda.

6

## New Super Mario Bros Wii

Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

7

## Naruto Clash of Ninja Rev. 3

Naruto'nun sevildiğinin ispatı.

8

## Disney Princess and the Frog

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

9

## Alice in Wonderland

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

10

## Endless Ocean 2

Huzur dolmak isteyenlere.

11

## Smackdown vs Raw 2010

Amerikan Güreşinin yükselişi...

12

## Disney's UP

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

13

## High School Musical 3: SING IT!

Mikrofon beraberinde geliyor.

14

## PES 2009

Kontrolleri diğer konsollardan farklı.

15

## Resident Evil the Umbrella Ch.

Korkunun satışa faydası var...

16

## Bolt

Filminin başarısını yakaladı.

17

## Spongebob: Globbs of Doom

Spongebob olan her oyunu istiyoruz.

18

## Avatar: Into the Inferno

Avatar'ın devam macerası...

19

## WWE Smackdown vs Raw 2009

Amerikan Güreşi sizi de şaşırttı mı?

20

## Bratz: Girlz Really Rock

Kızların Wii oynadığının bir kanıtı daha

### Bizce...

• Wii Fit Plus hem paket hem de solo olarak çok satıyor. • Disney filmleri ile birlikte oyunları da listeyi domine etme yolunda ilerliyor. • Kış olimpiyatları Mario & Sonic sattırdı...

4

## Pokemon Mystery Dungeon 3

Seri üçüncü oyunu ile devam ediyor.

5

## Style Boutique

Moda ve kapitalizm...

6

## Mario & Luigi: Bowser's I.S.

Bowser'ın midesinde birşeyler oluyor...

7

## Alice in Wonderland

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

8

## Disney Princess and the Frog

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

9

## Tinkerbell and the Lost Treasure

Tinkerbell'in devam macerası.

10

## Disney's UP

Filmin oyunu çocuklara yönelik.

11

## Pokemon Platinum

Platinum satışları birden arttı.

12

## Nintendogs Dalmatians

Nintendogs hala unutulmamış...

13

## Mario Slam Basketball

Mario basketbol kariyerine dönüyor.

14

## Drawn to Life Spongebob Edition

Spongebob çizmekte ne var ki?

15

## The Legend of Zelda: Phantom H.

DS'in en güzel oyunlarından biri.

16

## Pokemon Ranger 2: Shadows of A.

Kalem ile Pokemon yakalamanın keyfi.

17

## Cars: Mater National

Cars'ın devam oyunu.

18

## Cooking Guide

Bu akşam ne yemek yapalım?

19

## Lock's Quest

RPG, Strateji ve Macera bir arada.

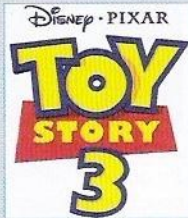
20

## Nicktoons: Attack of the Toybots

Tüm Nickelodeon karakterleri bir arada

### Bizce...

• Pokemon, Zelda ve Mario DS'in vazgeçilmez üçlüsü. • Daha fazla "hardcore" oyun bekliyoruz. • Disney listeyi alt üst etmeye devam ediyor.



## Toy Story 3

Disney oyunlarının listelerdeki önlenemez yükselişini düşünürsek Toy Story 3'ün de benzer bir grafik çizeceği kaçınılmaz.



## Metroid Other M

Çıkış tarihine daha çok varsa da onu bu listeye almadan edemedik. Çıkacağı güne kadar Samus'un bu yeni macerasını heyecanla bekliyor olacağız.



# SNES Klasikleri

Wii'nin Virtual Console'ından indirebileceğiniz En İyi 25 SNES Klasiği!

Geçen sayımızda Nintendo'nun efsane konsolu NES oyunlarına yer vermiştik. Bu sayıda da NES'in başarısını hakkıyla devam ettiren SNES (Super Nintendo Entertainment System) konsolunun oyunlarına değineceğiz. Ancak şunu unutmayın! Burada listelenen oyunlar sadece Avrupa bölge kodlu Wii'lerin Virtual Console'undan bulup indirebileceğiniz SNES oyunları arasından seçildi. Harika olduğunu düşündüğünüz bir SNES oyununu göremezseniz şaşırmayın. Virtual Console'a gelmesini istediğimiz bizim de çok oyun var, umarız Nintendo Virtual Console'a daha fazla SNES oyununu getirir!



## 20 The Legend of the Mystical Ninja

Bu Ninja, Japonya'da çok popüler fakat Batı'ya sayılı oyunu geliyor. Bu en iyilerinden.



## 19 Super Ghouls 'n Ghosts

Başarısı sayesinde Game Boy Advance'e kadar ulaşmıştı, şimdi de Virtual Console'da.



## 18 Final Fight

Bire bir sokak dövüşü konusunda Capcom'un en harika oyunlarından biridir bu.



## 17 Harvest Moon

Günümüze kadar ayakta kalabilmiş sağlam RPG'lerden. Üstelik tamamen doğal ve yeşil!



## 16 Gradius III

Çok sevdiğimiz oyun firması Konami'nin geliştirdiği en kaliteli shooter türü oyunlardan.



## 15 ActRaiser

Bir dönem SNES'te aksiyon dengiğinde akla gelen sayılı oyunlardandı. Hala öyle!



## 14 Super Punch-Out!!

Biraz surat dağıtıp stres atmaya ne dersiniz? Acımak yok çünkü Super Punch-Out var!

13



### Super Star Wars

Virtual Console'da ilk oyunu ve devamını bulabilirsiniz. Efsaneyi SNES'te görmek bir başka.

12



### Breath of Fire II

Capcom'un geliştirdiği RPG klasiklerinden, derinliği ve sistemi ilginizi çekecektir.

11



### Kirby

Nintendo'nun en şirin karakterlerinden Kirby, SNES'te birden fazla oyunuyla sizinle!

10



### F-Zero

Nintendo yapımı en iyi yarış oyunlarından F-Zero kesinlikle denemeye değer.

9



### Secret of Mana

Square'den Chrono Trigger Virtual Console'a eklenmedi ama onun yerini bu efsane dolduruyor.

8



### Super Castlevania IV

Castlevania SNES'te daha karanlık, daha gerilimli, daha zorlayıcı. Dişinize göre!

7



### Super Probotector

(Contra III: The Alien Wars) Avrupa'da Super Probotector olarak çıkan bu oyun aslında Contra III.

6



### Donkey Kong Country

SNES'te en parlak dönemini yaşayan Donkey Kong üç oyunuyla birden Virtual Console'da!

5



### Super Mario RPG

Günümüzde GBA ve DS'te Mario & Luigi olarak devam eden RPG'nin birincisi muhteşemdi!

4



### Super Metroid

SNES'teki Super Metroid, gerçekten de "süper"! Metroid Other M'le yakından bağlantılı.

3



### Street Fighter II

Bunun SNES versiyonunun Capcom tarihinin en çok satılan oyunu olduğunu biliyor muydunuz?

2



### Super Mario World

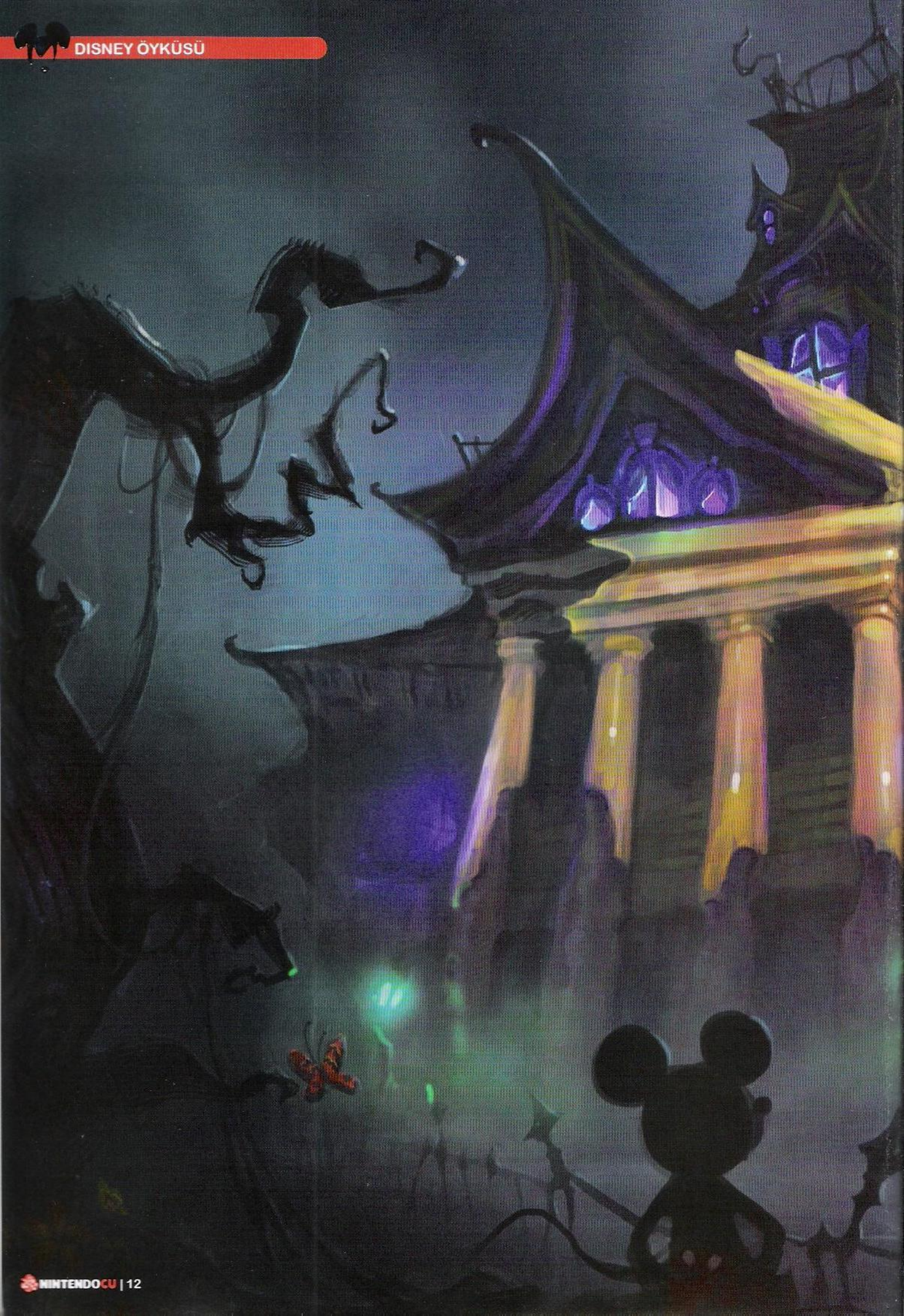
Her konsolun harika bir Super Mario'su varsa, SNES'teki de kesinlikle budur! Kaçırmayın.

### The Legend of Zelda: A Link to the Past

Zelda efsanesine nefes bir görünüm kazandıran bu oyun, SNES'in başyapıtları arasında.

1





# Bir Disney Öyküsü

Epic Mickey Wii ekranlarına gelmeye hazırlanırken biz de Disney'in 20 yıllık oyun geçmişine şöyle bir göz atalım dedik.

Oyuncular için klasik Disney karakterleri dendiğinde, eğer yaşları çok küçük değilse biraz burun kıvrırma, tepkisiz bir ilgi ve kapalı cüzdanlarla karşılaşılır. Aslında bu biraz anlaşılabilir bir durum. Disney Channel'in Hannah Montana, High School Musical, Fairies gibi yeni dönem markalarını ve Cars, Up, Princess and the Frog, Alice in Wonderland gibi film oyunlarını bir kenara bırakırsak Mickey, Goofy ve Donald Duck'ın başrolde olduğu güzel bir oyun en son ne zaman gördük?

Ancak bu her zaman böyle değildi. Bir zamanlar Mickey'in, Goofy'nin ve Donald'ın başrolde olduğu çok güzel oyunlar vardı. Bize inanmıyor musunuz? Öyleyse Disney'in 20 yıllık oyun tarihine şöyle bir göz atalım.



SNES'teki Aladdin oyunu Virgin'in Mega Drive'daki oyunu kadar iyi değildi.



Disney video oyunları dünyasında ilk giren firmalardan. Ellerindeki pek çok sevilen çizgi film karakterini video dünyası çığırına dahil etmemek zaten çok mantıklı bir hareket olamazdı. Disney'in ilk oyunları tabii ki en büyük kahramanı Mickey Mouse'u içeriyordu. Örneğin Mickey'nin ilk oyunu olan 1987 yapımı NES oyunu Mickey Mousecapade çok iyi bir platform oyunuydu. Oyunda pek çok başka Disney karakteri daha görünüyordu. Seneler sonra Square Enix'in Kingdom Hearts oyununda bu oyunun mekanlarına atıflar bulunacaktı.

Mickey Mousecapade, Disney'in oyun dünyasındaki ilk ve iyi bir adımıydı ancak çok geçmeden Capcom sayesinde Disney oyun dünyasında daha da büyüdü. Capcom Disney'nin oyunları için Nintendo platformlarında lisans aldı. Sonraki 7 sene içinde muhteşem Disney oyunları rafları süslü-



yordu. Bu oyunların bazıları bugün bile klasiktir. Capcom Disney'in karakterlerinin gücüne inanarak bu oyunlara en iyi ekibini ayırdı. 1988'de Mega Man 2'yi çıkaran Tokuro Fujiwara ve Keji Inafune, 1989 NES'teki Duck Tales'in de arkasındaydılar.

1992'de Capcom Darkwing Duck'ı da aynı ekip ile çıkardı. Darkwing Duck'ın oyun türü de Mega Man oyunlarına oldukça benziyordu. 1990'da takım bu sefer iki kişilik bir oyun olan Chip 'n' Dale Rescue Rangers'ı tamamladı. Capcom Disney karakterlerinden NES oyunları üretirken 1992'de SNES'e çıkardığı Talespin ve The Little Mermaid ile başka bir platforma geçmiş oldu. SNES konsolunun gücü Disney oyunlarının görselliğini iyice arttırıyordu.

SNES'teki bir başka hit Disney oyunu ise Mickey's Magical Quest idi. Bu oyunda Mickey gysilerini değiştirerek güçlerini de

Türkiye'de de yayınlanan Duck Tales dizisinin müziği hala kulaklarımızda. Duck Tales hu huuu...



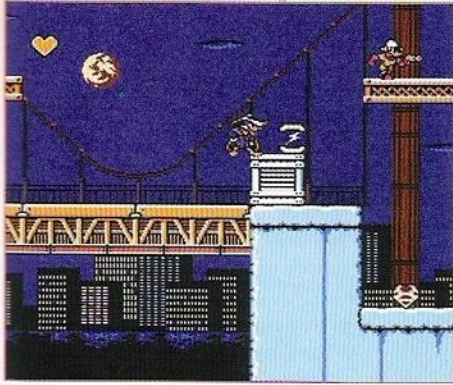
değiştirebiliyordu. Bu hem Mega Man, hem de Super Mario Bros 3'teki Mario gysilerine bir gönderme gibi duruyordu. Magical Quest'te Mickey'nin yanına Minnie ve Donald Duck da katılacaktı.

Disney'nin o dönemdeki film adaptasyonu oyunlarının da aşağı kalır yanı yoktu. Beauty & the Beast, Aladdin ve The Lion King çok sevilen oyunlar oldular. Capcom bunlardan sadece Aladdin'i üretti. Bu arada oyunların Mega Drive versiyonları yavaş yavaş üretim olarak Virgin'e geçmeye başlamıştı. Virgin'de oyunlar üzerinde artık Disney'in kendi animatörleri çalışmaya başladı.

SNES'teki Aladdin ile Capcom ve Disney'in çalışması bitmiş oldu. Bundan sonra bayrağı Virgin aldı. Mickey'nin 65.inci doğum günü şerefine çıkarılan Mickey Mania, Mickey'nin son iyi oyunlarından ve oyun tarihinin değeri



Playstation'da başlayıp Game Boy'da devam eden Kingdom Hearts, bugünlerde DS'te.



anlaşılammış en iyi platform oyunlarından biriydi.

Aslında 8 ve 16-bitlik konsollar Disney için bir avantajdı çünkü oyunlar ister istemez çizgi filmlere benziyordu ve bu da Disney'in istediği birşeydi. Üçüncü boyuta geçiş ile işler kötüye gitmeye başladı. İki boyutlu oyunlar gittikçe azaldı. Bunu takiben Mickey ve arkadaşları da üçüncü boyut dünyasına adım attılar ancak sonuçlar tam beklenildiği gibi olmadı.

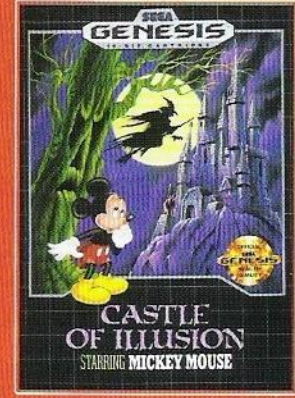
Örneğin SNES'teki Timon & Pumbaa's Jungle Games tam bir hayal kırıklığı idi. Game Cube için çıkan Tarzan ise daha ileri bir hayal kırıklığı oldu. Mickey's Speedway USA, Mickey's Magical Mirror gibi Mickey oyunları da Disney'i bu dönemde kurtarmaya yetmedi. Bu dönemin en iyi Disney oyunu Disney Sports Football oyunuydu.

Japon RPG'leri Disney ile buluşunca, firma

için yeni bir çağ başlamış oldu. Kingdom Hearts ilk duyurulduğunda herkese çok garip bir fikir gibi geldi. Square Enix ve Disney karakterleri hepsi bir arada aynı oyunda...? Ancak bu seri oyun tarihinin en başarılı serilerinden biri oldu. Seri Playstation 2'de başlasa da 2004'te Chain of Memories ile Game Boy Advance'te devam etti. Şimdi seri yeni oyunu 358/2 Days ile DS'te.

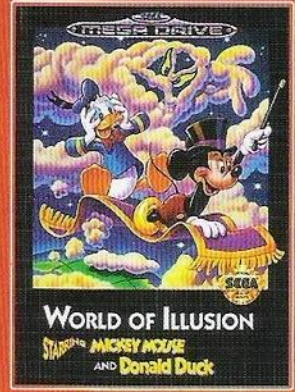
Disney'in son dönemlerdeki sinematik filmleri Wall-E ve UP video oyunları geçiş dönemindeki başarısızlıkları unutturmaya başlıyor. Ancak herkesin esas umudu çok yakında raflara çıkacak olan Epic Mickey. Görünüşe göre video oyunlarında geçen pek çok yılın ardından Disney oyun dünyasındaki başarısını bir kez daha canlandırmaya hazırlanıyor.

## Keşke Virtual Console'da çıksa dediğimiz klasik Disney Megadrive oyunları



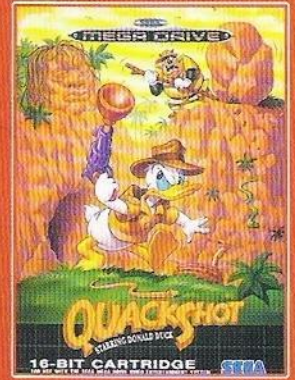
### Castle of Illusion

Disney'in Sega ile ürettiği müthiş oyunlardan üçüncüsü. 1990 senesinde çıkan bu oyundaki animasyonlar Disney stüdyo animatörlerince üretilmişti.



### World of Illusion

Castle of Illusion oyununun devamı. Bu oyunun görselleri neredeyse bir çizgi filmde çıkmış gibiydi. Mickey ve Donald arasındaki etkileşimli senaryo bugün bile hala çok güzel.



### Quackshot

Donald Duck'ın tartışmasız en iyi video oyunu. Metroid-Castlevania karışımı bir oynanış şekli, devasa bir dünya ve Donald Duck'ın Indiana Jones taklidi. Muhteşem bir oyunculuk tecrübesi. Hemen çıksın lütfen!



# Disney oyunlarının tarihine hızlı bir bakış

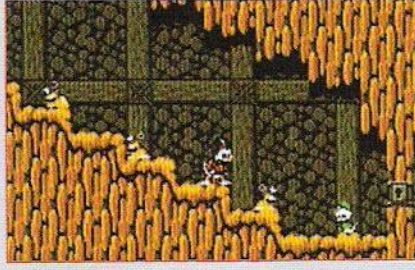


## Mickey Mousecapade

1987 NES

Hudson / Capcom

Disney'in video oyunları dünyasındaki ilk macerası unutulmaz bir platform.



## DuckTales

1989 NES / GAMEBOY

Capcom / Nintendo

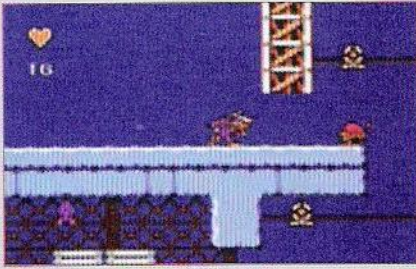
Pek çok DuckTales karakterini kontrol ettiğimiz bir platform macera.



## Chip 'n Dale Rescue Rangers

1990 NES

Capcom



## Darkwing Duck

1992 NES / GAMEBOY

Capcom

Mega Man 5 motorunu kullanan oyunda farklı silahlar toplayabiliyorduk.



## Mickey's Magical Journey

1992 SNES / GAMEBOY

Capcom / Nintendo



## Chip 'n Dale Rescue Rangers 2

1993 NES

Capcom



## Goof Troop

1993 NES / SNES

Capcom

Goofy ve oğlu Max'ın maceralarını anlatan oyun RPG havasındaydı.



## Mickey Mania

1995 SNES

Traveller's Tales

Siyah beyaz klasik Mickey bölümleri ile yaratıcılıkta sınırları zorluyordu.



## The Lion King

1994 SNES

Westwood / Virgin Interactive

Oyunda küçük Simba yanında büyük Simba, Timon ve Pumbaa'yı da yönetiyorduk.



## Timon & Pumbaa's Jungle Games

1997 SNES

Tertex / THQ



## Mickey's Speedway USA

2000 Nintendo 64 / GAMEBOY Color

Rareware / Nintendo



## Tarzan Videogame

2001 Game Cube

Ubisoft / Ubisoft

Tarzan'ın 3 boyutta pek de parlak olmayan maceraları.





### Disney Sports Skateboarding

2002 GAMEBOY ADVANCE / GAMECUBE  
Konami



### Mickey's Magical Mirror

2002 GAMECUBE  
Capcom / Nintendo  
Capcom ve Disney'in senelerden sonra ilk  
yeniden buluşması.



### Kingdom Hearts: Chain of Memories

2004 GAMEBOY ADVANCE  
Jupiter / Square Enix



### Kingdom Hearts 358/2 Days

2009 Nintendo DS  
h.a.n.d. / Square Enix / Disney Interactive



### Epic Mickey

2010 Wii  
Junction Point / Disney Interactive  
Herkesin merakla beklediği Mickey'nin son  
video oyunu macerası.

## Disney Pixar ve Disney Channel Oyunları

Toy Story 3 (Wii, Nintendo DS 2010)  
Avalanche / Disney Interactive Studios

Alice in Wonderland (Wii, Nintendo DS  
2010)  
Etranges Libellules / Disney Interactive  
Studios

Spectrobes Origins (Wii, 2009)  
Genki / Disney Interactive Studios

Toy Story Mania (Wii, 2009)  
Papaya / Disney Interactive Studios

Disney Princess and the Frog (Wii,  
Nintendo DS 2009)  
Disney Interactive Studios

Disney Sing It Pop Hits (Wii, 2009)  
Zoe Mode / Disney Interactive Studios

A Christmas Carol (Wii, Nintendo DS  
2009)  
Disney Interactive Studios

Disney Fairies: Tinkerbell and the Lost  
Treasure (Nintendo DS, 2009)  
Disney Interactive Studios

Sonny with a Chance (Nintendo DS, 2009)  
Genki / Disney Interactive Studios

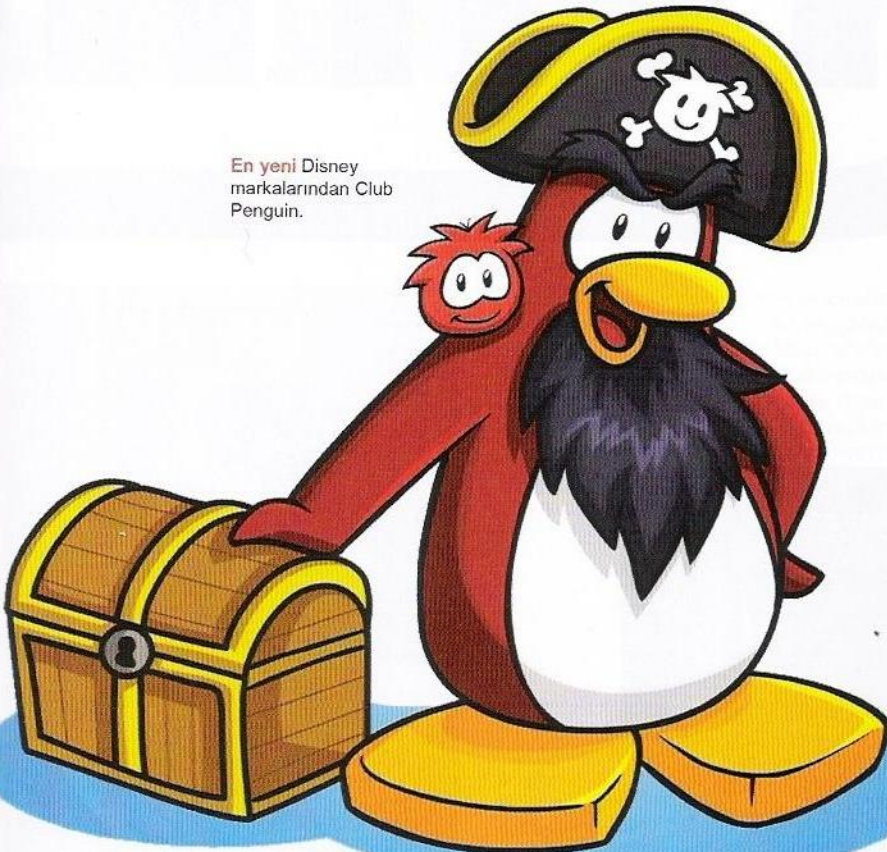
Wizards of Waverly Place (Nintendo DS,  
2009)  
Disney Interactive Studios

Jonas Brothers (Nintendo DS, 2009)  
Disney Interactive Studios

Club Penguin (Nintendo DS, 2009)  
Disney Interactive Studios

Hannah Montana Spotlight World Tour  
(Wii, 2008)  
Avalanche / Disney Interactive

En yeni Disney  
markalarından Club  
Penguin.



# Neden Nintendo?

## Nintendo'yu farklı kılan 10 özellik!

Nintendo, yaklaşık 30 yıldır video oyunları dünyasında çok farklı bir yerde. Kendine özgü eğlence anlayışıyla gerçekten çok sadık bir hayran kitlesine sahip. Peki Nintendo firmasının bu kadar sevilmesindeki en önemli sebepler neler acaba? Bu sayıda "Neden Nintendo?" diye sorduk. İşte bazı cevaplar...



Nintendo, oyun sektörünün en köklü ve en tecrübeli firmasıdır. Kuruluşu 1889'a dayanan 121 yıllık bir firma!



Sayılsız kaliteli oyunun doğuşu Nintendo konsollarında gerçekleşmiştir. Çoğu oyun türü de ilk kez Nintendo konsollarında denenmiştir.



Nintendo konsolları dışındaki konsollarda asla göremeyeceğiniz klasiklerin sahibidir. Örneğin Zelda serisi sonsuza dek Nintendo konsollarında çıkmaya devam edecek.

# Nintento

Nostaljinin ve ikinci boyutun eşsiz atmosferini her zaman kullanmış ve kullanmaya devam edecektir. Örneğin iki boyutlu kaliteli platform oyunları her zaman Nintendo konsollarında istenmiştir.



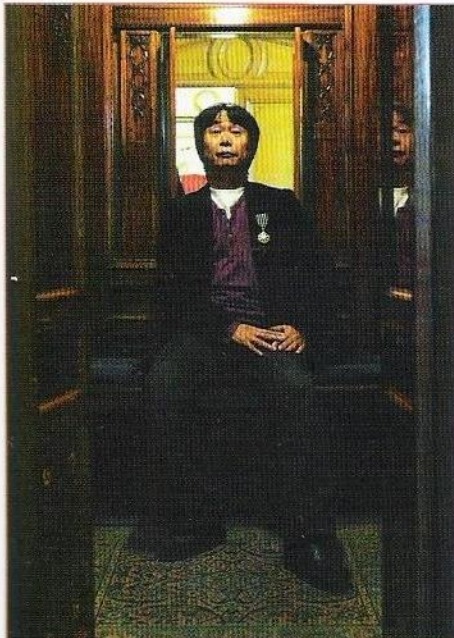
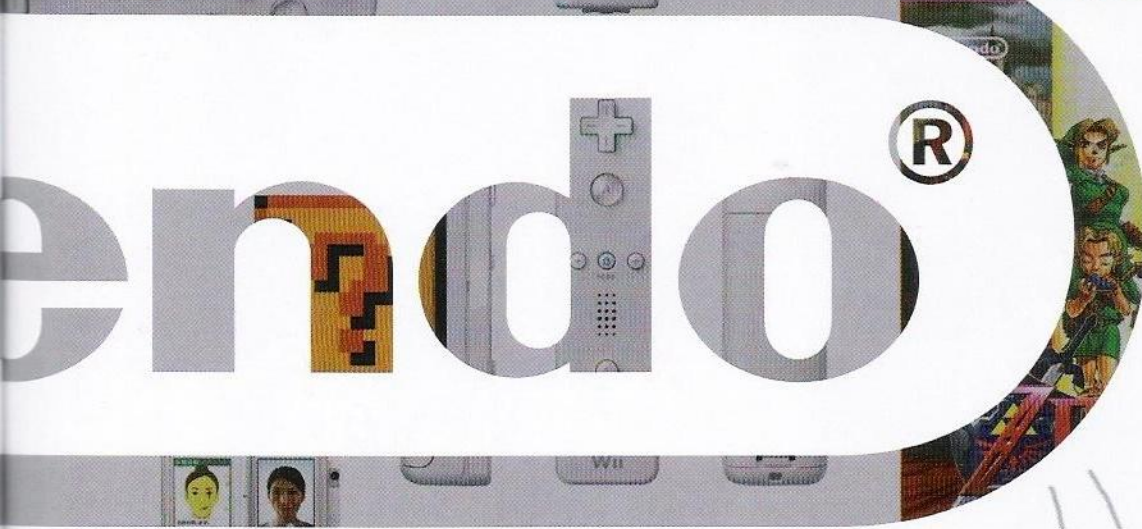
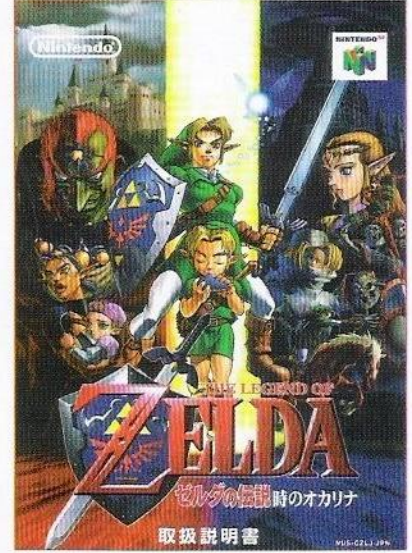
Aile bağlarını bir arada tutan, oyun oynarken de bir arada tutmaya ve birlikte eğlendirmeye önem veren bir firma olmuştur. 7'den 70'e herkesin aradığını bulabileceği bir oyun kütüphanesine sahiptir.



Çıkardığı konsollarda her zaman yeniliğe ve özgün fikirlere önem vermiştir. Kullandığı teknikler diğer konsol firmalarına örnek olmuştur. Örneğin L ve R tuşları, analog, titreşim, harekete duyarlı kontrol ve dokunmatik ekran oyun dünyasında ilk kez Nintendo konsollarında kullanıldı.



Çıkardığı oyunlarda her zaman kaliteye, saf eğlenceye ve yeniliğe önem vermiştir. Örneğin The Legend of Zelda: Ocarina of Time, tüm zamanların en iyi puan ortalamasına sahip oyundur (Kaynak: GameRankings). Eğlence anlayışı ise milyonlarca yeni insanı çekebilmiştir.



Nintendo'nun başındaki isimler, oyuncular tarafından çok sevilir ve büyük saygı görür. Mario ve Zelda'nın yaratıcısı Shigeru Miyamoto gelmiş geçmiş en başarılı oyun yapımcısı olarak kabul edilir ve üretmeye hala devam etmektedir. Genel başkan Satoru Iwata ise Nintendo'ya tarihinin en kazançlı dönemlerini yaşatmıştır.

Taşınabilir el konsolu piyasasına girdiğinden beri zirvededir. Game Boy serisiyle döneminde rakipsizdi. Şimdi de Nintendo DS ile tüm zamanların en çok satılan el konsolu ünvanını aldı.

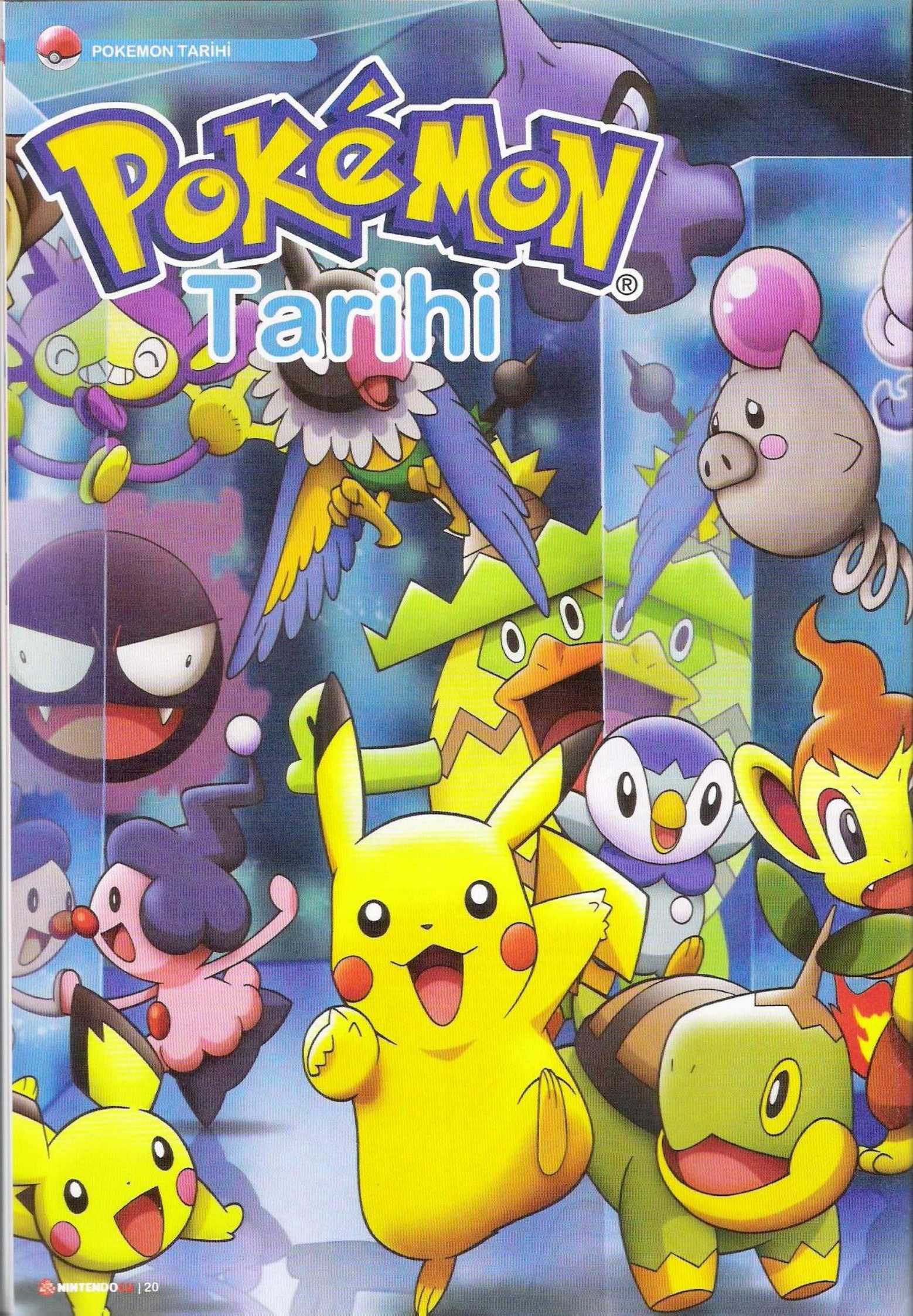


Şaşırtmayı sever. Nintendo'nun neden tercih edildiği konusunda yüzlerce madde sığdırabiliriz fakat herkesin bu konudaki düşüncesi farklıdır. O yüzden bu son maddeyi siz de tamamlayabilir, veya klasik "E, hepsi" diyerek noktalayabilirsiniz!



# Pokémon

## Tarihi



## Seni seçtim Pokemon!

Nintendo'nun yenilikçi tarzının en çok eleştirilen alan yanı, konsollarına sürekli ek donanım çıkarmasıdır. Çıkan ek donanımlar oyunlarda yeterince kullanılmadığı zaman Nintendo'nun yine sizi kazıkladığını düşünüyor olabilirsiniz. Nintendo hayranlarındansanız, bu parçalardan aklınızda en çok yer edenlerden bir tanesi Gameboy bağlantı kablosudur. Her yerde yanımızda taşıdığımız kıymetli oyunlarımızın bir kısmını beraber oynamamızı sağlayan kablo, dünya çapında birinci olan Mario'dan sonra en çok satan serinin doğmasını sağlamıştır. Bir kablo sayesinde çoğumuzun çocukluğunu harcayan, dünyayı yerinden oynatan, rekor üstüne rekor kıran, hala her oyunu merakla beklenen seri Pokémon ile buluştuk. Serinin takdire değer başarı öyküsünü dinlemek için biraz detaya inelim.

Machida, Tokyo doğumlu Satoshi Tajiri'nin her çocuk gibi en sevdiği şeylerden biri de dışarıda oynamaktır. Ama onu diğer çocuklardan farklı kılan, kendisinin tam bir böcek delisi oluşuydu. Böceklerin olabileceği her yerde Tajiri de vardı. Koleksiyonuna devamlı yeni böcekler katmaya uğraşıyor, böcek yakalamak için yeni yollar geliştiriyordu. Böcekler hakkında çok bilgiliydi arkadaşları kendisine "Dr. Böcek" diye hitap ediyordu. Zaman geçtikçe artan şehirleşme, Tajiri'nin avlanma sahasını yok etmeye başlamıştı. Bu durum ilgisinin

böceklerden oyunlara geçmesine neden oldu. Okulunu hiç sevmediği için dersleri asıp oyun salonlarına gitmeye başladı. Ailesi onun için endişelenmeye başlasa da, o kulak asmayıp oyunlarla ilgilenmeye devam etti. On altı yaşındayken, SEGA'nın düzenlediği oyun tasarım yarışmasını kazandı. Daha sonra, arkadaşlarıyla beraber "Game Freak" adı altında oyun dergisi çıkarmaya başladı. Dergide emeği geçenlerden biri de, ileride Pokémon ve karakter çizimlerinden sorumlu olacak olan Ken Sugimori idi. Başlarda el yazısıyla yazılan dergi, oyuncular arasında tutulunca profesyonel bir hal aldı.

Tajiri'nin oyunlara olan ilgisi gittikçe artınca, oyun yapma işine de girme isteği başladı. NES konsolunun nasıl işlediğini anladıktan sonra, bu konsol için oyun yazmayı öğrendi. 1987 yılında NES için yaptığı Quinty (batıda Mendel Palace diye bilinir) ilk oyunudur. İki yıl sonra adını dergiden alan Game Freak kuruldu. 1991 yılında Jerry Boy (Tajiri'ye karakter tasarım ödülü kazandırmıştır) ve Yoshi, 1993 yılında Mario&Wario, 1994 yılında Pulseman olmak üzere Nintendo ve SEGA için çeşitli oyunlar yapıldı.

İki çocuğu Gameboy bağlantı kablosuyla beraber oyun oynadıklarını gördüğünde aklına harika bir fikir geldi. Eskiden onun uğraştığı hobiyi şimdi çocukların da yapabilmesi için bir

oyun planladı. Pokémon fikrini Nintendo'ya anlattığında başta sıcak bakılmadığı halde maddi yardım ve Creatures Inc. oyun stüdyosundan da destek alındı. Pokémon'un yapımı altı yıl sürdü. Oyun dünyasının efsanesi Shigeru Miyamoto, Red ve Green'in yapım aşamasında yardım etti. Satoshi Tajiri, Miyamoto'yu akıl hocası gibi görmeye başladı. İkisinin anısına, ilk oyundaki ana karakter ve onun rakibi için verilebilecek isim seçenekleri arasında Satoshi ve Shigeru da vardı. Aynı durum Pokémon'un çıkacak animesine de yansıtacak. Japon versiyonunda ana karakterin ismi Satoshi, rakibinin Shigeru olacaktı.

Altı yıllık yapım aşamasından sonra, Pokémon Red ve Pokémon Green tamamlandı. Gameboy eskidiği halde oyun müthiş bir başarı yakaladı. Bu başarı beraberinde anime ve manga serilerini beraberinde getirdi, ayrıca çeşitli yan oyunlar da üretilmeye başlandı.



## Pokémon Red & Pokémon Green

Kanto bölgesindeki Pallet kasabasından bir çocuk, ilk Pokémonunu almak için kasabadaki Pokémon profesörünü bulamayınca kasabadan çıkmaya çalışır, o sırada profesör yanına gelip onu laboratuvarına götürür. Profesör Oak'ın torunu da ana karakter ile aynı gün maceraya başlayacaktır. İlk Pokémonlarını seçen çocukların ilk savaşlarını yapmalarından sonra maceraları başlar. İki rakip, Pokémon ansiklopedisi Pokédex'i doldurmanın dışında, bölgedeki sekiz salon liderini yenip Pokémon Ligi'ni de kazanmaya çalışır. Bu arada Pokémonları kendi amaçları için kullanmak isteyen Raket Takımı durdurmak zorundadır.

### Önemli Özellikler:

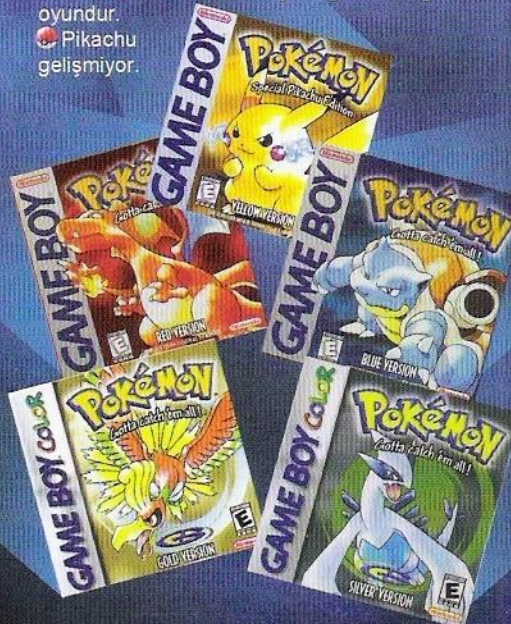
- İlk oyun, gelecekteki oyunların temel standartlarını belirlemiştir.
- Bulbasaur-Mew arası ilk 150 Pokémon.
- Red&Green sonrasında Japonya'da çıkan Blue, batıya çıkarılan Red&Blue sürümüdür. Blue sürümünün Pokémon resimleri ilk iki oyundan farklıdır.
- Batı sürümünde ana karakterlerin seçilebilecek adları arasında Satoshi ve Shigeru yerine animenin batıdaki ana karakter isimleri vardır.
- Mew'in isminin patenti oyunun isminden bile önce alınmıştır.

## Pokémon Yellow

Hikâye temelde aynıdır, ancak karakter dizaynları biraz değiştirilerek ana karakterlerin animedekilere benzetilmeye çalışılmıştır. Animedeki Jessie ve James oyuna eklenmiştir. Başlangıç Pokémonu seçemeyip Pikachu alıyorsunuz, rakibiniz ise Eevee alıyordur. Eevee'nin hangi Pokémona gelişeceğini ise sizin rakibinizle yaptığınız savaşlar belirliyor. Oyun boyunca Pikachu topunda durmayıp sizi takip ediyor.

### Önemli Özellikler:

- İkiye iki savaş olmasa da, iki eğitimle aynı anda savaşılan ilk oyundur.
- Pokémonun ne hissettiğini öğrenebildiğiniz ilk oyundur.
- Pikachu gelişmiyor.

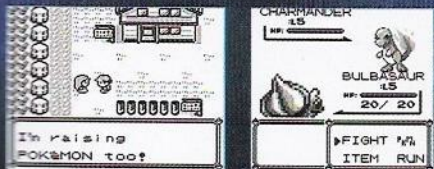


## Pokémon Gold & Pokémon Silver

Red ve Green versiyonlardan üç yıl sonrası anlatılıyor. New Bark kasabasından bir çocuk, kasabadaki Profesör Elm'in laboratuvarına gidip kendine Pokémon seçtikten sonra profesörün isteğiyle, Mr. Pokémon'un yanına gider. Profesör Oak ile de tanışan ana karakter, geri dönerken kasabada profesörün laboratuvarını seyreden çocukla Pokémon maçı yapar, kasabaya geri döndüğünde dövüştüğü çocuğun laboratuvarında Pokémon çaldığını öğrenir. Profesör Elm seçtiğinizin sizde kalmasını söyler ve ilk Pokémon ile yeni bir kahraman yeni maceralara yelken açar. Johto bölgesini dolaşırken üç sene önce Red'in (ilk oyunun ana karakteri Red olarak kabul edilir) Kanto'da yaptığını yapmaktan zorundadır, buna kendisini tekrar toparlamaya çalışan Raket Takımı'nı engellemek de dahil.

### Önemli Özellikler:

- Chikorita-Celebi arasındaki 100 yeni Pokémon.
- Dark ve Steel türü eklenmiştir.
- Pokémonlara cinsiyet eklenmiştir. Pokémonlar çiftleştirilip yavru Pokémonlar elde edilebilir.
- Alternatif renkli Pokémonlar eklenmiştir, bunlarla karşılaşma ihtimali oldukça düşüktür. Bunlara örnek olarak hikaye içerisinde karşılaşacağınız kırmızı Gyarados örnek verilebilir.
- Gece/gündüz döngüsü ve haftanın günlerine bağlı olaylar düzenlenmiştir.
- Johto bölgesinden sonra Kanto bölgesine gidilebilir.
- İkinci jenerasyon, başlangıç Pokémonlarının hepsinin geliştikleri zaman da tek tipte kaldığı tek jenerasyondur.





## Pokémon Crystal

Gold ve Silver'dan farkı olduğu gibi, kendi Japon versiyonu ve batı versiyonu arasında da büyük farklar vardır. Bunun sebebi Gameboy için çıkan cep telefonu kablosu ile oyunda çeşitli şeyler alabilme imkânıdır. GS Ball bu kabloyla alınıp Kurt'e verildikten bir gün sonra Ilex Ormanı'na gidildiğinde Celebi yakalanabiliyordu. Goldenrod Pokémon Center binasının yerinde daha büyük bir bina vardı. Binaadaki takas merkezinde yine cep telefonu kablosu kullanılarak takas listelerine bakılıp Pokémon takası yapılabiliyordu. Japon versiyondaki imkânların hiçbiri batı için tanınmadı.

### Önemli Özellikler:

- Eğitmenin cinsiyetini belirleme hakkı verilen ilk oyundur.
- Eusine isminde bir karakter eklenmiş ve Suicune'un oyundaki rolü genişletilmiştir.
- Pokémonların hareketli görüntüleri olan ilk oyundur.
- Gold ve Silver GB uyumlu olduğu halde Crystal sadece GBC konsolunda çalışmaktadır.



## Pokémon Ruby & Pokémon Sapphire

Ailesiyle beraber Johto bölgesinden Hoenn'e taşınan ana karakter, civarı dolaşırken yardıma ihtiyacı olan birine denk gelir. Yakında duran çantadan bir Pokémon seçerek adama yardım eder. Yardım ettiği kişinin kasabada laboratuvarı olan Profesör Birch olduğunu öğrenen ana karakter, ona yardım ederken kullandığı Pokémonu alır ve Hoenn bölgesindeki en iyi Pokémon eğitmeni olmak için yola çıkar. Kendisini kanıtlamak isteyen herkesin yaptığı gibi önce 8 salon liderini, ki içlerinden biri kendi babasıdır, daha sonra da Pokémon Ligi şampiyonunu devirmelidir. Hoenn'i gezerken, bölgedeki çetenin (Ruby versiyonda Magma, Sapphire versiyonda Aqua) efsanevi Pokémonları kullanarak bölge coğrafyasına büyük tahribatlar meydana getireceğini öğrendiğinde bir yandan da onların planlarını sona erdirmesi gerekir.

### Önemli Özellikler:

- Treecko-Deoxys arası 135 yeni Pokémon
- Oyuna oldukça işe yarayan özellikleri olan meyveler koyulmuştur. Meyve ağaçlarını oyuncu yetiştirebilir.
- Gece/gündüz döngüsü kaldırılmıştır.
- Pokémonlara güçlerini etkileyen karakter özellikleri ve yetenekler verilmiştir.
- Pokémon yarışmaları bulunmaktadır.
- Rakibe isim veremediğiniz ilk oyundur.
- Profesör Oak'ın gözükmediği ilk oyundur.

## Pokémon Emerald

Ruby ve Sapphire versiyonun üstüne irili ufaklı birçok değişiklik yapılmıştır. Hikâyede her iki çete de kötü olarak gösterilmiştir ve Rayquaza'nın önemi artırılıp öncekine nazaran detaylı bir senaryo işlenmiştir. Farklı Pokémonlar yakalanabilecek yeni yerler eklenmiştir. İkili savaşların sayısı artırılmıştır. Salonlar yeniden düzenlenmiştir. Ana karakterlerin giydikleri kıyafetler bile elden geçmiştir.

### Önemli Özellikler:

- Yeni karakterler eklenmiştir.
- Emerald ilk kez Battle Frontier adı altında, oyuncuların savaş yeteneklerini test eden binaların olduğu özel bölgeye ev sahipliği yapmıştır.
- Wireless Adapter kullanabilme özelliği vardır.
- Salon liderleriyle yeniden savaşabileceğiniz ilk oyundur.



## Pokémon FireRed & Pokémon LeafGreen

Oyun dünyasını değiştiren iki klasiğin üçüncü jenerasyon oyun özellikleriyle yeniden yapımı. Oyun süresinin artması ve senaryo detayının artması için oyun bittikten sonra gidebileceğiniz takım adalar, yapısal olarak oyundaki büyük değişikliklerden. Orijinalinden farklı olarak, oyunda eğitmenin cinsiyetini seçebilirsiniz.

### Önemli Özellikler:

- Yapımcıların isteği üzerine LeafGreen batıda isim değiştirmemiştir.
- Bağlantı kablosuna gerek kalmadan, Wireless Adapter ile kablosuz bağlantı yapılabilir.
- İlk oyunda altından Mew çıktığı rivayet edilen (gerçek değildir) meşhur kamyonun altından Lava Cookie çıkıyor.
- Oyunun kodunda korsan yazılım kullananlar için gizli bir mesaj var.



# Pokémon Diamond & Pokémon Pearl

Haberlerde kırmızı renkte bir Gyarados'un varlığını öğrenen Twinleaf kasabası sakinlerinden iki arkadaş, Gyarados'un kasabanın kuzeyindeki gölde olabileceğini düşünüp yola koyulurlar. Gölde vardıklarında iki Starly kendilerine saldırır. Ne yapacaklarını bilemeyen iki kafadar, yerde gördükleri çantadan iki Pokéball alarak saldırıya karşılık verirler. Kullandıkları Pokémonların Profesör Rowan'a ait olduğunu öğrenen çocuklar, komşu kasabadaki profesörü ziyaret ederler. Profesör Rowan, gölde kullandıklarının onlarda kalabileceğini söyler ve yeni Pokémon eğitmenleri "Pokémon Ligi Şampiyonu" ünvanını almak için maceralarına başlar. Sinnoh Bölgesi'nde de kötü amaçlarını gerçekleştirmek isteyen bir çete vardır, ama hiçbir çete kendi dünyalarını isteyen Team Galactic kadar ileri gitmemiştir.

## Önemli Özellikler:

- Turtwig-Arceus arası 107 yeni Pokémon
- Erkek ve dişi Pokémonlar arasındaki görünüş farklılıkları gösterilmiştir.
- Wi-Fi sayesinde arkadaşlarınız nerede olursa olsun savaş veya takas seçeneği verilmiştir.
- Japonya'daki Crystal oyununda bulunan sistem geliştirilerek GTS adını almıştır.
- Pokémon yarışmalarının formatı değiştirilmiştir.
- Diamond ve Pearl, oyundaki profesörün ana karakterle aynı kasabada olmadığı ilk oyundur.
- İnternet İngilizcesine çok sayıda gönderme bulunmaktadır.

Sinnoh Bölgesi'nin iklimi değişmiş, daha da soğumuştur. Team Galactic'in yaptıkları yeni karakterler de eklenerek biraz daha detayla anlatılmıştır. İki arkadaşın ilk Pokémonları alışı hikâyeleri değiştirilmiştir. Aynen Emerald'da olduğu gibi salonlar yeniden düzenlenmiş, Giratina'nın hikâyedeki önemi artmış, ana karakterlerin kıyafetleri değişmiştir.

## Önemli Özellikler:

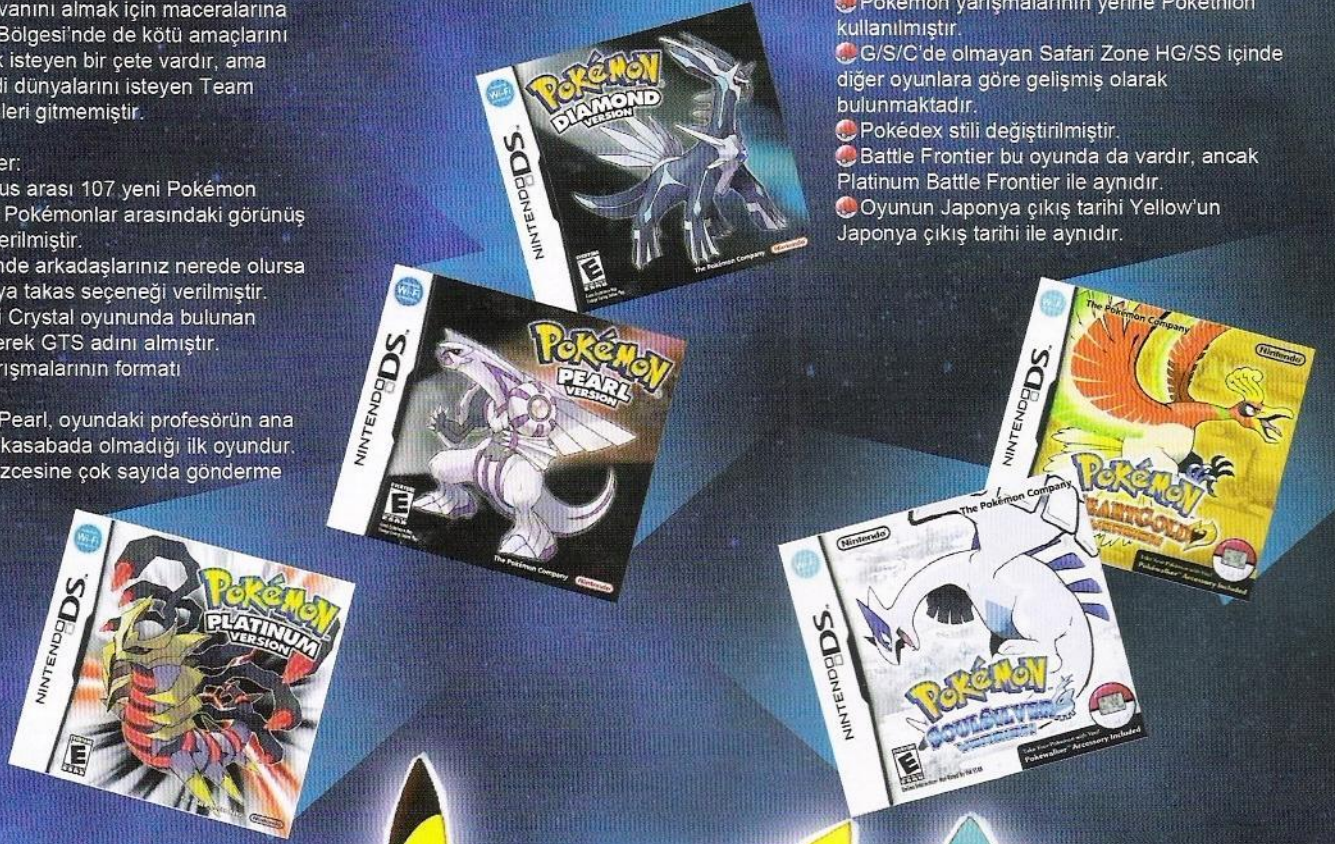
- Mevcut Pokémonlar için yeni formlar ortaya çıkmıştır.
- Yeni Battle Frontier eklenmiştir.
- Giratina için Disortion World adında yeni bir mekân bulunmaktadır.

# Pokémon HeartGold & Pokémon SoulSilver

Serin'in ikinci ana oyununun yeniden yapımı. Hikayenin üstünde birkaç oynama yapılarak yeni Raket Takımı üyeleri eklenmiştir. Seçmediğiniz cinsiyetteki eğitmen hikayenin içinde rol oynuyor. Crystal'den Eusine ve Suicune'un rolü değiştirilmemiş. Oyunu bitirdikten sonra Kanto bölgesine gidince G/S/C oyunlarındaki haline göre bir hayli geliştiğini fark edebilirsiniz.

## Önemli Özellikler:

- Takımınızdaki ilk Pokémon hangisi olursa olsun sizinle beraber yürümektedir.
- Pokémon yarışmalarının yerine Pokéthlon kullanılmıştır.
- G/S/C'de olmayan Safari Zone HG/SS içinde diğer oyunlara göre gelişmiş olarak bulunmaktadır.
- Pokédex stili değiştirilmiştir.
- Battle Frontier bu oyunda da vardır, ancak Platinum Battle Frontier ile aynıdır.
- Oyunun Japonya çıkış tarihi Yellow'un Japonya çıkış tarihi ile aynıdır.

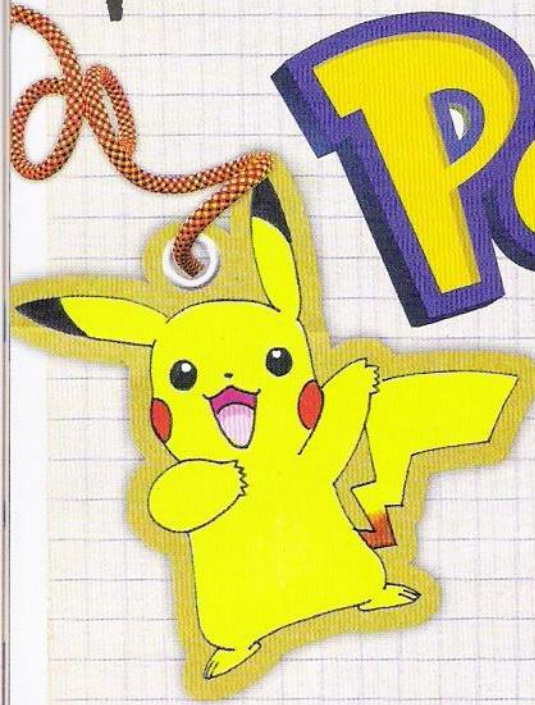




# Yeni başlayanlara

# POKÉMON®

## rehberi



Pikachu'yu sokakta görsem tanımam diyenlerden misiniz? Pokémon HeartGold ve SoulSilver raflarda yerini alırken Pokémon'a başlamak için geç kalmadığınızı göstermek için en temellere indik...

Pokémon serisine ilk kez başlamak gerçekten kolay bir iş değil. Oyunlar neredeyse 10 senedir piyasada ve her oyunda o kadar çok fazla yenilik ve detay eklendi ki şimdi sıfırdan oyuna başlamak en baba oyuncunun bile gözünü korkutabilir. Bu nedenle seriye uzaktan bakan ve nasıl yapsam da bir şekilde başlasam diyenler için bu rehberi hazırladık. Unutmayın ki bir Pokémon oyununa başlamak eğer DS'iniz varsa yapacağınız en iyi işlerden biridir. Bu ay raflarda olan HeartGold ve SoulSilver ise oyuna başlamak için kullanabileceğiniz en iyi versiyonlar.

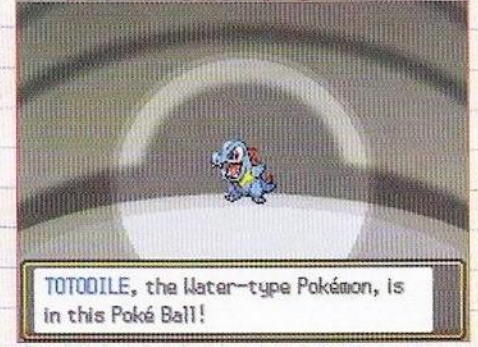
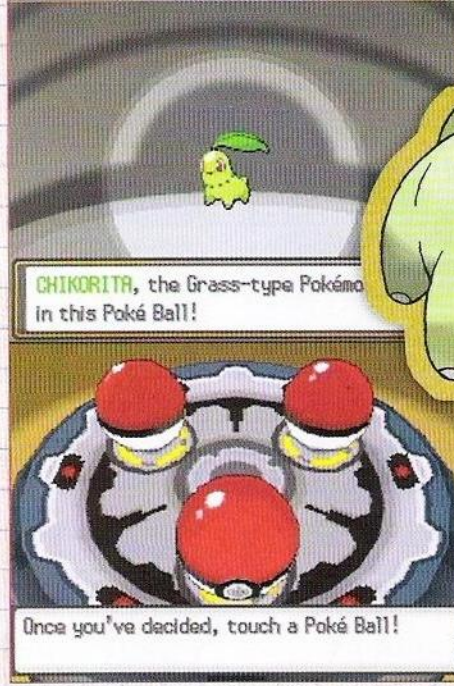
Eğer ben zaten bir Pokémon ustasıyım (ya da hastasıyım) diyorsanız bundan bir önceki dosya konumuz olan Pokémon Tarihi ve İnceleme sayfalarımızdaki Pokémon HeartGold ve SoulSilver incelemelerine göz atabilirsiniz. Pokémon ustası olmayanlar ise bu sayfalarda en temelden başlayarak en usta seviyeye kadar gidecek olan bilgiler alabilirler. Pokémon maceranız işte başlıyor!





## Ders 1: Başlarken

Her Pokemon oyununun başında sanki size oyunun en zor kararı gibi gelecek bir seçenek sunulur: hangi Pokemon ile başlayacaksınız? Pokemon Platinum'da Turtwig, Chimchar ya da Piplup arasından birini seçmelisiniz. HeartGold ve SoulSilver'da ise başlangıç Pokemonları Chikorita, Totodile ya da Cyndaquil'dir. Aslında bu karar basitçe ot, ateş ve su tipi bir Pokemon ile başlamak demektir ve hangisini seçerseniz o sizin en önemli Pokemonlarınızdan biri olacaktır. Bu seçeneği fazla kafanıza takmayın, çünkü oyunun başında biri diğerinden daha iyi değildir. Hepsinin düştüğü Pokemona göre zayıflıkları ve güçleri olacaktır. Basitçe görüntüsünü en sevdiğinizi seçin. Esas stratejik seçimler oyun ilerledikçe başlayacaktır ve oyunun en başında bu seçiminizin çok fazla bir etkisi olmayacak.



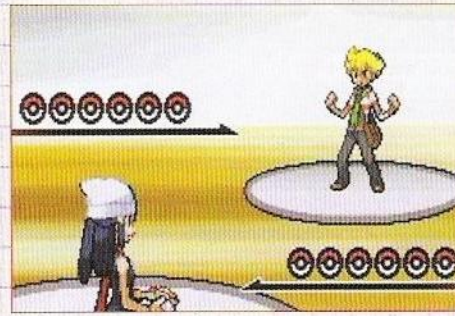
HeartGold ve SoulSilver'in başında buradaki seçenek ile karşılaşacaksınız. Bir ateş Pokemonu olan Cyndaquil mi, ot Pokemonu olan Chikorita mı yoksa su Pokemonu olan Totodile mi? Yapmanız gereken basitçe gözüne güzel görünen Pokemonu seçmek.



152 Chikorita

## Ders 2: Rakibiniz

Sevimsiz ve sinsi bir karakterle tanışmaya hazır olun. Hangi Pokemon oyununu oynarsanız oynayın, her zaman sizinle aynı zamanda maceraya atılıp sık sık karşınıza çıkacak olan bir rakibiniz olacak. Maceranız sırasında beklemediğiniz anlarda önünüzü kesip "ben en iyisim, dövüş benimle" tarzı naralarla sizi savaşa davet edecek (ve tabii ki yenilecek). Rakibiniz her zaman için sizin seçtiğiniz başlangıç Pokemonuna karşı "süper efektif" olan Pokemonu seçecektir (bunun ne demek olduğunu önümüzdeki sayfalarda anlatacağız). Bu nedenle onu yenmek için mutlaka başlangıç Pokemonunuzun dışında bir güçlü yedek Pokemonunuz daha olmalı.



155 Cyndaquil

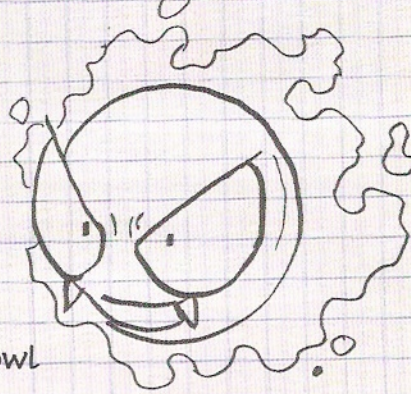
## Ders 3: Bir dövüş başlatmak



164 Noctowl

Pokemon oyunu Pokemon dövüşleri üzerine kuruludur. Yanınızda altı Pokemon taşıyabilir ve gerek saldırıya uğrayarak gerekse de düelloya davet edilerek kendinizi bir dövüşün içinde bulabilirsiniz. Dövüşe girmenin iki ana yolu vardır. En kolay yolu uzun otlar arasında yürümektir. Bunu yaptığınızda sık sık vahşi Pokemonların saldırısına uğrarsınız. Bunlar karşılaşacağınız en basit dövüşlerdir. Vahşi Pokemonlar genelde strateji kullanmaz, yani en basit rakipleriniz onlardır.

Diğer yol ise Pokemon eğitmenleri ile konuşmaktır. Eğitmenler daha fazla Pokemon ile ve daha stratejik dövüşürler ancak buna değer. Bir eğitmeni yenerseniz Pokemonunuz daha çok tecrübe kazanır ve bir de üzerine para kazanırsınız. Eğer bir eğitmenin görüşüne giderseniz eğitmenin kafasının üzerinde bir ünlem işareti belirir ve gelip sizinle düelloya girer.



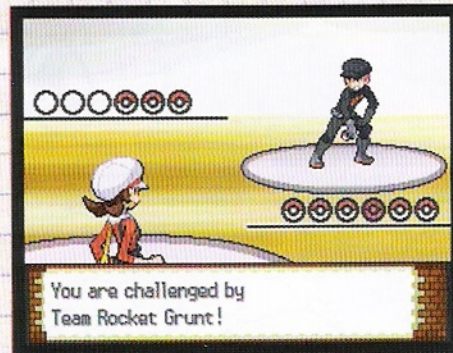
## Ders 4: Dövüş

Dövüş dizilimi basittir. Ya bir rakip Pokemona ya da bir Pokemon eğitmenine karşı dövüşürsünüz. Dövüş tur bazlıdır ve en hızlı Pokemon (en büyük hız istatistiğine sahip olan) her zaman önce hareket eder. Tur tur dövüşerek Pokemonlardan birini can puanı (HP, enerji) bitene ve o Pokemon bayılana kadar devam ederiz.

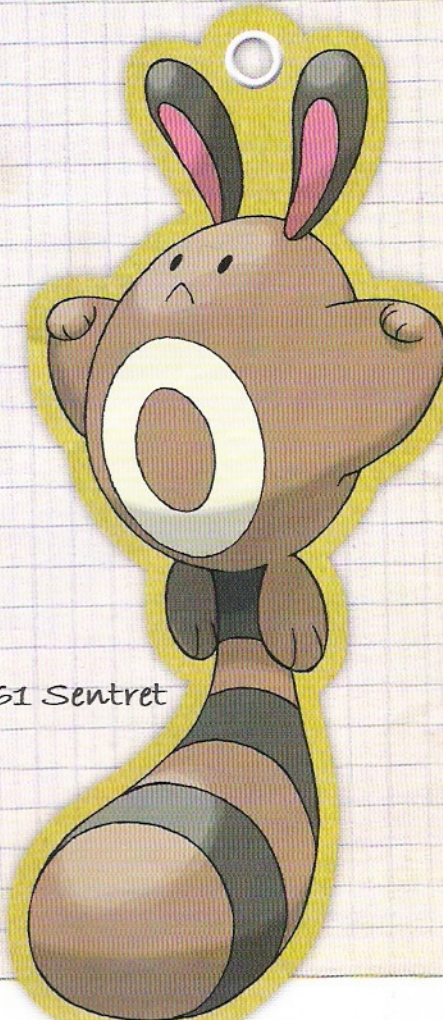
Dövüşü bir futbol menejeri maçı idare eder gibi ederiz. Her bir turun başında Pokemonunuz için "Fight" (dövüş, peşinden Pokemonumuzun ofansif özelliklerinden birini seçeriz), "Use Item" (çantamızdan bir eşya kullanma), "Change" (Pokemonumuzu başka bir Pokemon ile değiştirme) ya da "Run Away" (kaç) emirlerinden birini verebiliriz. Bu emirlerden her biri tek tur kullanır.

Oyunun başında Pokemonunuzun fazla saldırısı olmayacak, ancak seviye aldıkça dört saldırıya kadar yenilerini öğreneceksiniz. Her bir saldırı belli adette kullanılabilir. Pokemonunuzun PP denilen bir puanı vardır ve her saldırı bu PP'den düşürür.

Saldırılar direk ya da dolaylı olabilir. Direk olanlar rakibinizin can puanına (HP) zarar verir. Endirek olanların ise farklı zararlı etkileri olabilir (mesela zehir gibi), ayrıca kendi Pokemonunuzu güçlendirebilir ve hatta hava durumunu değiştirebilirler (örneğin yağmur yağması su Pokemonlarını güçlendirirken ateş Pokemonlarını zayıf düşürecektir).



161 Sentret



## Ders 5: Herşeyin başı türler

Dövüşürken göz önünde tutmanız gereken bir kural vardır: o da her Pokémonun türüdür. Toplamda 17 farklı tür vardır. Örneğin Charmander ateş çıkaran bir kertenkele olduğuna göre bir ateş Pokémonudur.

Her bir türün karşısında güçlü ya da zayıf olduğu diğer türler vardır, ve bunun nasıl işlediğini bilmek size dövüşlerde zafer getirir. Örnek olarak Charmander ile devam edelim. Bir ateş türü Pokemon olarak ot türü Pokemonlara karşı güçlüdür (çünkü ateş otları yakar). Ancak karşısına bir su Pokemonu çıkarsa başı derttedir çünkü ateş suyu yakamaz. Türleri daha geniş bir taş-kağıt-makas oyunu gibi düşünün.

Sıradan bir eğitmen ile usta bir eğitmen arasındaki fark bu güçleri ve zayıflıkları anlamaktan ve planlamaktan geçer. Yandaki tabloya bir göz atın.

■ Etkisiz (%0) ■ Pek etkili değil (%50) ■ Süper etkili (%200)

SAVUNMA - SALDIRI :	NO	AT	SU	EL	OT	BU	DO	ZE	TO	UÇ	PS	BO	KA	HA	EV	KA	ÇE
NORMAL																	
ATEŞ																	
SU																	
ELEKTRİK																	
OT																	
BUZ																	
DÖVÜŞ																	
ZEHİR																	
TOPRAK																	
UÇUŞ																	
PSİŞİK																	
BÖCEK																	
KAYA																	
HAYALET																	
EJDERHA																	
KARANLIK																	
ÇELİK																	



## Ders 6: Seviye atlama

Bir savaş kazandığınızda kullandığınız Pokémonlar EXP (tecrübe puanı) kazanacaktır. Bir Pokemon yeterli EXP topladığında seviye atlar. Bu oyundaki en önemli şeylerden biridir çünkü seviye atladıkça Pokémonlarınız daha güçlü, daha hızlı ve daha dayanıklı olur ve yeni hareketler öğrenir. Pokémonlarını bol bol dövüştürüp onlara seviye atlatmalısınız. Bazı saldırı türlerini bazı Pokémonlar daha etkili yapabilir. Örneğin ot pokemoları keskin yaprak saldırısını daha etkili yapacaktır. Seviye atlayınca Pokémonunuzun hangi saldırıyı seçeceğini buna göre belirleyin.

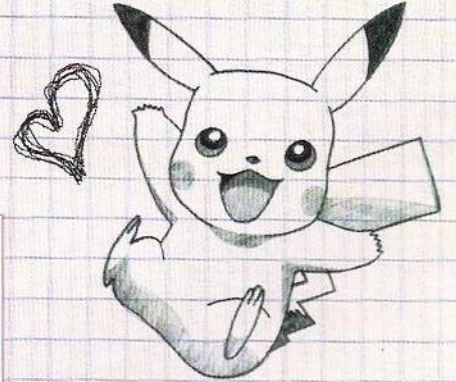
Bazı Pokémonlar ise belli seviyelerde evrim geçirir. Bazı Pokémonların evrimi için özel taşlar bulup kullanmanız gerekebilir, bazı Pokémonlar ise hiç evrim geçirmez.



JORDAN evolved into NIDOKING!

159 Croconaw

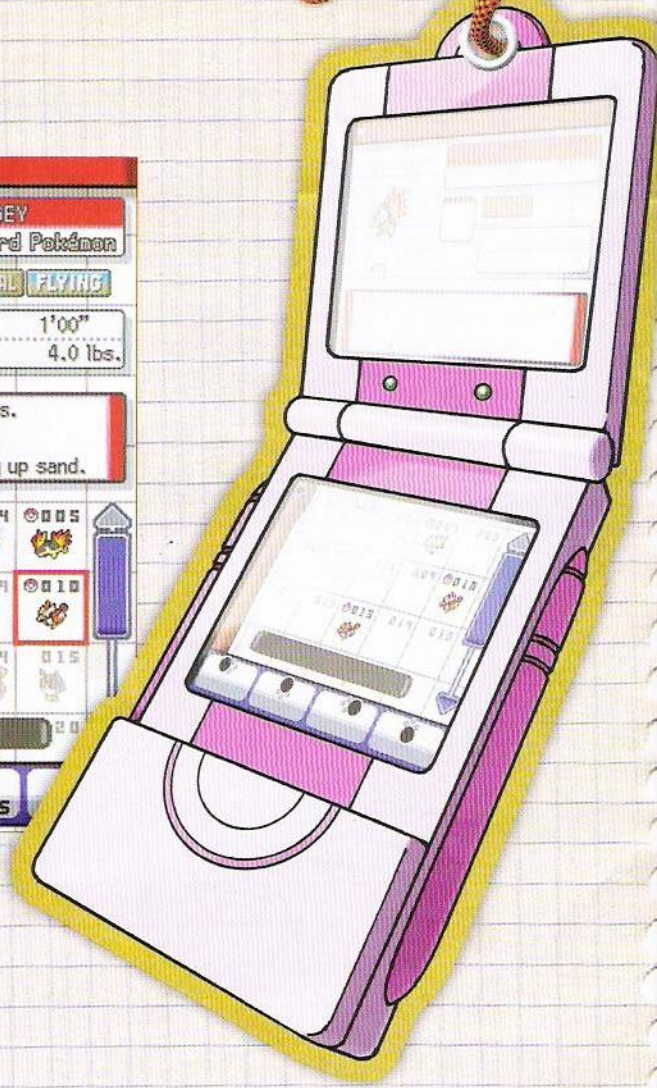
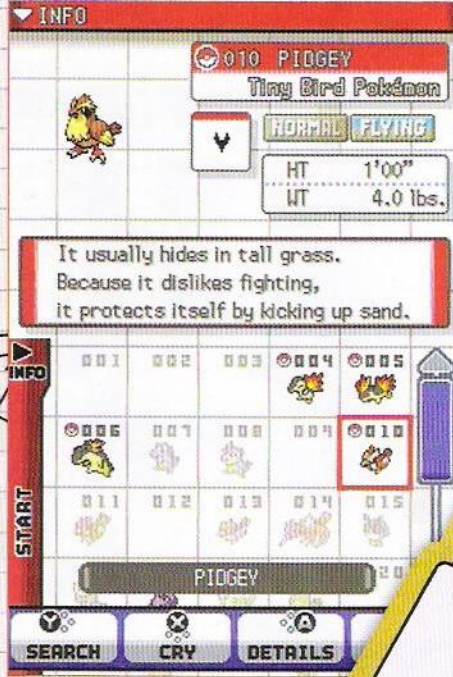
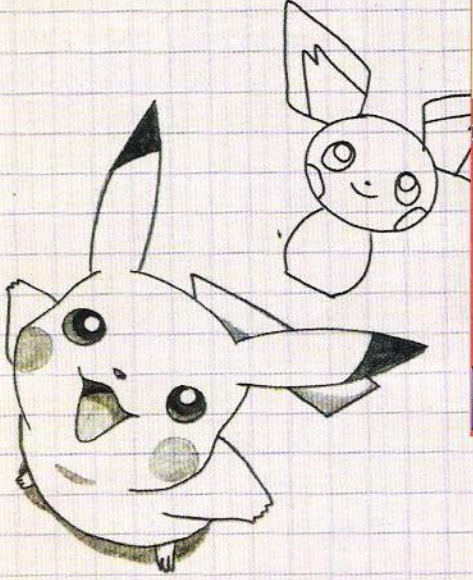
158 Totodile



160 Feraligatr

## Ders 7: Pokedex

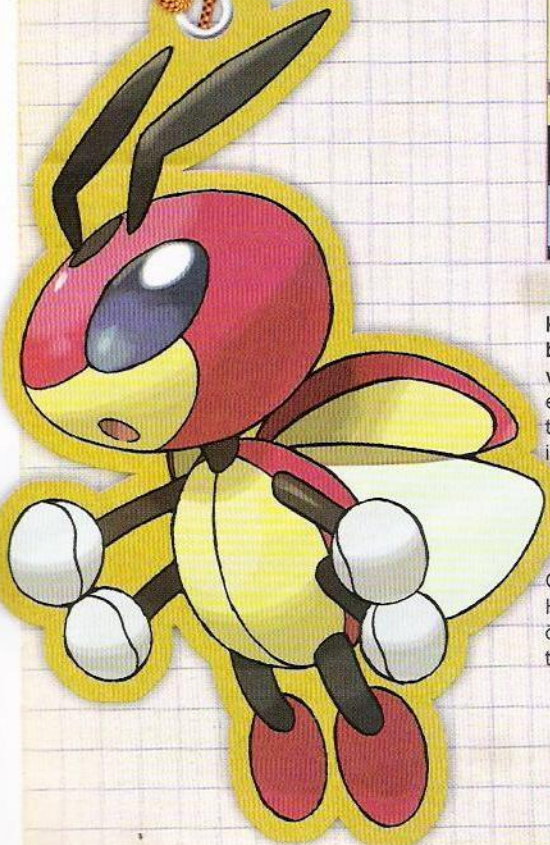
Oyunun hemen başında size Pokedex isminde çok faydalı bir eşya verilecek. Pokedex oyun boyunca karşılaştığınız tüm Pokemonların bilgilerini depolar. Ayrıca bir Pokemon yakaladığınızda (ki şu an yakalanmayı bekleyen 493 Pokemon var) onun detaylı bilgileri de Pokedex'e geçer. Buradan Pokemonların türlerine bakabilirsiniz.



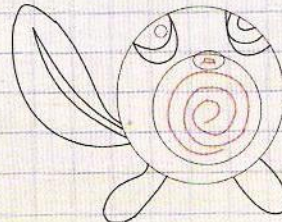
## Ders 8: Pokecentre



Yolculuklarınız sırasında pek çok kasabadan geçeceksiniz. Bu kasabaların her birinde bir Pokecentre ve bir de Pokemart vardır. Vaktiniz oldukça her ikisini de ziyaret etmelisiniz. Pokecentre'daki iyi bayan partinizdeki tüm Pokemonları saniyeler içinde iyileştirecek ve üzerindeki tüm hastalıkları sıfırlayacaktır. Pokecentrelerde ayrıca bir de PC bulunur. Buradan sahip olduğunuz bütün Pokemonları görebilir, 6 Pokemonluk ekibinizi düzenleyebilirsiniz. Bu özellikle bir Gym Lideri ile savaşmaya gidiyorken yararlıdır. Her tür Pokemon'dan edinmeye ve onları öğrenmeye bakın keza eninde sonunda her bir tür işe yarayacaktır.

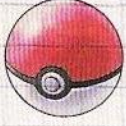


166 Ledian



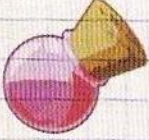
## Ders 9: Alışveriş

Pokemart'tan yolculuğunuzda gerekli her türlü malzemeyi edinebilirsiniz. Her Pokemart'ta farklı eşyalar vardır, bu nedenle her gördüğünüze mutlaka uğrayın. Peki neler mi almalısınız...



### Poketopları

Her zaman en azından 10 tane poketopu ile dolaştığınızda emin olun. Yakalamaya çalıştığınız Pokemonlar gittikçe zorlaşacaktır. Bu nedenle ilk atışınızda kaçırsanız yedeğiniz mutlaka yanınızda olsun.



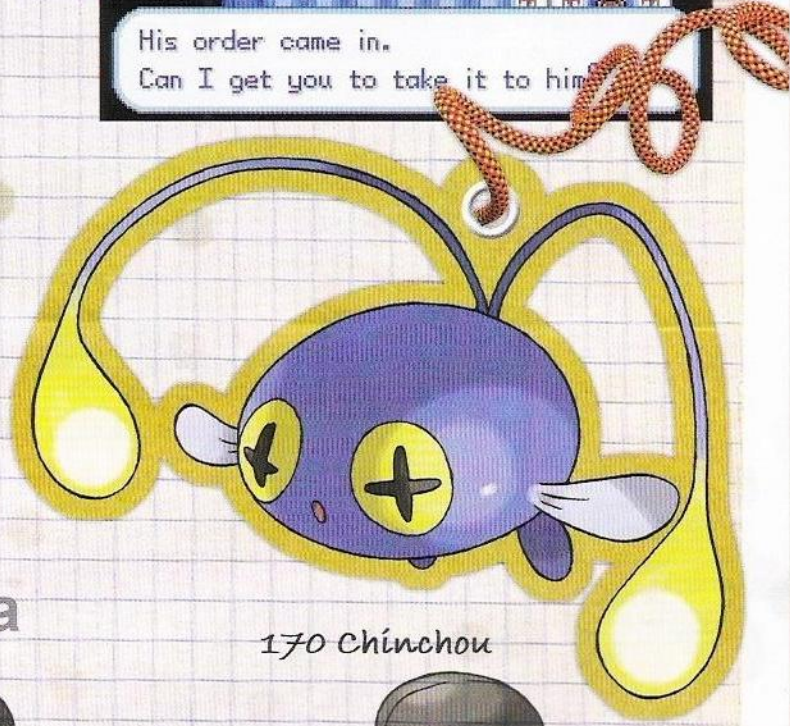
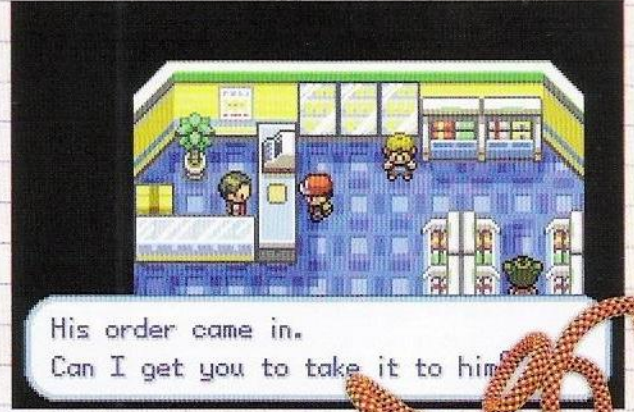
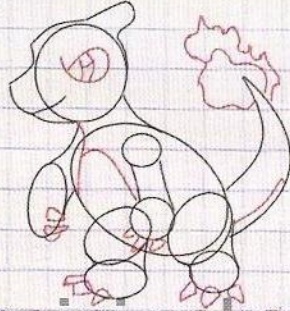
### İyileşme iksirleri

Her zaman yanınızda bol bol iyileşme iksiri ve antidotlar bulunsun. Savaşlarda dikkatli olun keza bu eşyaları kullanmak bir turunuza malolür. Ancak bu eşyaları savaş aralarında da kullanmanız mümkündür.



### İp

Büyük ihtimalle Pokemon oyunlarındaki değeri en anlaşılamamış eşyadır. İp sayesinde bir mağara ya da zindanda kaybolursanız hemen en yakın kasabaya dönmeniz mümkündür.



## Ders 10: Hepsini yakala

Sloganımızı herkes biliyor değil mi? Hepsini yakala! Bazı Pokemonları yakalamak diğerlerinden çok daha zor olabilir. İşte bir Pokemon yakalamanın 3 adımı.

### Adım Bir

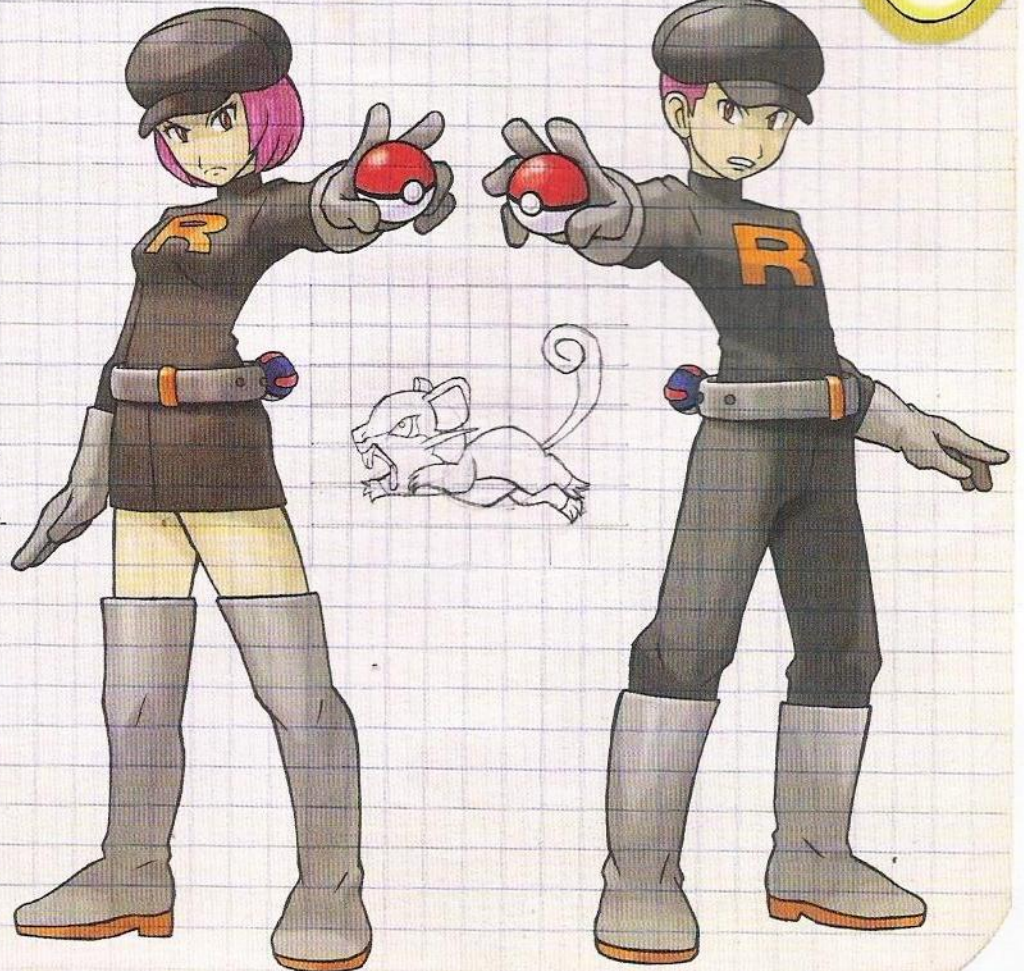
Demek bir Pokemon saldırdı ve onu koleksiyonunuza katmak istiyorsunuz. Dikkatli olun: yapmanız gereken Pokemonu saldırılarınızla zayıflatmak ancak onu bayıltmanız gerekiyor. Pokemonun can puanını yarının altına indirin ve çeşitli etkilerle onu zayıflatın. Uyku saldırısı olan bir Pokemonunuz varsa örneğin yakalamaya çalışmadan önce karşıdaki Pokemonu mutlaka uyutun.

### Adım İki

Hedefiniz zayıfladığında ona bir Poketopu atın. Vaşhi Pokemon yakalanacaktır ama yeterince zayıf değilse topu parçalayıp kaçabilir. Eğer yakalarsanız yeni Pokemonunuza isim verebilirsiniz. Bu Pokemon ya grubunuza katılır ya da grubunuz 6 Pokemonla doluyorsa Pokecentre'daki koleksiyonunuza gönderilir.

### Adım Üç

Eğer Pokemon toptan kaçarsa ne kadar zamanda kaçtığına dikkat edin. Eğer hemen kaçtıysa daha baya zayıflatmanız gereklidir. Eğer kaçması zaman aldıysa biraz daha zayıflatmanız olur. Poketoplar bir kez kullanılır bu nedenle bol keseden atmayın.



170 Chinchou



## Ders 11: Değiş tokuş

Bütün Pokémonları elde etmenin tek yolu değiş tokuştur. Pokedex'inizi tam doldurmadan bile değiş tokuşa başlayabilirsiniz. Değiş tokuş ile elde ettiğiniz Pokémondan diğerlerinden çok daha hızlı seviye atlar, ayrıca bazı Pokémonlar (örneğin Machoke gibi) değiş tokuş edilmeden tam evrimlerine ulaşamazlar.

Oyunun başında elinizdeki düşük seviye Pokémonların değersiz olduğunu düşünebilirsiniz, ancak dışarıda sizin gibi pek çok Pokémon eğitmeni var ve Pokémonlarını sizinkilerle seve seve değiştirebilir. Bazen karşınıza elinizdeki Pokémondan çok daha değerli bir tane size verecek iyi kalpli kişiler de çıkacaktır.

Değiş tokuş yapmak için GTS (Global Trade Station) binasına gitmelisiniz. Bu binaya Gold-erod Şehrine ulaştıktan sonra erişebileceksiniz.



## Ders 12: Pokémon Gym'leri

Usta bir Pokémon eğitmeni olmak için tek bir gereksiniz vardır. Bölgedeki bütün gym liderlerini yenmelisiniz - ki bu liderlerden sekiz tane var. Pokémon gym'leri genelde şehirlerde bulunur ve her birinin şekli karakteristiğine göre birbirinden farklıdır.

Öncelikle her bir gym bir tür Pokémon türü üzerine yoğunlaşır. Bu nedenle ilk yapmanız gereken gym'in hangi Pokémon türü üzerine olduğunu bulmaktır. Bunu yapmak için şehirdeki insanlarla konuşabilir ya da direk gym'e girip oradakilerle konuşabilirsiniz. Gym liderlerinin Pokémonları da bu tek türden olacaktır.

Gym'lerde sizi görür görmez saldıran öğrenciler bulunur. Bu iyi bir şeydir keza bunların Pokémonları da liderlerininle aynı olur. Bu nedenle büyük savaştan önce gücünüzü bu öğrencilerde deneyebilirsiniz. Hatta biz size bir gym'e girip önce tüm öğrencileri alt etmenizi sonra da liderin yanına girmeden önce Pokecentre'e uğrayıp iyileşip gelmenizi öneririz. Biraz uzun sürebilir ama başarınız garantidir.

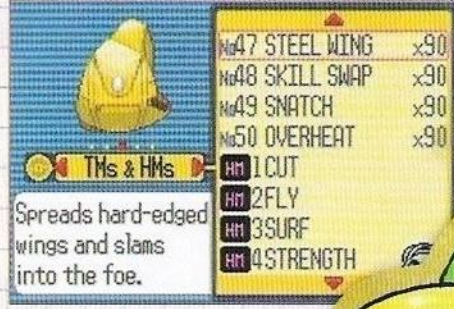
176 Togetic



# Ders 13: TM ve HM'ler

Evrim sayesinde yeni hareket öğrenebileceğiniz gibi yolculuğunuz sırasında bulacağınız HM'ler ve TM'ler aracılığı ile de yeni hareketler öğrenebilirsiniz. TM'ler en sık bulunanlardır ve içinde birer dövüş hareketi bulunur. TM'leri bir kez kullanabilirsiniz, bu nedenle boşa gitmesine dikkate edin.

HM'ler ise istediğiniz kadar kullanılabilir. HM'ler genelde dövüş hareketleri dışında oyun dünyasında da kullanılabilen özellikler verir. Örneğin Cut (Kes) HM'si ile Pokemonlarınız hem bir dövüş hareketi olan Cut'ı öğrenir, hem de oyun dünyasında yolu tıkayan ağaçları kesebilir. TM'ler ve HM'ler uygun türdeki Pokemonlara öğretilir.

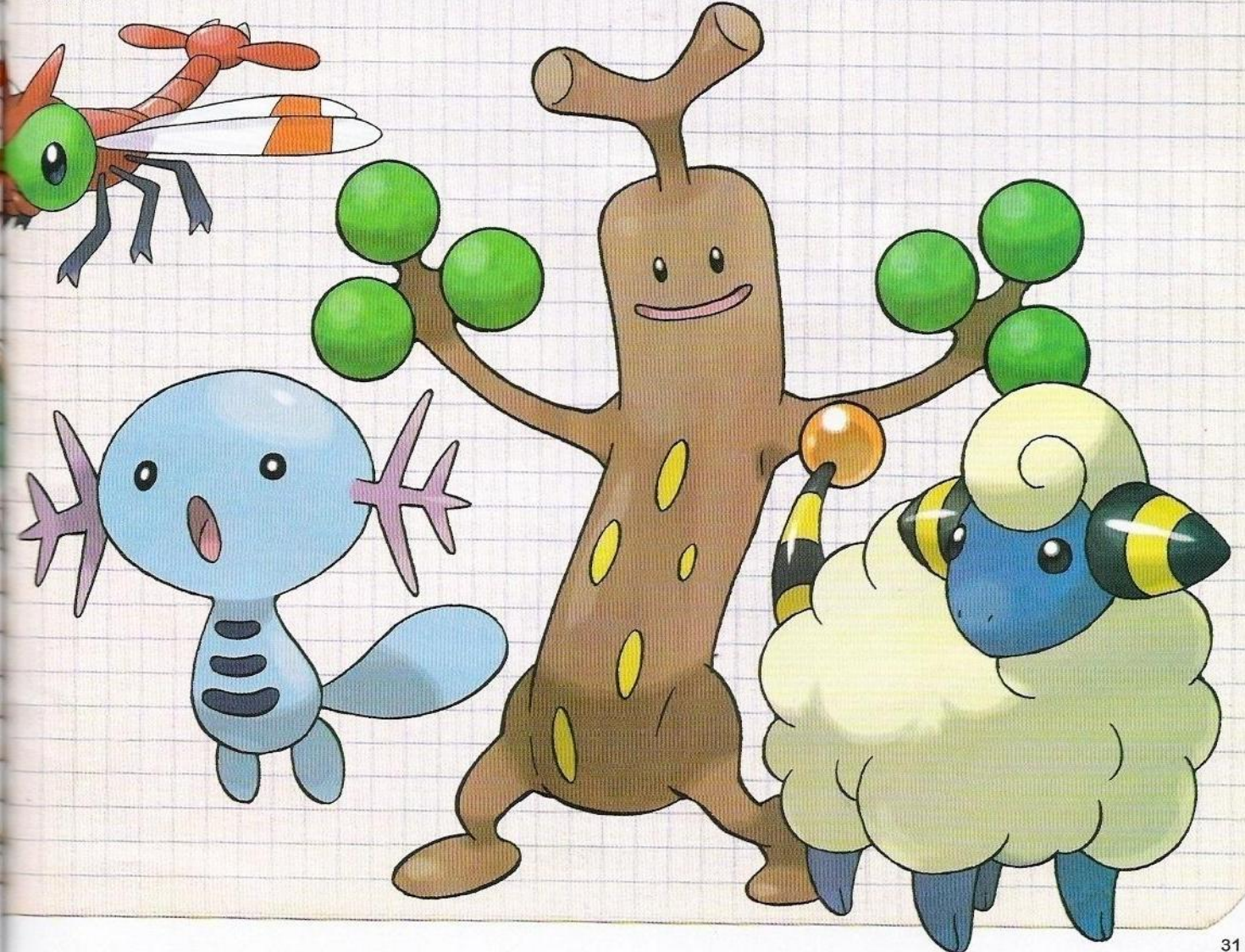


177 Natu



## İyi Şanslar!

Geçtiğimiz birkaç sayfa boyunca size Pokemon oyununun temellerini özetlemeye çalıştık ancak bu sadece bir başlangıç. Pokemon oyunu temelleri seneler içinde diğer oyunların ulaşamayacağı bir kusursuzluğa ulaşmıştır. Örneğin Pokemon yetiştirmekten ve nadir bulunan Pokemon türlerinden hiç bahsetmedik. Bu sayıdaki HeartGold ve SoulSilver incelememizi okuyarak vakit kaybetmeden Pokemon dünyasına daimanızı öneririz.



Sen bu New Super Mario Bros'da pek başarılı değilsin galiba Berkant...

Mi, Mario!

# Teknik Servis

Wii, DS ve DSi şu an oyun dünyasındaki en farklı cihazlar. Bu nedenle tüm özelliklerini sonuna kadar öğrenmek ve kullanmak, biz Nintendocuların hakkı olmalı.

Konu ister TV'nizden en iyi görüntüyü almak olsun, ister Online özelliklerini kullanmak olsun sizin için pek çok farklı konuda genel sorunların çözümlerini bir araya topladık. Eğer Wii ve DS/DSi'a yeniyseniz bu sayfalarda pek çok işe yarar ipucu bulacaksınız.

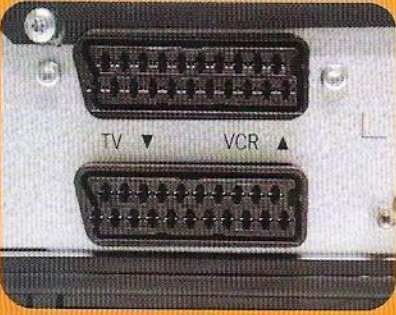
Ayrıca bu aya özel teknik servisimizin sonuna yeni DSi kullanıcılarının ve DS'e sahip olup da DSi almayı planlayanların kafasındaki pek çok soruyu ve yanıtlarını bir araya getirdik. DSi için hazırladığımız bu geniş FAQ bölümünü de Teknik Servis'in sonunda bulabileceksiniz. Gecikmeden başlayalım...

## Wii ve DS ile ilgili merak ettiğiniz sorulara yanıtlar...

### İlk İpucu

Eğer çözümünü bu sayfalarda bulamadığınız bir sorunuz varsa bize [dergi@nintendocu.com](mailto:dergi@nintendocu.com) adresinden iletebilirsiniz. Her türlü teknik sorunuz için buradayız.





Bu Scart girişi çoğu TV'de vardır ve Wii kutunuzun içinden görüntü kablosunu Scart'a dönüştüren bir aparat çıkacaktır.

### Wii görüntüsünü televizyonumda en iyi şekilde nasıl alabilirim?

Eğer TV'nizi son sekiz sene içinde satın aldıysanız üzerinde mutlaka bir Scart girişi (dikdörtgen, 21 pini ve 4 cm genişliğinde bir giriş) ya da bir kompozit AV girişi (üç yuvarlak giriş, renkleri kırmızı, beyaz ve sarı) vardır. Bu girişler TV'nin yanında ya da arkasında olabilir. Büyük ihtimalle Wii almadan önce de bu girişleri DVD oynatıcı gibi bir cihaz için kullanıyordunuz. Wii kutusunun içinden bir adet kompozit AV kablosu, bir adet de bu kablo için Scart dönüştürücü çıkacaktır. Eğer HDTV özelliğine sahip bir televizyonunuz varsa en iyi görüntü için bir de ayrı olarak satılan komponent kablo almanızı tavsiye ederiz. Bu kabloyu almanız halinde bile görüntü "yarı HD" yani 480p olacaktır ancak yine de daha parlak ve daha keskin bir görüntüye sahip olacaksınız.

### 480i ile 480p arasındaki gerçek fark nedir?

480i (interlaced) televizyonunuzun gerçek görüntü kalitesidir. Bunu gözle ayırt etmeniz mümkün olmasa da oyun oynarken her bir görüntü karesi (frame) sadece yarım sıra piksel çizer, daha sonraki kare ise boşta kalan sıraları çizer. Bu o kadar hızlı olur ki farketmezsiniz, ama genel bir görüntü kaybını hissedersiniz. 480p (progressive) görüntü ise her kareye tam olarak çizildiğinden görüntüyü en az 2 kat netleştirir. 480p sadece bu teknoloji ile uyumlu televizyonlarda çalışır. Plazma ve modern LCD'lerin çoğu bu görüntüyü destekler.



### Yurtdışından aldığım oyunlar Türkiye'den aldığım Wii'de çalışır mı (ya da tam tersi)?

Burada dikkat etmeniz gereken konu PAL / NTSC farkıdır. Türkiye'den alınan tüm donanım ve yazılımlar PAL (Avrupa) bölge kodludur ve NTSC (Amerika) kodlu ürünleri çalıştırmazlar. Ürün kutularının üzerinde PAL ve NTSC ayrımı yazmaktadır.

### Wii ve DSi için bir SD Hafıza Kartı almalı mıyım?

Bizce almalısınız. Wii'nin kendi hafızası oldukça sınırlıdır ve genelde oyun kayıt dosyaları, kanallar ve indirdiğiniz oyunlar için yeterli gelmeyecektir. İndirdiğiniz Virtual Console ve WiiWare oyunlarını SD kartlara yedekleyebilirsiniz. Aslında bir kez indirdiğiniz oyunları aynı Wii üzerinden para ödemediğiniz kadar tekrar indirmek mümkündür ama SD kartlara yedeklemek sizi bu zahmetten kurtarabilir. 4.0 güncellemesinden sonra oyunları SD karttan doğrudan oynamanız da mümkündür. Bu güncelleme ile ayrıca Wii'miz SDHC (2 GB-32 GB arası) kartları da destekleyebilir.

Kart almanız için ikinci neden ise DSi kamerası ile çektiğiniz fotoğrafları saklamak içindir. Hatta bu fotoğrafları DSi ve Wii arasında transfer etmeniz de mümkündür. DSi'nin fonksiyonlarını kullanarak çektiğiniz ve üzerinde oynadığınız fotoğraflar daha sonra Wii'ye taşınarak Fotoğraf Kanalında ya da Wii Mesaj Tahtasında kullanılabilir. Hatta üzerinde oynadığınız bu fotoğrafları Wii'de bir kez daha değiştirebilirsiniz.

Bir SD kart almanız için son neden ise müziktir. 2 GB'lık bir SD kart üzerine oldukça çok şarkı sığdırabilir, daha sonra bunları DSi'yi kullanarak dinleyebilirsiniz. Hatta kart üzerine kendi sesinizi kaydedebilir, olan sesler üzerinde ilginç oynamalar yapabilirsiniz.

### DSi'nin ana menüsündeki DSi Download Play seçeneği ne işe yarıyor?

Bu seçenek ile DS'inizi kapattığınız ana kadar geçerli olan bazı verileri indirebilirsiniz. Eğer yanınızdaki DS sahibi arkadaşınızla oyun oynamak istiyorsanız ancak tek bir oyun kartunuz varsa, oyunun kısıtlı bir versiyonunu DS Download Play sayesinde diğer DS'e geçirebilirsiniz. Bu oyun diğer DS kapatılıp açılana kadar hafızasında kalır ve çoğu oyun için karşılıklı oynamanıza izin verir.



Kutusunda Wi-Fi logosu bulunan oyunların Wi-Fi özelliklerini uçaklarda açmaya çalışmanız yukarıdaki sonucu doğurabilir.

### DS'imi uçakta kullanabilir miyim?

Wi-Fi özelliklerine sahip bir cihaz olduğu için DS'iniz diğer tüm mobil telefonlar ve laptoplar gibi uçaklarda kullanımı sınırlandırılmıştır. Tabiki esas olarak bu oynadığınız oyuna da bağlıdır. Eğer Wi-Fi özelliği olmayan bir oyun oynuyorsanız DS'inizi iniş kalkış süreci dışında yolculuk sırasında oynayabilirsiniz.



### Sensor Bar, Wii Remote'u doğru algılayamıyor?

Wii'nin kurulumu basittir ancak Sensor Bar konusunda genel yapılan bazı hatalar vardır. Örneğin direk güneşi ve direk parlak ışıklar barın doğru algılamasına engel olabilir. Ayrıca Wii seçenekler menüsünden Sensor Bar'ın TV'nin altında ya da üstünde olduğunu seçebilirsiniz.

### Eski Game Boy oyunlarını DS'imde kullanabilir miyim?

"Eski" derken ne kadar eskiye gittiğinize bağlı. DS ve DS Lite'in altındaki ekstra slot sayesinde Game Boy Advance kartuşlarını çalıştırabilirsiniz. Game Boy ve Game Boy Color kartuşları ise DS sistemleri ile uyumlu değildir. DSi'da ise GBA slotu tamamen kaldırılmıştır, bu nedenle DSi, hiçbir Game Boy kartuşunu oynatamaz.

### Wii'de çok oyunculu oyun oynamak için neye ihtiyacım var?

Aslında temel olarak ekstra Wii Remote kumandalarına ihtiyacınız var. Wii Remote'lar tek başlarına satıldıkları gibi çok az bir farkla Wii Play oyunu ile kutu olarak da satılmaktadırlar. Bazı oyunlar da ekstrasından Wii Nunchuk'a da ihtiyacınız olacak. Bundan sonra geriye kalan rahat bir koltuk ve çeşit çeşit çips.

### Wii Remote'un pilleri ortalama ne kadar süre dayanıyor?

Bu tamamen Wii Remote'u ne kadar kullandığınıza bağlı. Wii Remote'un esas pil tüketen tarafı içindeki motorları ve hızlandırıcılarıdır. Ayrıca takılan Nunchuk da Wii Remote'un pilinden beslenerek çalışır. Ortalama pil ömrü 30-40 saat arasında olmalıdır. Deneme yapmak için ofisimizde yeni pil takılmış bir Wii Remote ile 37 saat hiç durmadan Twilight Princess oynadık! Bakın sizler için nelere katlanıyoruz...



### Wii GameCube oyunlarını ve kumandalarını çalıştırır mı?

Hem de çok iyi! Herhangi bir güncelleme yapmadan elinizdeki bütün PAL GameCube oyunlarını çalıştırabilir. Wii'nin üzerinde ayrıca dört adet GameCube

kumandası takılabilecek yeri vardır. Bu girişlere ulaşmak için Wii'nin üst kapağını açmalısınız. Burada dört GameCube kumandası girişi yanında iki adet de GameCube hafıza kartı girişi bulacaksınız. Kablosuz WaveBird kumandalar da Wii'de sorunsuz çalışacaktır. Game Boy Player gibi bazı aksesuarlar ise Wii ile çalışmayabilir. GameCube'ün kumanda ya da hafıza kartı girişini kullanan aksesuarlar Wii'de çalışacaktır.

GameCube oyunları bildiğiniz gibi kendine has bir mini DVD formatı kullanmaktadır. Bu disk tıpkı normal bir disk sokuyormuş gibi Wii'nize sokabilirsiniz. Oyun öz gösterim ekranında taktığınız diskin GameCube diski olduğuna dair görsel bir ibare görünecektir.



#### Disk Kanalı

Wii'nin ana kanalı sayılabilir. Büyük ihtimalle en fazla kullanacağınız kanal. İster bir Wii oyunu olsun, isterseniz de bir GameCube oyunu, oyunu çalıştırmak için bu kanala girmelisiniz.



#### Mii Kanalı

Kendi kişisel avatarlarınızı yaparak farklı Wii oyunlarında kullanabilirsiniz. Arkadaşlarınıza gönderdiğiniz mektuplara karakterlerinizi ekleyebilirsiniz. Basit, eğlenceli ve komik.



#### Fotoğraf Kanalı

Bu kanaldan SD kartındaki fotoğraflarınızı görebilir, onları şovlar haline getirebilir, küçük eklemeler yapabilir ve arkadaşlarınıza Wii üzerinden gönderebilirsiniz.



#### Wii Alışveriş Kanalı

En son WiiWare oyunları, nostalji yaratacak geniş çeşitli Virtual Console oyunları ve ücretsiz bazı kanal ve uygulamaları indirebileceğiniz online dükkanınız (İnternet bağlantısı gerektirir).



#### Haber Kanalı

Dünya çapında en son haberleri arıyorsanız aradığınız bu kanalda. Politikadan eğlenceye pek çok haber başlığında haberleri bu kanalda bulabileceksiniz (İnternet bağlantısı gerektirir).



#### Hava Durumu Kanalı

Yurtdışına tatile çıkacaklarınız ve hava durumunu mu merak ediyorsunuz? Tüm sorularınızın yanıtı Wii'nin global hava durumu kanalında (İnternet bağlantısı gerektirir).



#### Nintendo Kanalı

Nintendo ile ilgili herşey bu kanalda. Videolar, oyunların ekran görüntüleri, bilgiler, söyleşiler, yeni DS oyunlarının indirilebilir demoları (İnternet bağlantısı gerektirir).



#### İnternet Kanalı

Popüler İnternet tarayıcısı Opera'nın Wii versiyonudur. Tamamıyla Wii'de kullanılmak üzere tasarlanmıştır. (İnternet bağlantısı gerektirir.) Wii Alışveriş Kanalı'ndan ücretsiz indirilebilir.



#### Mii Yarışma Kanalı

Mii'lerinizi seviyor musunuz? Neden onları Mii Yarışma Kanalı sayesinde dünya ile paylaşmıyorsunuz? İsterseniz yarışmalara da sokmanız mümkün. (İnternet bağlantısı gerektirir.)



#### Herkesin Oyu Kanalı

Herkes anketleri sever... Herkesin Oyu Kanalında farklı konularda dünya çapında anketlere katılabilir ve sonuçları görebilirsiniz. (İnternet bağlantısı gerektirir.)



#### İndirilen Oyunlar

Ne zaman Virtual Console'dan ya da WiiWare'den bir oyun indirdiyseniz bu oyun bir kanal olarak Wii Menü'ye eklenecektir. İsterseniz bu oyunları SD kartlara kaydedebilirsiniz. Eğer kanallarınız dolarsa ekranı basitçe sağa doğru kaydırın.

#### Nerede bu kanallar?

Wii'nizi ilk açtığınızda bu kanalların hepsini menünüzde göremeyebilirsiniz. Bu kanallara kavuşmak için önce Wii İnternet ayarlarını yapmanız ve Wii Alışveriş Kanalı'na girmeniz gerekiyor. Burada Wii kanallarına ait özel bir bölüm göreceksiniz. Bu bölüme girdiğinizde yukarıdaki kanalları ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Ayrıca zaman zaman kanallara güncellemeler de geldiğini göreceksiniz. Bu güncellemeleri de Alışveriş Kanalı'ndan indirebilirsiniz.

# Wii'de başka hangi kontroller var?

Hayat sadece Wii Remote'tan ibaret değil...

## Wii Wheel

Remote Wii Wheel'in tam ortasındaki slota kusursuz bir şekilde oturmaktadır. Bilekliği bileğinize geçirdikten sonra B tuşunu da kullanabilir hale geleceksiniz. Wii Remote'u yan tutmanızı isteyen bütün yarış oyunlarında (mesela Excite Truck) Mario Kart Wii ile birlikte gelen bu aksesuarı kullanabilirsiniz. Havada araç sürer gibi kullanabileceğiniz Wii Wheel size ve arkadaşlarınıza zevkli yarışlar yaşatacak.

**Nasıl bulurum:** Mario Kart Wii ile bundle olarak satılmaktadır. Ayrıca tek başına da satılıyor.

**Nerede kullanırım:** Üzerinde Wii Remote'u yan tutulduğunu gördüğünüz tüm yarış oyunlarında.



## Wii Balance Board

Denge ve baskı ölçer noktaları sayesinde Wii Denge Tahtası üzerinde nasıl durduğunuzu ve o an ne yaptığınızı algılıyor. Sola eğildiğinizde ekrandaki karakteriniz de sola eğiliyor. Üstelik kablosuz, yani kablolarla takılıp düşme şansınız yok. Wii Fit başta olmak üzere çeşitli dans ve spor oyunları denge tahtasını kullanıyor.

**Nasıl bulurum:** Bir adet Wii Fit edinmelisiniz. Tek başına satışı yok.

**Nerede kullanırım:** Wii Fit başta olmak üzere, EA Sports Active, Shaun White Snowboarding, Super Monkey Ball, All Star Cheerleading, Family Ski gibi pek çok oyunda.



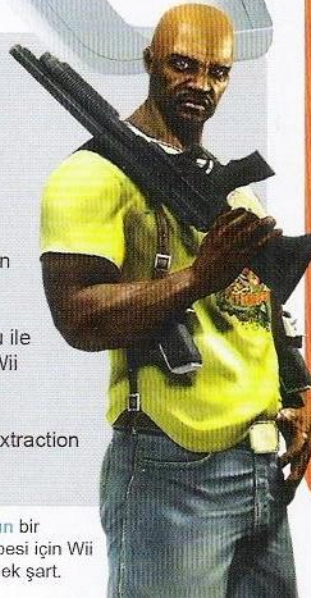
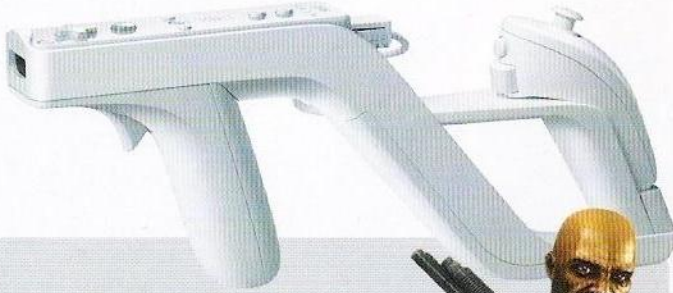
**Haydi ayaklanın.** Wii Denge Tahtası sizi oyun oynarken oturmaya alışık olduğunuz kanepeden kaldıracak ve harekete geçirecek.

## Wii Zapper

Nunchuk unutuldu zannetmeyin. Wii Remote'un takıldığı Zapper'ın arkasında Nunchuk için de bir yer var. Remote ve Nunchuk arasındaki bağlantı kablosu Zapper'ın içine toplanıp saklanabiliyor. Bu şekilde Zapper'ı iki elinizle tutarak aksiyon oyunları için müthiş bir kumanda yaratıyorsunuz. Bir elinizde Zapper'ın hareket çubuğu ile karakterinizin baktığı yönleri yönetebilir, diğer elinizle de ateş edebilirsiniz. Dead Space Extraction ve Call of Duty için ideal!

**Nasıl bulurum:** Wii Zapper yanında Link's Crossbow Training oyunu ile birlikte satılıyor. LCT'yi basit bir oyun sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Wii Zapper'ın tüm özelliklerini size öğretecek gayet zevkli bir oyun LCT.

**Nerede kullanırım:** House of the Dead, Call of Duty, Dead Space Extraction ve FPS şeklinde oynanan diğer pek çok oyun.



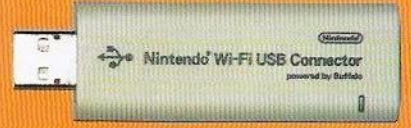
**Gerçeğe yakın bir shooter tecrübesi için Wii Zapper edinmek şart.**

## Wii, DS ve DSi'imi nasıl Internet'e bağlarım?



### 1. Kablolarla Boğulmayın!

Wii ya da DS, hangisini kullanıyor olursanız olun bir kablosuz modem edinmeniz en kolaydır. Wii için USB Network Adaptoru satılmaktadır ancak kablosuz bir modem ile bağlantı çok daha kolay olacaktır. Nintendo Wi-Fi için özel tasarlanan Buffalo Air Station'lar bile vardır ve tek tuş ile kurulabilirler.



### 2. Güvenlik Ön Planda

Eğer zaten internete bağlı olan bir PC'niz varsa ancak modemizin kablosuz değilse bir Nintendo USB Wi-Fi Dongle edinebilirsiniz. Bu aparat herhangi bir PC'ye rahatlıkla bağlanabilir ve Nintendo cihazları için kablosuz bir ağ yaratmak için kullanılır. Hiçkimse Wii ya da DS sinyallerinizi karıştırmaz ya da çalamaz.

### 3. Ayarlar Menüsü

Wii'yi bağlanmak için Wii Ayarlar menüsünden "Internet" kısmına girin. Burada sırasıyla Connection Settings ve Search for An Access Point seçeneklerini seçin. Wii kablosuz bir modem ya da USB Dongle keşrettiğinde şifre girmeniz gerekebilir. Kısa bir bağlantı testinden sonra bağlantınız devreye girecektir.



### 4. Bağlan

DS ve DSi'nin bağlantı seçenekleri de Wii ile neredeyse aynı. DS'te bağlantı ayarları Wi-Fi özelliği olan oyunların menülerinden de ayarlanabilir. Eğer dikkat ederseniz Wii'de ayrıca bir AOSS ayarı olduğunu göreceksiniz. Bu ayar Buffalo sistemler içindir ve tek tuşla bağlantı kurmanızı sağlar.



FINAL FANTASY XIII

Yeni neslin ilk Final Fantasy'si en sonunda elimizde! 5 yıllık bekleyişe deđdi mi peki?

ÖZEL  
GOYUN  
POSTER  
HEDİYEL

# Oyungözer

NİSAN 2010/04 | 6.50 TL (KDV Dahil) Sayı: 30 | ISSN: 1307-8933

TÜRKİYE'NİN EN EĞLENCELİ OYUN DERGİSİ,  
HER AYIN 5'İNDE BAYİLERDE

SONUN BAŞLANGICI

# GOD OF WAR

İNCELEME

COMMAND AND  
CONQUER 4

15 yıllık strateji serisinin büyük finali!  
Kane'in son oyunu nasıl bitecek?

İNCELEME

BATTLEFIELD  
BAD COMPANY 2

FPS'ler arası savaşta, kazanılacak  
bir cepimiz daha oldu!

REHBER+İNCELEME

ASSASSIN'S  
CREED 2 (PC)

PC'ciler yaşad! Hem inceleme, hem de tam  
çözümüyle Ezio'nun macerası sizi bekliyor!

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)



9 771307 893015

# Ön incelemeler

## 38 Monster Hunter Tri

Wii'deki bütün multiplayer anlayışımızı değiştirecek görkemli bir oyun...



## 44 NBA Jam

Koca kafalı NBA oyuncuları, NBA Jam ile Wii ekranımıza konuk oluyorlar.



## 45 Dragon Quest IX

Japonya'da en çok beklenen RPG, peki ya Avrupa?



## İçindekiler

### 42 Last Story

Oyun dünyasında yeni bir Final Fantasy fenomeni sahne alıyor. Square Enix'ten ayrılan Final Fantasy ekibi tarafından geliştirilen bu oyun her yönü ile ilgi çekiyor.



### 42 Xenoblade

Bu oyun aslında 2009 yılının ortalarında duyurulmuştu ancak ismi farklıydı. Önceki sayılarımızda Monado: The Beginning of the World adıyla bahsettiğimiz oyun uzun yapım süreci boyunca isim değişikliğine gitti ve geçtiğimiz aylarda Xenoblade adıyla yeniden duyuruldu.



### 43 Trauma Team

Trauma Center: New Blood'un müthiş derecede zor ve bunaltıcı olmasının ardından Trauma Center serisi bir süre Wii'de kendini göstermeyecek sanmıştık.



### 43 Last Window: Midnight Promise

İsminden anlamak mümkün olmasa da Hotel Dusk: Room 215'in devamı olan bu oyun da ilk oyundaki ile aynı çizgiyi izliyor.



# MONSTER HUNTER Tri

## İşte bu av sonsuza kadar sürecek...

Japonya'daki oyuncuların belli ağız tatları vardır. Bazı oyun türleri çok basit olmalarına rağmen aşırı ilgi görürler. Dragon Quest serisi yıldır Ultima'nın yarattığı sıra bazlı sistemi kullanıyor. Dynasty Warriors oyunlarında hack'n slash sistemi hep aynı değişen sadece senaryo. Death Smiles, Raiden gibi shooter oyunlarının birbirlerinden farkı yok, hepsi button-mashing. Pokémon oyunlarına sadece yeni Pokémon eklenmesi bile oyunlara 5 milyon barajını

kırdırıyor. Hepsini de Japon halkının bayılması için çok geçerli sebepler var. Bütün bu seriler insanda bağımlılık yapıcı özelliklere sahip. Bir-iki level atlamak için saatlerinizi harcarsınız Dragon Quest'te. Hepsini yakalayınca kadar sistemi elinizden bırakmak yoktur Pokémonda. Ikaruga'da high-score'u geçebilmek için elinizi uyuşturabilirsiniz. Capcom tüm bu oyunların bu bağımlılık yapıcı kırmızı noktalarını buldu ve tek oyunda birleştirdi: Monster Hunter. Dragon



gibi level atlama sistemi, Dynasty Warriors'taki hack n'slash, shoot'em up'lardaki high score'lar ve Pokémon'daki sayısız yakalanması gereken canavarlar.

Nasıl bir oyun bu Monster Hunter? Daha çok mutant dinozorlara benzeyen çok çeşitli yaratıkların yaşadığı bir dünyada geçiyor. Sız ise bu dünyaya bu acayip canavarları yakalayıp onları kullanışlı hale getirecek avcı rolünü üstleniyorsunuz. Sadece bu açıklama bile insanı ne kadar büyük bir dünya beklediğini aklına getiriyor. Ama işin sırrı bir dönüşümde saklı. Çık dışarı, yaratığı bul, öldür, parçalarıyla daha güçlü silah ve zırhlar yap ve git daha güçlüsüne saldır. Emin olun, bu dönüşüm tekrarladıkça sizi daha da sarıyor.

Oyunun sistemi nasıl? Kolay. Odacıklardan oluşan bir harita var, ve burada yaratıklar var, ayrıcalıklı sizin aradığınız tür. Onun davranışlarını izliyorsunuz (hızı, hareketi), tuzakları kuruyorsunuz, ve silahınızla ona dalıyorsunuz. Bazen arkadan sessiz yaklaşmak gerekir, bazen ise direk ise girilmesi. Öldürdükten sonra ihtiyacınız olanı alıyorsunuz ve kampa geri dönüyorsunuz. Görevleriniz size kasabadaki The Village Elder denen kişi

tarafından veriliyor ve 3 çeşittir. Hunting, anlayacağınız avlanma, size gösterilen yaratığın hayatını sona erdirmenizden ibaret. Genelde cüsseli olur Hunting yaratıkları. Gathering ise belirli objeyi, silahı, zırhı, bitkiyi veya postu getirme. Capturing ise gösterilen yaratığı öldürmeden yakalama. Her görev 1'den 8'e olan skaladaki zorluklarla geliyor. 8 derecesinde olanlar "imkansız" konumuna geliyor ve bir arkadaşınız olmadan yapamıyorsunuz. Evet, arkadaşınız. Tüm Monster Hunter oyunları şimdiye kadar hep online (bazıları ad hoc) multiplay içerdi. Bazı yaratıkların ele geçirilmesi o kadar zor ki, bir ekibiniz olmadan yakalayamıyorsunuz. 4'e kadar oyuncu yana yana gelip bir canavara dalabilirsiniz. Bu oynanış açısından biraz Phantasy Star Online'ı andırıyor. Yalnız oyunda dikkat edilmesi gereken çok nokta var. Mesela yaratıkların türleri var ve Pokémon misali, silahınız ve zırhınız bu tür göz önüne alınarak seçilmeli. Silahlar da pek çeşitli. İki tür içinde sayısız çeşit var: kesiciler ve ateşli silahlar. Dev baltalardan tutun da zehirli kasaturalara kadar.

İlk 2 oyun ve Freedom serisi bu sisteme mini güncellemelerle devam etti. Serinin "asıl" oyunu üçüncü oyun, ilk önce Playstation 3'e duyurulmuştu fakat Capcom sürpriz bir hareketle oyunu Wii'ye duyurdu. Herkes oyunun grafiksel

olarak kayba uğrayacağını düşündü ama ilk video yayınlanınca herkesin için su serpildi. Oyun grafiksel açıdan Wii'yi resmen zorluyordu. Capcom üçüncü oyuna sadece grafik alanında güncelleme yapmadı, oyun yeni kontrolöründen kendi özel online server'larına kadar tam bir paketti.

Monster Hunter 3, yine eski oyunlarla aynı sistemde. Oyunun işleyişinde çok ciddi değişiklik yok. Herkesin Wii'ye duyurulduğunda ilk düşüncesi o kötü şöhretli wiggle-waggle (Wiimote'u sağa sola anlamsızca sallamak) ile oyunun rezil olacağıydı. Ama oyunda Wiimote'un küçük bir fonksiyonu bile yok. Bu ne kadar Wii gibi platformda mantıksız gibi görünse de gerçekten Monster Hunter'da böyle değil. Oyun hareket algılama değil ama Wii'nin diğer özelliklerinden gücünü alıyor, online başta olmak üzere. Oyunun kontrolleri ise Classic Controller ve GC padi ile oluyor. Ama MH yapımcıları Classic Controller'ın bu oyun için eksik olduğu kanaatinde olmuşlar ve yepyeni bir kontrolör geliştirmişler. Classic Controller Pro bu amaçlar doğrultusunda doğdu. İki yeni buton ve elinizi kavrayacak uzantıları. Uzun avlanma periyodlarında eliniz rahat içinde olsun diye. Nisanda oyun çıktığında tek olarak ve bu yeni Classic Controller Pro'nun siyah rengiyle paket olarak satılacak. Classic Controller Pro tek



olarak tüm Avrupa'da ve Türkiye'de şimdiden satışta.

Kontroller Freedom serisiyle aynı. Kamera d-pad ile değiştiriliyor, analoglarla hareket ediyorsunuz ve A ile kılıcı savuruyorsunuz. Belki ilk zamanlar alışması zor gelebilir ama alıştıktan sonra sanki kendiniz kılıç savuruyormuş gibi hissedeceksiniz. Oyunun asıl yenilikleri içerikte. Eski oyunlardan sadece 3 büyük yaratık bu oyunda geriye kalan onlarca yeni. Leviathan gibi yeni sualtı türleri bulunuyor. Sualtı! Evet, seride ilk defa göllerin derinine dalıp dev deniz yaratıklarını dize getireceksiniz. Yüzmek gerçekten kolay. Kendinizi Endless Ocean oynuyormuş gibi hissedin. Fakat etrafı izlemek yerine elinizdeki kılıçla korkunç deniz yaratıklarını doğrayacaksınız. Ve tabii yeni tür yaratıklar yeni silahlar demek oluyor ve bu da sayısız yeni kombinasyon. Artık artan türlerle stratejinizi daha dikkatli kurmanız gerekiyor.

Eski MH oyunlarının bir negatif yanı ise hep benzer alanlarda geçmesiydi. Üçüncü oyunda avlarınızı yaptığınız alanların çeşitliliği artıyor ve bir gittiğiniz yer diğerini benzemiyor. Yeni gelen sualtı haritalarının yanına karlı yamaçlar, çöller, dev ormanlar ve uçsuz ovalar gibi manzaraları seyrederken bu küçük Wii'nin grafik olarak nelere kadar olduğuna şahit olacaksınız.

Oyuna yeni eklenen Hunter's Notebook sayesinde yakaladığınız yaratıkların, yaptığınız silahların güncesini rahatça tutabileceksiniz. Bu oyunu önceki oyunlara göre kolay kılan özelliklerden. Evet, Monster Hunter oyunları hep öğrenilmesi zor oyunlar olmuştur. Yaratıkların yakalanması veya silah/zırh yapımı hakkında oyuncuya fazla bilgi verilmez. Ama MH3 ise iddialı bir tutorial içeriyor ve size neyi nasıl yapacağınızı açıkça anlatıyor. Size önceki oyunlardaki gibi yardımcı olacak bir Village Elder yok ama onun oğlu babasının işini devralmış.

Oyunda online modun yanında bir de aynı konsolda oynayacağınız split-screen (bölük ekran) iki kişilik mod bulunuyor. Bir arkadaşınızı yanınıza alıp daha önce bulaşmaya korktuğunuz o dev yaratıklara kafa tutabilirsiniz. Ayrıca tek kişilik olan Free-play modu da dikkatinizi çekecektir. MH3'e özel bu modda herhangi bir görev almadan istediğiniz yaratığı gidip haklayabilirsiniz. Kısa süreli oynamak için ideal.

Görevlerde artık 5 yıldız üzerinden değerlendirilecek. 1 en kolay, 5 en zoru. Tabii aynı görevleri online olarak alınca zorluklar değişiyor. Ayrıca online mod her zaman erişilebilir olduğu için Event görevleri de artık yok.

Gelelim oyunun can alıcı yanına: Online. Bu oyunun online servisi Nintendo Wi-fi Connection ile değil, Capcom'un hazırladığı serverlerden sağlanıyor. Yani Friend Code filan yok, bağlantı hızı WFC'den daha hızlı. Aslında bu yeni serverlardan Capcom'un para istemek hakkı, ama bize güzellik yapıyor Capcom ve online'i tamamen bedava yapıyor. Yapacağınız şey kasabaya gelip online lobby'e girmek. Göreve çağırmak istediğiniz arkadaşınızın ismini yazmak ve onunla (ve arzu ederseniz başka ikisiyle) görev alanına gitmek. Herkes oyunlarındaki ekipman, rank ve envanter ile gelecekler. Beraber olduğunuz için çok çeşitli stratejiler yaratabilirsiniz. Mesela çok aktif ama sadece görüş mesafesinde olana saldıran bir yaratık vardır. Biriniz onun dikkatini çeker, yaratık onu izler ve diğerlerinin kurduğu tuzağa çeker daha sonra onlar arkadan yaratığa dalarlar, siz ise ona bomba atarak etkisiz kılmaya çalışırsınız. Online oynadığınız zaman oyundan aldığınız zevk kat kat artıyor.

Capcom'un yaptığı bir başka güzellik ise daha iyi stratejiler kurmanız için takım arkadaşlarınızla iletişiminizi sorunsuz sağlıyor. İster daha önce Animal Crossing ve Conduit'de kullandığımız WiiSpeak aksesuarını kullanarak kendi sesinizle, ya da Logitech USB Klavye bağlayarak tuşlarla iletişim kurabilirsiniz. Bana güvenin, iletişim online'in can alıcı yanı, siz oyunu edindikten sonra bunlardan bir tanesini sağlamaya çalışın.

Online'da yaptıklarınız rank'ınızı büyük ölçüde etkileyecek, ve Capcom'un yaptığı, performansınızın sergilendiği bir tür leaderboard'da adınız yer alacak (Japon arkadaşlarımız eksikplacık, onların serveri farklı). Leaderboard oluşumu zaten oyuncuyu oyuna her zaman daha çok çekmiştir ama MH3'te herkes kendinin ne kadar iyi avcı olduğunu göstermeye çalışacak. Bu da oyundaki becerilerinizi sergilemek için en iyi yol.

Evet, Monster Hunter 3, Wii'de büyük bir boşluğu dolduracak ve zorlayıcı, devasa, ve kusursuz online'lı bu oyun Wii kütüphanesine hoş gelecek. Japonlar 7 aydır bu oyunun başından kalkmaması oynuyorlar, yaratıkları silahlara çeviriyorlar, arkadaşlarıyla av partilerine çıkıyorlar, ranklarına rank katıyorlar. Nisanda oyunu bekleyen batılı oyuncuların da evlerine girecek ve yaratıkların şansı daha da azalacak!

Unutturmadan şunu söyleyeyim, Monster Hunter = Dynasty Warriors + Phantasy Star Online + Pokémon + Devil Kings. Yani oyunu hiç oynamamışlar ekranlarına veya videolarına bakıp oyunu bir Devil May Cry veya God of War zannetmesinler, ki ufacık alakası yok. Monster Hunter'da klasik beat em up'larda vur, kombo yap, hopla, zıpla, tırman ve boss anlayışı yok, bu stratejik bir oyun, vurup kırmaktan daha çok plan yapıp düşünme gerektiriyor. Bu dünyaya girmeden önce bunu göz önünde bulundurun.





## RATHIAN

Tür: Wyvern

Boyut: 1448.1 - 2303.8 CM

Ateş üfleyen dişi wyvern, ayrıca "kraliçe" olarak da bilinir. Güçlü bacakları ve zehirli kuyruğu vardır. Genellikle yerde uçmazken avlanır. Rathalos ile çiftler halinde avlandığı da görülmüştür.



## ROYAL LUDROTH

Tür: Leviathan

Royal Ludrothlar sünger benzeri boyunlarına bol bol su emerek toprakta ilerlerken kendilerini ıslak tutarlar. Süngerlerindeki su bitince tekrardan suya girmek zorundadırlar. Ayrıca kurbanlarının hareketini engellemek için sümükle bularlar.



## QURUPECO

Tür: Kuş Wyvern

Boyut: 772.8 - 1024.6 CM

Farklı renklere sahip kuş wyvernler. Şişen ses organları ile diğer canavarların seslerini taklit ederek onları çağırır sonra da oluşan karmaşada kaçmaya çalışırlar. Tükürükleri çok yanıcıdır.



## LAGIACRUS

Tür: Leviathan

Boyut: 2357.2 - 3284.1 CM

Deniz wyvernleri olarak bilinen Lagiactuslar sudaki yaratıkların en tehlikesidir. Denizcilerin denizin lordu olarak bilip korktukları Lagiactuslar vücutlarında elektrik depolar. Nadiren adalarda dinlendikleri görülür.



## BARIOTH

Tür: Uçan Wyvern

Boyut: 1821.7 - 1912.8 CM

Donmuş tundraların efendileri olan wyvernlerdir. Bariothlar büyük dişlerini ve dikenli derilerini kullanarak kaygan buz zemine tırmanabilir. Bu özelliklerinden dolayı onları takip etmek çok zordur.



**NINTENDO CU**  
Karar Vakti

- Müthiş grafikler
- Devasa bir dünya ve çeşit çeşit avlanacak yaratık
- Online özellikler ve dünya çapında puan tahtaları
- Wii Speak'in Türkiye'de olmaması



Son Karar: Wii'de Online oyun kavramını kökten değiştirecek

95%

# Xenoblade

## Eski ismi ile Monado: Beginning of the World



Bu oyun aslında 2009 yılının ortalarında duyurulmuştu ancak ismi farklıydı. Önceki sayılarımızda Monado: The Beginning of the World adıyla bahsettiğimiz oyun uzun yapım süreci boyunca isim değişikliğine gitti ve geçtiğimiz aylarda Xenoblade adıyla yeniden duyuruldu. RPG türünün hayranları tarafından heyecanla karşılanan Xenoblade'in yapımcısı Tetsuya Takahashi, daha önce Xenogears ve

Xenosaga'da çalıştı. İsim benzerliği dikkatinizi çekmiştir fakat yapımcı tek benzerliğin isim olduğunu söylüyor. Önceki Xeno oyunları ile ciddi bir bağlantısı bulunmayacak, tamamen özgün ve sıfırdan yapım bir oyun olacak. Nintendo'yla birlikte çalışan yapımcı ekip RPG türünün kökenlerine ve derinlerine inmiş, ortaya özgün bir yapım çıkarmak istemiş. Gerçekten de özgün bir havası var, çünkü oyunun geçtiği

mekana hiç alışkın değiliz: İki devasa ceset üzerinde geçiyor oyun. Ceset dediğimizde aklınıza normal boyutlar gelmiş olsa da, aslında bu cesetler Japonya'nın yüzölçümü kadar! Yüzyıllar önce yapılmış iki tanrının savaşında ikisi de yıkılmış ve yıllarca ceset halinde beklemişler. Üzerlerinde canlı bir yaşam oluşmuş. İşte oyunun hikayesi de bu dev cesetleri keşfetmeye yönelik. Okyanus üzerinde yatıyorlar ve cesetlerin her parçası (organı) ayrı bir bölüm niteliğinde. Öğrendiğimiz kadarıyla bir ceset üzerinde yaşayan halk, öbür cesetlere karşı düşman. Bir ceset doğayı ve organik yaşamı, öbürü ise mekanik yaşamı temsil ediyor. Oyundaki hedeflerimizden biri cesetlerin tepesine yani kafasına ulaşmak. Ayrıntıları için sabırsızlandığımız oyun 50-60 saat sürecekmiş. Grafikleri ve yapımcı firması (Monolith Soft) şimdilik umut verici. Yayıncısı ve destekçisinin de Nintendo olması, oyunu daha değerli kılıyor. 2010 yılı içerisinde çıkması büyük bir ihtimal.



### NINTENDOCU

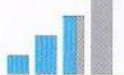
#### Ön İnceleme

- Çıkış: İlkbahar 2010
- Özgün bir oyun
- İlginç bir senaryo ve oyun mekanı
- Uzun oyun süresi
- Çıkış tarihi çok belirsiz



Ön Karar: 2010 senesi içinde bekliyoruz...

Beklenti Seviyesi:



### THE LAST STORY

Tür: RPG > Yapımcı: Mistwalker > Yayıncı: Nintendo > Wi-Fi: Belirsiz

Kadir Çakır

# The Last Story

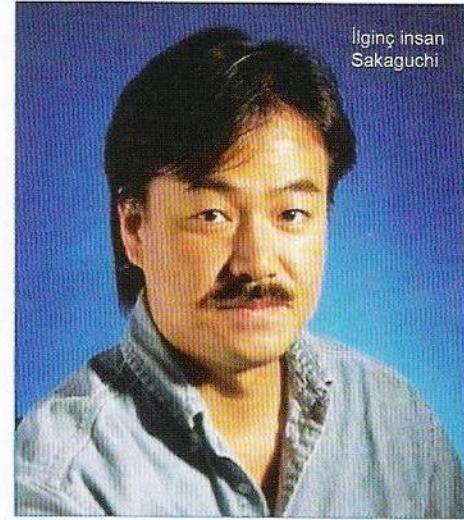
## Hironobu Sakaguchi'nin Wii çıkarması

RPG dendiğinde akla gelen en önemli serilerden biri Final Fantasy'dir. Herkeste ayrı bir yeri olan Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi, Square Enix'ten ve Final Fantasy serisinden ayrılıp kendi firmasını kurmuştu. Mistwalker adıyla kurduğu firma ile çeşitli kon-sollarda RPG oyunları üretti. 2009 ve 2010 yılında ise Sakaguchi Wii'ye odaklandı. The Last Story, duyurulduktan bir yıl önce, daha kimsenin haberi yokken kendini belli eden bir oyundu. Sakaguchi sürekli yeni bir oyun üzerinde çalıştığını ve bu oyunun çok özel bir oyun olacağını açıklıyordu. Herkes duyuruyu ondan bekledi fakat duyuruyu Nintendo patlattı! Hironobu Sakaguchi, Nintendo ile ortaklaşa çalışacaktı. Nintendo eli değmiş bir Sakaguchi RPG'sine kimse hayır diyemezdi. Wii'ye özel ve The Last Story adıyla duyurulan oyun saf RPG temasıyla yola çıkıyor. Modern RPG'lerdeki mekanik, teknolojik, bilim kurgu, karanlık ve futuristik hava bu sefer bir kenara itilecek ve doğa, yeşillik, huzur, deniz, adalar, renkli bir hayat sunulacak. Oyun dağlarla çevrili bir adada geçiyor (Ruri/Luli adası). Gücü ve büyüü temsil eden bu adada doğallık ve yeşillik hakim. Adadaki imparatorluğun çektığı sıkıntılar ve bir kahraman ön planda olacak. Oyun için şimdide dek pek fazla bir bilgi yayımlanmadı ancak her an görsel ve video bombardımanına tutulabiliriz. Resmî sitesinde

oyundan iki müzik duyduk ve ikisi de ustaca bestelenmiş, huzur ve doğa temasına sahip müziklerdi. Sakaguchi yaptığı açıklama ile bu oyuna ne kadar değer verdiğini gösteriyor, demişti ki: "Tamamen yeni ve geniş kapsamlı bir projeye başladım. Çıkacak platformu ve içeriğini söyleyemem ama gücümün tamamını bu projeye adanmış durumdayım, hem de duygularımın %120'sini katarak... Yeni bir şeyler üretmek her zaman zordur. Bu projeyi tüm samimiyetle önemsiyorum." Ne açıklama ama! Ustaya güvenimiz sonsuz, Nintendo desteğini de arkasına aldığı için içimiz rahat!



Oyunun logosu bariz bir şekilde bir Final Fantasy oyununun logosunu andırıyor. Acaba Square Enix'in bu işe diyecek birşeyi yok mu?



İlginç insan  
Sakaguchi



### NINTENDOCU

#### Ön İnceleme

- Çıkış: 2010
- Hironobu Sakaguchi faktörü
- Saf bir RPG beklentisi
- Ertelenme tehlikesi



Ön Karar: The Last Story'nin Wii'deki RPG janrını canlandıracağına eminiz.

Beklenti Seviyesi:



# Trauma Team

Bir kez daha neşteri elimize alma vakti

Trauma Team: New Blood'un müthiş derecede zor ve bunaltıcı olmasının ardından Trauma Team serisi bir süre Wii'de kendini göstermeyecek sanmıştık. Ancak bir kalp şoku ile seri yeniden canlanacağı benziyor.

Yeni oyunun en büyük özelliği tek bir doktoru yönetmek yerine acil serviste çalışan altı farklı doktoru yönetecek olmamız. Her bir doktorun kendine has özellikleri ve aletleri var.

Grafikler eski 2 boyutlu halinden daha 3 boyutlu bir hale geçiyor. Artık sadece hastanın vücudunu kese biççe değil, onu döndürerek de işlemler yapabileceğiz.

Altı doktor demiştik ama aslında bunlardan sadece biri cerrah. Diğer beşi ile ameliyat yapmak yerine ilginç başka işlemler yapacağız. Örneğin bunlardan biri ile hastayı hızla inceleyip hastalığını teşhis etmemiz gerekecek. Kontrol edeceğimiz bir başka doktor ise bir endoskopist ve onunla birlikte iç organlara zarar vermeden endoskopiler yapmamız gerekecek. Bunların dışında ekibimizde Mario Torres adında bir paramedik var ki onunla da ambulansla gittiğimiz olay mahallinde hayat kurtarmamız gerekecek. Hank Freebird adında bir doktor ise cerrahi operasyon değil bunu yerine kırık kemikler ve yırtık kaslarla uğraşacak.

Tüm bu karakterlerin yanında bir de adli tıptan Naomi Kimishima karakterimiz var. Yani artık sadece yaşayan hastalarla değil, cinayete kurban gitmiş hastalarla da uğraşmamız gerekecek. Umuyoruz ki bu yeni karakterler bize serinin eski oyunlarındaki uzun ve yorucu ameliyatları unutturabilir.



Eğer bir tip dalı ile uğraşmak yetmiyorsa, buyurun altı farklı tıp dalı...

## NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: İlkbahar 2010
- Altı farklı karakter ve ameliyate dışında tıp dalları
- Her zamanki anime stili
- Zorluk seviyesi bu sefer tutacak mı



**Ön Karar:** Öncekinde yaşadığımız sıkıntılı saatler nedeni ile biraz şüpheli bakıyoruz...

**Beklenti Seviyesi:**



## LAST WINDOW: MP

Tür: Macera > Yapımcı: Cing > Yayıncı: Nintendo > Wi-Fi: Yok

Burak Berk

# Last Window: Midnight Promise



Mekanları iyi incelemesiniz pekçok şey kaçırabilirsiniz.



Pekçok bulmaca çözülmeyi bekliyor olacak.



Karakterlerle yapacağımız konuşmalardaki seçeneklerimiz hikayenin ilerlemesi açısından büyük önem taşıyor.



Çift ekranı kullanan ara grafikler döz dolduracak.

İsminden anlamak mümkün olmasa da Hotel Dusk: Room 215'in devamı olan bu oyun da ilk oyundaki ile aynı çizgiyi izliyor. Yani karanlık mekanları, karmaşık bir senaryo, ilginç karakterler ve zevkli bir macera. 1980'de Los Angeles'da geçen hikaye sırasında bol bol bulmaca çözüp karakterlerle konuşmamız ve metin okumamız gerekecek. Önceki oyunda olduğu gibi karakterlerle konuşma tekniğimiz önem kazanıyor. Ayrıca bir macera oyunu diye Game Over sahnesini hiç görmeyeceksiniz sanmayın. Aksine yanlış attığınız adımlar ve verdiğiniz hatalı kararlar sizi acı bir sona götürebilecek. Yani diğer macera oyunlarının aksine sürekli hazırlıklı olmalısınız. Oyunun çok fazla metni olduğunu ve bunların hepsinin çevirisinin uzun süreceğini düşünerek çıkış tarihinin oldukça gecikeceğini düşünüyoruz.

## NINTENDOCU Ön İnceleme

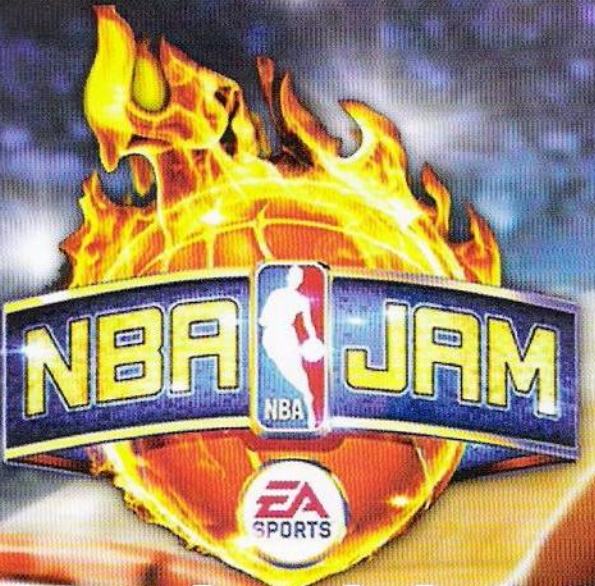
- Çıkış: Belirsiz 2010
- Karanlık bir atmosfer, zevkli bir macera
- Pek çok bulmaca ve sorgulanacak karakter
- Çok iyi yabancı dil gerekecek



**Ön Karar:** Ciddi bir senaryo arayan Profesör Laytoncular DS başına!

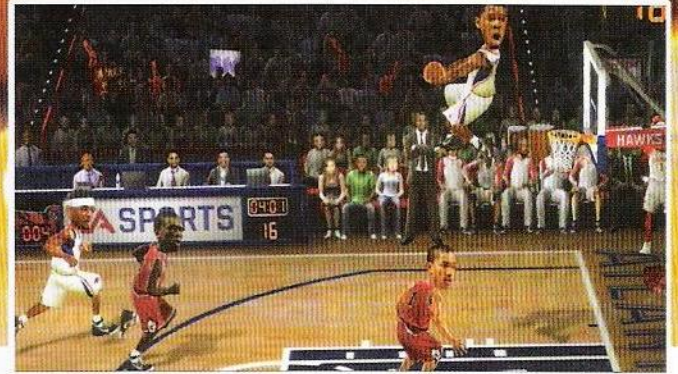
**Beklenti Seviyesi:**





# NBA JAM

Koca kafalı ve müthiş surat ifadeli basketbolcular oyunun en orijinal yanı.



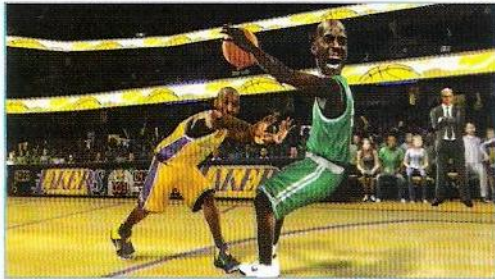
## 90'ların en sevilen basketbol oyunu geri dönüyor!

1993 yılında Super NES, Arcade, Sega Mega Drive/Genesis gibi platformlarda boy gösteren NBA Jam'i sanırım Türkiye'den çok az kişi hatırlıyor. Ancak bu oyun o dönemde Amerika'da adeta bir fenomendi. Basit ancak inanılmaz eğlenceli oynanışıyla pek çok oyuncuyu gaza getirirdi. İkiye iki oynanıyordu. Lisanslı NBA yıldızları arasından bir seçim yapıyor ve oyunun atmosferine giriyorsunuz. Gelelim en önemli kısma: Bu oyunda basketbol kuralları geçerli değil! Basketbol kuralları dışında fizik kuralları da abartılı işliyor. Örneğin metrelerce yükseğe zıplayabiliyorsunuz. Potaya özel hareketlerle asılabiliyorsunuz. Ateşli atışlar yapabiliyorsunuz. Faul yok, acımak yok, şiddet serbest! Eğer bir oyuncu üç kere arka arkaya atış yaptıysa "On Fire" moduna geçiyor ve özel güçlü atış hakkına sahip oluyor. İşte işin eğlencesi de burada devam ediyor! Orijinal oyunda pek çok komedi unsuru yer alıyordu. Örneğin Amerika Başkanı Bill Clinton gibi gizli karakterleri açabiliyor, onlarla basket oynayabiliyorduk. Mortal Kombat karakterleri bile açılıbiliyordu.

Wii'ye duyurulan NBA Jam de tıpkı orijinal oyundaki gibi çılgınlıklarla dolu olacak. Komedi unsurlarını yansıtan koca kafa modu, abartılı oynanış ve çılgın grafikleri var. 1993'ten sonra yapılan NBA Jam devam oyununu denemeleri başarısız olmuştu, bunun sebebi oyunun asıl yapımcısı Mark Turmell'in devam oyunlarda çalışmıyor olmasıydı. Ancak bu sefer Electronic Arts, Mark Turmell'i tekrar NBA Jam'in başına getirdi! Aynı havada, aynı atmosferde ve aynı başarıda bir oyun yapmak için. Orijinal oyundaki spikerin sürekli tekrarladığı sunumlar şunlardı:

"BOOM-SHAKALAKA!", "Razzle Dazzle", "Kaboom!", "From Downtown", "Jams it!" ve "He's on Fire!". Bunlar akıllarda öyle yer etmişti ki artık NBA Jam ismi bunlarla anılır olmuştu. Bu gaz sunuşlar Wii'de de olacak.

Oyun hakkındaki bilgilerimiz kısıtlı ancak hepsi okuduğunuz üzere çok değerli. Şimdilik her şey harika görünüyor. Oyunun grafik tarzı Wii'ye çok yakışmış. Hayranlar Amerika başkanı Obama'yı da bu oyunda oynanabilir karakter olarak görmek istiyor. Obama'nın başında basketbol oynarken çekilmiş görüntüleri var, bilenlerin bilir. Gerçekten de müthiş olurdu. NBA Jam'in sene sonunda çıkması bekleniyor. Son yılların en iyi basketbol oyunu olmaya aday NBA Jam'i büyük bir heyecan içinde bekliyoruz!



Abartılı oynanışa sahip olacak dediğimizde bize belki inanmamıştınız ama sanırsam bu smaç sizi oyunun absürd ve komikliğine inandıracak.



**NINTENDO CU**  
Ön İnceleme

- ✓ Çıkış: Sonbahar 2010
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✓ Müthiş grafik tarzı
- ✓ Orijinal oyunun yapımcısı çalışıyor
- ✗ Online özellikleri henüz açıklanmadı



**Ön Karar:** Büyük bir heyecan içinde bekliyoruz!

**Bekenti Seviyesi:**



# Dragon Quest IX

## Sentinels of the Starry Skies

Bu oyunun duyurusu yılın en büyük sürprizleri arasında yer alıyordu. Çünkü Dragon Quest serisi her zaman televizyon konsollarına, daha güçlü grafiklerle çıkmıştı. DQ9, şaşırtıcı bir şekilde DS için duyurulduğunda, yabancı basında "yeni neslin galibi DS oldu!" gibi geyikler dönmüştü. Square Enix'in en önemli iki RPG'sinden biri yoluna DS'te devam edecekti. Japonya'da çıktığı gün Tokyo sokaklarında Dragon Quest müzikleri çalıyor, oyundan reklamlar dönüyordu, dükkanların önünde devasa kuyruklar oluşuyordu. Japonya'da 2009 yılının en çok satılan oyunu oldu (buraya dikkat). Üstüne bir de toplam Dragon Quest serisinin en çok satılanı oldu. Yani her tarafından başarı akıyor bu oyunun.

Dragon Quest IX'un Amerika ve Avrupa'ya duyuru süreci çok sancılı geçti. Oldukça uzun bir süre bekletti, hala bekliyoruz ancak 2010 yaz aylarında bu oyuna kavuşuyoruz. Sizlere oyun hakkındaki ön izlenimlerimi aktaracağım. Sıra tabanlı, geleneksel Japon RPG anlayışına sahip. Alanlar üç boyutlu, istediğiniz açıdan oynayabilirsiniz. Dokuzuncu oyun olmasına rağmen çok önemli yenilikler var. Bunların başında kendi karakterinizi oluşturarak oyuna başlamak göze çarpıyor. Cinsiyetinden göz rengine, saç renginden boy uzunluğuna kadar ayrıntılı bir karakter oluşturma profilinin ardından kendinizi büyüdü Dragon Quest IX dünyasında buluyorsunuz. Kutsal meyveler, kutsal ağaçlar, krallık üzerinde uçan melekler, çöküntü halindeki insanlık gibi temalar eşliğinde uzun bir macera sizi bekliyor.

Grafikler, tam DS'te olması gereken bir RPG görünümünde. Alanlar üç boyutlu olsa da çok güzel düşünülmüş. Ara sahnelerde bol aksiyon var. Sıkıcı uzun konuşmalardan ibaret değil. Savaşları daha hızlı geçmek için savaşların hızını da ayarlayabilirsiniz. Seriyeye bu oyunla birlikte getirilen en önemli yeniliklerden biri de Online seçenekleri. Her hafta düzenli olarak internete bağlanıp görev indirebilir, o görevleri yerine getirebilirsiniz. Örneğin Japonya'da 2009 yılbaşı döneminde Noel Baba'lı görevler indirilebiliyordu. Biz de muhtemelen 2010 yılbaşı döneminde indirebileceğiz. Bu oyunun en çok tartışılan özelliklerinden biri sadece bir kayıt olmasıydı (tek save slot).

2010 yılının en kaliteli RPG'leri arasında yer alacağına kesin gözüyle bakıyorum. Çünkü Japonya'da mükemmel puanlar almıştı, hatta Famitsu tam puan vermişti. Japonya'da tüm reklam ve pazarlama işleriyle Square Enix uğraştı fakat Amerika ve Avrupa'da Nintendo doğrudan destek çıkacak, yayıncılığını üstlenecek. Yaz aylarında kavuşacağımız günü ipe çekiyoruz!



Japonya'da bir fenomen haline gelen Dragon Quest serisinin son ayağı Dragon Quest IX çok yakında Amerika ve Avrupa'ya da sarmaya geliyor.



### NINTENDOCU

#### Ön İnceleme

- Çıkış: Yaz 2010
- Karakter yaratma imkanı
- Müthiş atmosfer ve müzikler
- Online seçenekleri
- Tek save slot var



Ön Karar: 2009'da Japonya'yı salladı, şimdi sıra Avrupa'da!

Beklenti Seviyesi:

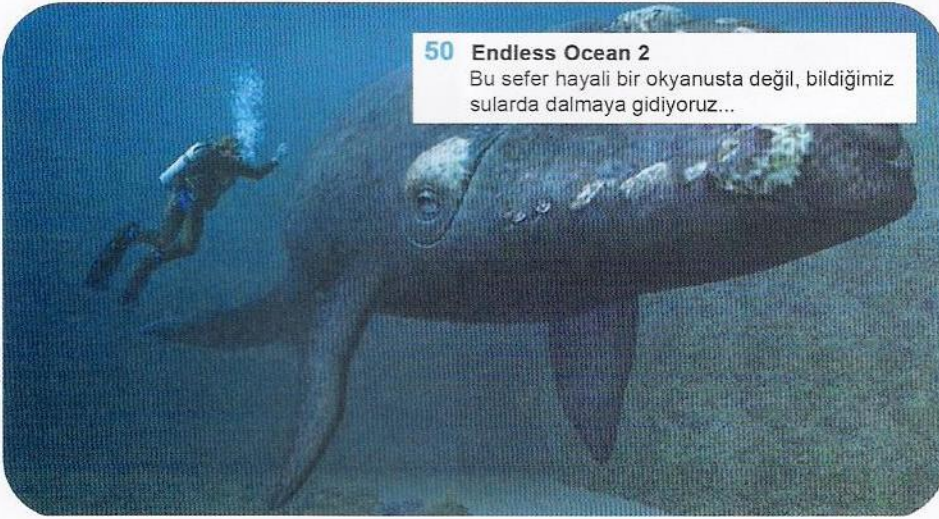


# İncelemeler

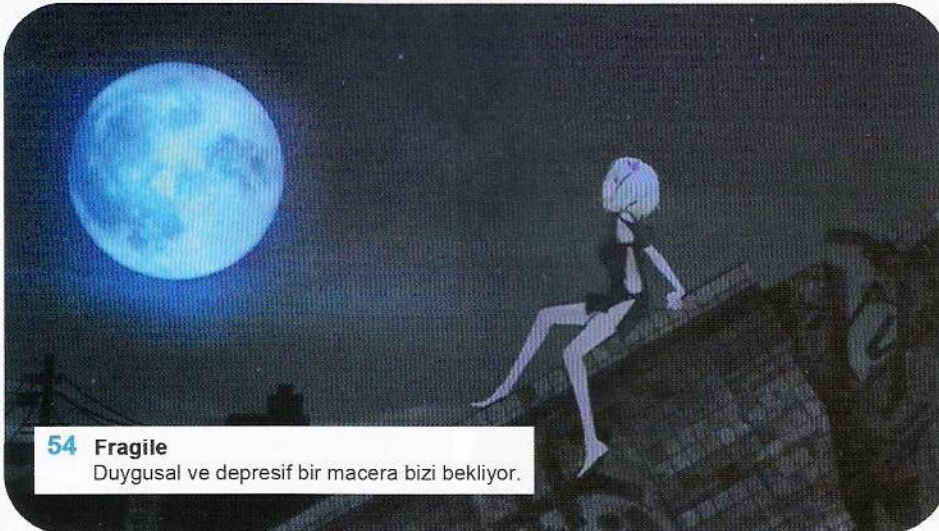
**48 Pokemon Heart Gold & Soul Silver**  
Yeni Pokemon fenomeni sonunda DS ekranlarımıza ulaştı.



**50 Endless Ocean 2**  
Bu sefer hayali bir okyanusta değil, bildiğimiz sularda dalmaya gidiyoruz...



**54 Fragile**  
Duygusal ve depresif bir macera bizi bekliyor.



## İçindekiler

- 47 Tatsunoko vs Capcom**  
Tatsunoko da neyin nesi? Boşverin siz onun ne olduğunu ve Capcom ile olan dalaşmalarına katılın!
- 52 Red Steel 2**  
İlkinin yarattığı hayal kırıklığını telafi edebilecek mi?
- 53 Alice in Wonderland**  
Kitaptan esinlenen filmde esinlenen çılgın bir DS bulmaca / aksiyon / platform oyunu...
- 56 Super Monkey Ball: Step & Roll**  
Wii Denge Tahtasını sakladığınız yerden çıkarın ve maymunları yuvarlamaya başlayın.
- 58 Ace Attorney Miles Edgeworth**  
Ace Attorney serisi Investigations isminde bir alt seriyeye ayrılıyor ve bizi mahkeme salonundan çıkarıp olay mahalline götürüyor.
- 59 Phantasy Star 0**  
Online özellikleri olan bir RPG ile tanışmaya hazırlanın.
- 60 Sonic Sega All-Stars Racing**  
Tüm Sonic ve Sega karakterlerinin yer aldığı çılgın bu yarış oyunu bize ciddi derecede Mario Kart'ı hatırlatıyor.
- 61 Sonic Classics Collection**  
Klasik Sonic oyunlarını bir araya getiren bu toplama DS sahiplerini mutlu edecek.
- 62 No More Heroes 2**  
Travis geri dönüyor ve eskisinden daha vahşil!
- 63 Might & Magic: Clash of Heroes**  
RPG + strateji + macera
- 64 Silent Hill: Shattered Memories**  
Wii'deki en iyi korku oyunu olmaya aday.
- 65 Infinite Space**  
Anime stili bir uzay ordusunun yönetimi sizde.
- 66 Rayman (DSiWare)**  
Davşanları unutun, efsaneyi başlatan kahramanın klasik macerası burada başlıyor.
- 67 Sonic the Hedgehog 4 (WiiWare)**
- 67 Mega Man 10 (WiiWare)**



# Tatsunoko vs Capcom

Tatsunoko da neyin nesi? Boşverin siz onun ne olduğunu ve Capcom ile olan dalaşmalarına katılın!

Capcom ne yaptığını biliyor. Hayranların neler düşündüğünü okuyor ve hepsini gerçekleştiriyor. "Adamım bu Street Fighter ahalisi ile X-men birbirine girse neler olurdu, düşünebiliyor musun?". Yanıt Capcom'dan: Street Fighter vs. X-men. PSone'da. Bir-iki yıl sonra kadrolar genişledi ve Capcom vs. Marvel çıktı. Street Fighter'in en ünlü rakibi King of Fighters ile kapışması Capcom vs. SNK serisi. En sevdiğiniz dövüş oyunu karakterlerini farklı oyun karakterleriyle kapışırken görmekten daha süper ne olabilir ki?

Alın size bu versus fenomeninin son üyesi: Tatsunoko vs. Capcom. Aslında arcade makineler için çıkan oyun sürpriz bir şekilde Wii'ye port oldu. Ve bir mucize gerçekleşti ve oyun batı'ya da çıktı! Hepinizin aklında tek bir soru var: "Bu Tatsunoko da ne karın ağrısı?" aslında bu oyun için ne olduğu hiç önemli değil, ama söyleyelim: Tatsunoko, Japonya'nın TV'sinde bir animasyon efsanesi. İsimlerini ilk defa duyduğunuz Gatcheman, Yatterman, Tekkaman gibi bilim-kurgu/süperkahraman animasyon dizilerini Japon (ve biraz da batı) halkına yetmişli ve seksenli yıllarda sunmuş stüdyo. Japonya'da milli bir hazine haline gelmiş Tatsunoko karakterlerini bilmeyen yoktur. O yüzden oyun Japonya'da çok büyük bir ilgiye karşılandı. Ama Capcom için asıl zorluk Street Fighter IV'den yoksun zavallı batılı Wii sahiplerine oyunu getirmektir. Capcom zorlaştı ve oyun batı'ya direk bir port olmaktan öte ekstra karakterler ve online multiplay modu ile geldi!!

Oyunumuzu tanıyalım. Bir Capcom dövüşü oyunu, Ryu'su, Chun-li'si dahil. Ama Street Fighter gibi 3 ayrı yumruk, 3 ayrı tekme standartlarında olmaksızın, Capcom vs. Marvel standartlarında bir tekme, bir yumruk ve gard stili. Özel saldırılarımız da bu 3 komut etrafında dönüyor. Zaten bildiğiniz karakterlerin saldırıları hep burada. Ryu'nun Hadoken'i (aşağıdan yukarı ve hemen bir yumruk) veya Morrigan'ın kanat saldırısı. Diğer yeni karakterlerin ve Tatsunoko çetesinin özel saldırılarını keşfetmek size düşüyor. Sistem çok basit işliyor. Normal dövüş oyunu gibi fakat tıpkı diğer VS oyunlarında olduğu gibi 1 değil 2 karakter seçimi yapıyorsunuz. Dövüş sırasında bu ikincil karakter size yardımcı oluyor ve ilk karakterinizin yerine yenilince geçiyor.

Kontroller basit ama bu sizin kontrol seçiminize de bağlı. Eğer Wiimote'u yan tutarak oynamayı düşünüyorsanız işiniz zor çünkü saldırılar için size sadece 2 buton düşüyor. Classic Controller veya Gamecube controller bu oyun için çok daha avantajlı. Fakat, eğer şansınız olursa ben en kusursuz dövüş keyfi için Hori'nin Classic Arcade Controller Pro'sunu öneriyorum. Zannederseniz bunun TvC versiyonu da vardı. Bu arcade kontrolörü tam arcade salonlarındaki gibi oyuna %100 hakim olmanızı sağlıyor. Tabii imkanınız yoksa Classic kontrolör

de işi iyi görüyor. Wiimote? Hiç düşünmeyin bence.

Modlar da basit. Arcade modu rasgele karakterlerle sırayla kapışmanızı sağlıyor. Her zamanki gibi kaybedince ON DOKUZ SEKİZ diye saymaya başlıyor, jetsuz olduğu için istediğiniz kadar "continue" diyebilirsiniz. VS modu CPU veya bir başka oyuncu ile kapışmak için. Klasik dövüş oyunu modları işte. Tabii de oyunun Japonya versiyonunda olmayan, sadece batıya özel online modu da bulunuyor. Oyun WFC bağlantısı ile ya arkadaşlarınız ile ya da dünyanın herhangi bir köşesindeki rasgele bir oyuncu ile dövüşebilirsiniz, ama bu "rasgele oyuncu" Japon olamayacak ne yazık ki. Şunu da hatırlatmak lazım, oyun hala o kötü şöhretli Friend Code sistemini kullanıyor.

Karakterlere gelelim. Kilitli karakterlerle beraber 25 toplam karakter var. 13'ü Capcom'dan 12'si Tatsunoko'dan. Capcom çetesi tahmin edeceğimiz gibi ama çok güzel sürprizler de var. Street Fighter'da Ryu, Chun-Li ve Alex, Darkstalkers'dan Morrigan, Megaman, hatta Viewtiful Joe bile var. Capcom'un bu jenerasyondaki kaliteli oyunlarından Lost Planet'ten de PTX-40A adında dev bir mecha var ki bunu seçtiğinizde 2. bir karakter seçmiyorsunuz. Ekranı dolduruyor bu robot. Kilitli karakterler için batı versiyona özel Frank West (Dead Rising (bu oyun Wii'de çıktı)) ve Zero (Megaman Zero serisi) bulunuyor, hayranlarına duyurulur. Tatsunoko çetesini büyük bir olasılıkla garipseyeceksiniz ama bu hiç sizi durdumasın. Super Smash Bros'daki Fire Emblem karakterleri misali karakterlerle ilk tanışacağınız yer burası olabilir sorun değil. Japonya'da bilmeyen kimsenin olmadığı Gatcheman (batıda G-force olarak biliniyordu) Ken the Eagle, Jun the Swan birer hayvan sembolü olan Power Rangers benzeri kahramanlar. Yatterman ise yine teknolojik bir süperkahraman. Polymer ve Tekkaman da yine benzer türde kahramanlar. PTX-40A'nın Tatsunoko karşılığı Gold Lightan var bir de, o da dev gibi bir android. Karakterlerin hepsine ancak oynarsanız alışirsiniz.

Grafikler SF4'ü andırıyor, oynanış tamamen 2D ama oyun cell-shaded 3D grafiklerden oluşuyor. Wii standartlarına göre çok iyiler. Buradaki Ryu ile SF4'teki aynı değil ama grafik kalitesi zor ayırt edilir. Asıl görsel şöleni combo yaptığınızda oluyor. Özellikle Tatsunoko tarafında. Combo Gauge'unuz dolduğunda gerekli butonlara basın, sonra sanki animeden uzun bir bölüm seyrediyor gibi olacaksınız. Jun'un dev bir kuğuya dönüşüp saldırmasına bayıldım ben mesela. Müzikler ise oyunun bir diğer çekici yanı. Capcom tarafı oyun, Tatsunoko tarafı ise anime müziklerinden oluşuyor. Megaman ve Viewtiful Joe stage'lerinde tanıdık melodilerle karşılaşabilirsiniz. Olmayan karakterlerin de müzikleri var, Devil May Cry veya Cpt. Commando mesela. Tatsunoko kısmı ise tam bir nostalji. Kendinizi 70'lerde TV'si açık bir

Japon evinde hissedeceksiniz.

İşte böyle bir oyun Tatsunoko vs. Capcom. Benim saatlerce oynadığım ama küçük bile olsun eksi yanını görmediğim bir oyun. Yeni başlayanları çekecek kadar kolay, ama en ustaları terletecek kadar zor. Online sayesinde kendinize seviyenizde rakipler bulacaksınız. Kilitli içerik sayesinde sizi saatlerce kendine çekecek bir oyun. Kesinlikle Wii'de Super Smash Bros'dan sonraki en iyi dövüş oyunu. Sadece dövüş oyunu meraklıları değil hiçbir Wii sahibi kaçırmamalı.

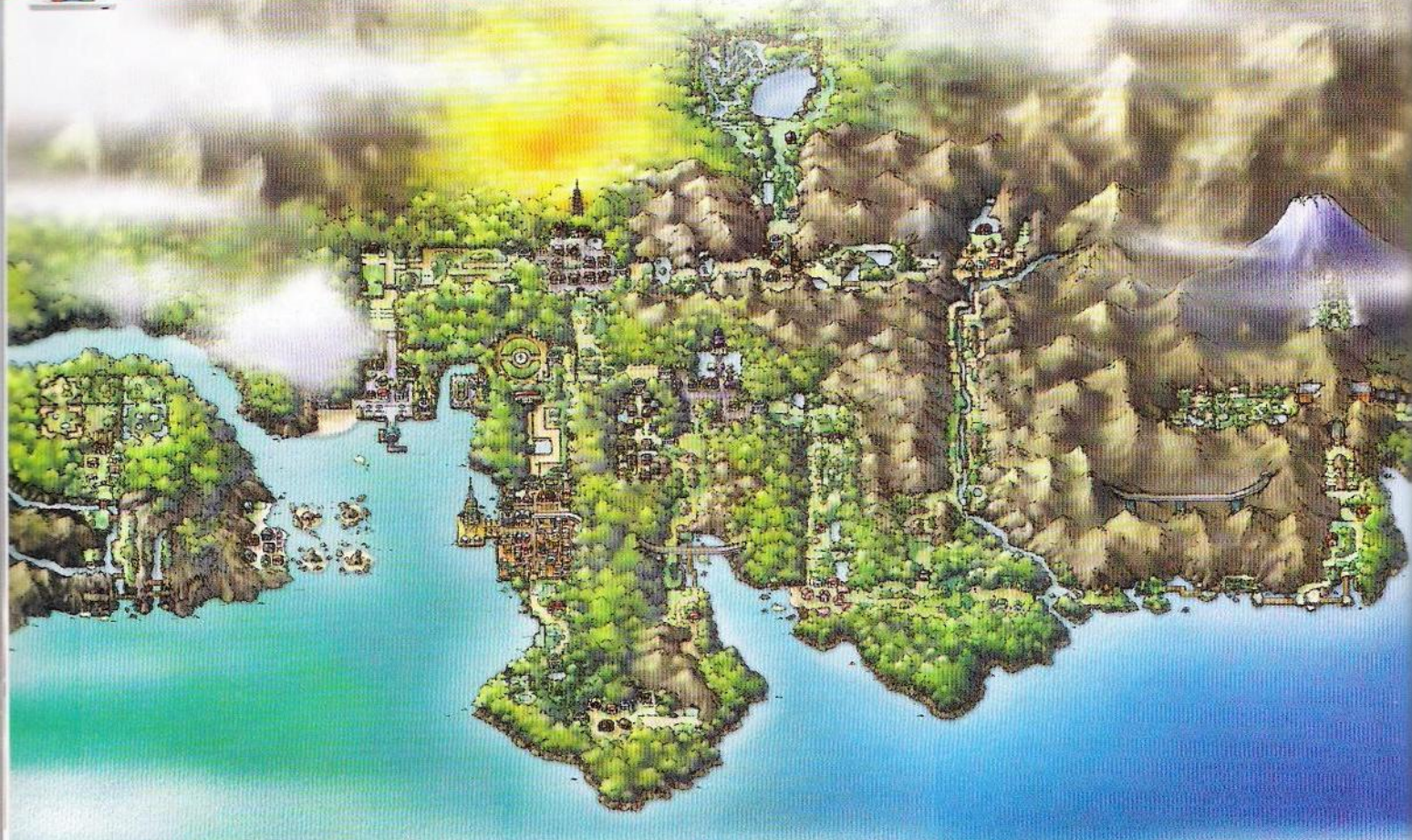


**NINTENDO CU**  
Karar Vakti

- + Çok çeşitli ve renkli karakterler
- + Basit kontroller
- + Ekstra içerik, karakterler vs.
- + Kaliteli online modu
- + Hoş grafikler
- + Japon animasyonundan hoşlanmayanları itebilir.

**93%**

Son Karar: Dövüş oyunlarını ve Japon animasyonlarını seviyorsanız size göre



# Pokémon HeartGold/SoulSilver

Johto üzerinde yeniden güneş doğuyor

İşte bu oyunda tamamını bulmak için günlerimizi harcayacağımız Pokémon listesi.

Pokémon Ruby ve Sapphire piyasaya sürüldüğünde oyuncuların kafasında önemli bir soru işareti kalmıştı. Üçüncü jenerasyon oyunları, ilk iki jenerasyon ile bağlantı kuramıyordu, oyun içerisinde bütün Pokémonlar yoktu. Ruby ve Sapphire'in aceleyle geldiğini, eksikleri olduğunu (ikinci jenerasyondaki gece/gündüz döngüsü gibi özellikler yoktu) düşünen hayranlar, ilk jenerasyon oyunlarının yeniden yapılacağını duyduğunda ne diyeceklerini bilemez olmuşlardı. Klasikğin yeniden canlanması bir yana, herkesin gönlünde taht kurmuş Gold ve Silver'in ilerleyen zamanlarda yeniden yapılabileceği ihtimali doğmuş oldu. O günden beri serinin diğer klasiklerinin yeniden yapımı beklenen an geldi çattı, unutulmayan oyunlar Gold/Silver'in yeniden yapımı HeartGold ve SoulSilver ile kavuşmanın vakti geldi.

Senaryo aslında Crystal'in senaryosunun üzerinde oynanılmış hali olduğundan, oyun için Crystal yeniden yapımı da diyebiliriz. Pokémon oyunlarında hikâyenin zayıf olduğu söylenir, gerekçe olarak bütün oyunlarda "ilk Pokémonu al-salon liderlerini yen-kötü takımı durdur-ligi kazanıp şampiyon ol" kalıbının olduğu gösterilir. Mario ve Zelda serileri de sürekli belli kalıpları

kullanır, ama hikâyenin kuvvetli veya zayıf olması işleyişle alakalı değildir. Önemli olan karakterler, aralarda geçen olaylar ve mekânların kullanımıdır. Pokémon serisinin harika hikâyeleri barındıran bir seri olduğunu söylemiyorum, ancak sanıldığı kadar zayıf değil.

Nintendo DS'in grafik özellikleri ve Pokémon'un tarzı birleşince Johto Bölgesi en ihtişamlı haliyle karşınıza çıkıyor. Yerleşim yerleri eskisi gibi birbirinin fotokopisi bina yığınlarından oluşmuyor, her şehrin kendine has mimarisi var. Eskiden yürüdüğünüz patikalar, yeni Pokémon bulmak için tur attığınız çimenlikler, yeri geldiğinde sizi çileden çıkararak mağaralara ince detaylarına kadar uğraşarak tekrardan keşfedilmeyi bekliyorlar. Çevre grafikleri öylesine detaylı ki, göletlerde irili ufaklı nilüfer yapraklarını görebilirsiniz. Johto'dan sonra uğrayacağınız Kanto Bölgesi de aynı işlemden geçmiş durumda. G/S oynayanlar hatırlayacaktır, Kanto savaşından çıkmış daracık bir toprak parçası gibiydi, Red/Blue'daki ihtişamından yoksundu. Neyse ki HG/SS oynarken göreceğiniz Kanto iyi durumda ve neredeyse Johto kadar iyi. İki bölge için de yeni yerler eklenmiş durumda. Eski oyunlarla ilgili





sevebileceğiniz diğer özellik ise, takımınızda ilk sıradaki eleman kim olursa olsun, Bulbasaur'dan tutun Arceus'a kadar istediğiniz dostunuzun sizinle beraber yürümesi. Yellow'dan beri hayranların dile getirdiği isteklerden biri böylece dönmüş oldu.

Haritaya eklenen yeni alanlar içinde en çok Safari Alanı'nda vakit geçireceksiniz. G/S oynarken Fuchsia'ya yolunuz düştüğünde Safari Alanı'nı kapalı görüyordunuz. Şimdiyse gelmiş geçmiş bütün Pokémon oyunları içerisindeki en iyi Safari Alanı'na gidebilirsiniz. Dördüncü jenerasyondaki bataklıktan sonra bu alanı tekrardan görebilmek sevindirici. Otuz Pokéball kullanarak yakalayabildiğiniz kadar Pokémon yakalama sistemi yine aynı, ancak yakalamak için önünüzdeki seçeneklerin sayısı artmış durumda. Arazide yerini değiştirebildiğiniz veya ekleyip çıkarabildiğiniz on iki bölüm var (lütfen "yerçekilleri nasıl benim isteğime göre değişiyor" diye sormayın). İsterseniz bölümlere farklı eklenmeler yapabilir. Kimseyden yardım almadığınız takdirde sadece Safari Alanı'nda yaşayan Pokémonların tamamını elde etmek günde kaç saat oyun oynadığınıza bağlı olarak birkaç gününüzü alabilir. Bu harika alanın yanında, parktaki böcek yakalama yarışması da hala eskisi gibi sürmekte, böcek yakalayıp büyük ödülün sahibi olmaya çalışıyorsunuz.

Dördüncü jenerasyonda çoğu kişinin sevmekte zorlandığı aktivitelerden Pokémon yarışmaları, HG/SS'e eklenmemiş. Yarışmaların yerinde Pokéathlon var. Pokémonların çeşitli yeteneklerine göre (hız, güç zıplama vb.) oynayabildiğiniz mini oyunlar size devamlı savaş yapmanın arasında biraz dinlenme fırsatı verebilir. Üstelik kazandıkça alacağınız puanları gerekli şeyleri almak için harcayabilirsiniz. Kazanmak her zaman kolay değil, Pokémonların Pokéathlon özelliklerini arttırmak zorundasınız. Yarışma özellikleri ilk olarak Pokéblock, daha sonra Poffin yedirilerek artırılabilirdi. Pokéathlon özellikleriyse Pokémonlara içireceğiniz özel karışımlarla artırılabilir.

HeartGold ve SoulSilver, DS'in dokunmatik ekranını D/P/Pt oyunlarından daha iyi kullanıyor. Basit bir dokunuşla istediğiniz menüye ulaşabilirsiniz. Koşu ayakkabılarını dokunmatik ekranı kullanarak aktif hale getirip, oyunu B tuşuna basılı tutarak oynamaktan kurtuluyorsunuz. Sadece tek eşyanın elinizin altında olma derdi de bitiyor, dokunmatik ekrana iki eşya atayıp istediğiniz an kullanabiliyorsunuz (mesela en çok kullanılanlardan olta ve bisiklet). Çantanızda eşyaların listelenme biçimi dokunmatik ekranın rahat kullanımı sayesinde değişmiş, aradığınızı hemencecik bulabiliyorsunuz. Bununla birlikte, Pokémon Center binalarındaki bilgisayar sisteminin dokunmatik ekranı kullanmasıyla işleriniz hız kazanıyor. PokéGear adındaki harita, radyo ve cep telefonu gibi özellikleri olan işlevsel cihazınız yine sizlerle.

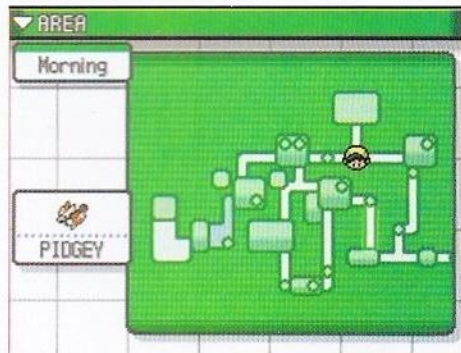
Savaş sisteminde önemli değişiklikler jenerasyondan jenerasyona olduğundan, HG/SS savaş sistemi D/P/Pt sistemiyle aynı. Değişiklik olarak görülebilecek tek şey, bazı Pokémonların bu oyunda diğer oyunlarda öğrenemedikleri saldırıları öğrenebilmeleri, ancak farklılıkların genel anlamda sağladığı büyük avantajlar yok. Savaş konusunda ne kadar becerikli olduğunuzu gösterebileceğiniz Battle Frontier, Platinium'dakiyle aynı. D/P/Pt'nin sahip oldukları diğer olmazsa olmaz özelliklerden GTS (Goldenrod içinde) ve Pal Park oyunda

bulunuyor.

Devamlı olarak bahsettiğimiz özellik ve yeniliklerden en ilginç hiç şüphesiz oyunla beraber gelen Pokéwalker. Pokémon temalı adımsayar olarak nitelendirilebileceğimiz cihaza oyundan istediğiniz Pokémon'u gönderip onunla beraber yürüebilirsiniz. Siz yürüdükçe Pokémon level atlamak için puan kazanıyor, mutluluk seviyesi artıyor. Level atlamak için yeterli puanı aşsanız dahi Pokémon oyununa geri gönderildiğinde bir level atlıyor. Uygulamanın işleme şeklinin haksızlıkları önleme amacıyla koyulduğunu düşünüyorum. Pokéwalker kullanarak Pokémon yakalayabilir, bazı eşyaları bulabilirsiniz. Ne kadar yürürseniz, bu işleri yapmak için o kadar puan toplamış oluyorsunuz. Puanları toplayınca da istediğinizi hemen alıyorsunuz. Eşya bulmak isterseniz, önünüze çıkan çimenliklerden ikisini seçme hakkınız var. İki denemede de eşyayı bulamazsanız, şansınıza kusun. Pokémon yakalamak isterseniz, Pokéard kullanıp çimenliklerden Pokémon buluyorsunuz, sonra basit bir savaş ekranında savaşıyorsunuz. Eğer Pokéwalker'ın yürüyüş alanını değiştirirseniz, farklı eşyalar ve farklı Pokémonlarla karşılaşabilirsiniz. Pokéwalker sahibi bir arkadaşınız varsa, Pokéwalker cihazlarının kendi aralarında da bağlanabildiğini söylemeyi unutmayalım.

Oyunun mükemmel havası, şimdiye kadar dinleyebileceğiniz en iyi Pokémon müzikleriyle birleşince daha bir mükemmelleşiyor. Eskiden Gameboy'lar ellerimizde sesi sonuna kadar açarak oynarken dinlediğiniz müziklerin yerinde yeniden düzenlenmiş versiyonları var. Yapılan şeyleri herkese beğendirmek mümkün değil, o nedenle müziklerin yeni hale tabii ki herkesin hoşuna gitmeyecek. Yapımcılar bunu da düşünmüş, oyunda belli bir noktaya geldiğinizde alacağınız eşya sayesinde müzikleri eski haline dönüştürebilirsiniz.

Pokémon serisine yabancıysanız, başlamak için aslında ilk oyunlar R/B veya yeniden yapımları FR/LG'yi önersem de bulabilmeniz zor olacağından, HeartGold/SoulSilver oyunlarından biriyle başlamak en iyi seçim olabilir. İkinci jenerasyon, getirdiği onca yenilikle hayranların kalbine taht kurmuştu, şimdiye o yenilikler DS'in teknik özellikleriyle birleşip yeni anlamlar kazanıyorlar. Duyurulan beşinci jenerasyon ne kadar yenilik içerirse içerir, G/S'in yerinin ayrı olduğu gibi, yeniden yapımların yeri de her zaman ayrı olacak. R/B ve G/S yeniden yapıldığına göre, onların R/S için gerçekleşmesine uğraşmanın zamanı geldi de geçiyor bile. Biz hepsini yakalassak da Pokémon serisinin uzun yıllar devam etmesi umuduyla...



Johto bölgesi farklı route'ları ile oldukça geniş bir oyun alanı sunuyor. Tabii her route üzerinde günün hangi saatinde hangi pokemону yakalayabileceğinizi bilmek ise ayrı bir uzmanlık alanı.



HG/SS'de tanıdık klasik savaş ekranı bizi bekliyor.



Gideceğimiz yerlere göre yanımıza doğru Pokemonları almak fazlasıyla önemli.



## NINTENDO CU Karar Vakti

- Pokéwalker
- İnce ayrıntılarına kadar düşünülmüş çevre
- Güzelliği bozulmadan düzenlenen müzikler
- Dokunmatik ekranın yerimli kullanımı
- Kanto hala yeterince geliştirilmemiş

**Son Karar: Pokémon... Başka söze gerek var mı? 95%**

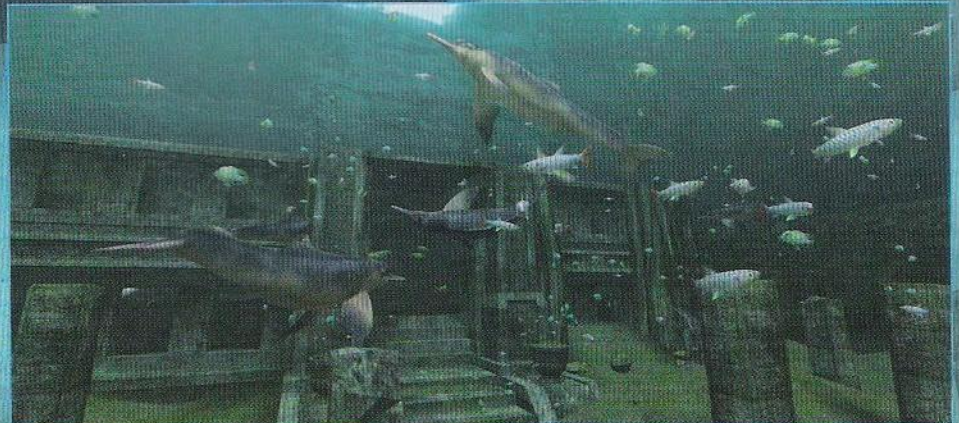


# Endless Ocean 2

Engin maviliklere doğru...

Saatlerini oyun başında geçirenlerdenseniz, arada bir çevrenizdekilerin "dinlen artık", "başımız şişti kapat şunu", "yorulmadın mı hala", "daha sakin bir şeyler yap birazcık" vb. sözlerini işitiyorsunuzdur. Duyduklarınıza kulak asıyorsanız (veya asmak zorunda kalıyorsunuz), oyun saatinizin değerli dakikalarını ister istemez yemeye başlıyorsunuz demektir. Dinlenirken de hala oyun oynamaya devam etmek istiyorsanız, Arika'nın size sunduğu hoş bir alternatif var, Endless Ocean 2.

Önceki Endless Ocean oyunuyla kıyaslandığında, ikinci oyunda yapabilecekleriniz bir hayli fazla ve oynadığınız şeyi daha "oyunlaştırıyor". Yine aynı sakinlikte, aynı basitlikte gitmesine rağmen, bu sefer sizi oyuna çekebilecek özellikler artırılmış. Dinleyeni lanetlediği söylenen bir müzik ve eski bir medeniyetten kalmış hazine, Ege Denizi, Kızıldeniz, kutuplar, hatta Amazon'da dalmanız için sebep oluşturuyor. Adada kendinize ait yeriniz var, buranın düzenlenmesi size ait. Para kazanıp içine dilediğiniz şeyi koyabildiğiniz kendi akvaryumunuzu bile oluşturabilirsiniz.



Görev çeşitliliği de artırılan özelliklerden. Turist gezdirip onları görmek istedikleri şeyin yanına götürmekten fazlasını yapmanın vakti geldi. Hasta balıkları iyileştirebilmek için başlarda garipseyeceğiniz Pulsar isimli bir silah ediniyorsunuz. Daldığınızda hasta balıkları diğerlerinden kolaylıkla ayırabilirsiniz. İyileştirmek istediğinizde balığı vurmanız yeterli. İlgincidir ki aynı silah saldırgan hayvanları sakinleştirme amaçlı da kullanılabilir, mesela silahınızı sizi öyle yemeği yapmak isteyen bir köpekbalığı üzerinde deneyebilirsiniz. Buradan anlaşılacağı üzere Pulsar sadece bedensel değil, zihinsel hastalıkları da iyileştirebiliyor. Keşke oyundaki tiplerimiz üzerinde de işe yarasaydı.

Derinliklerde hazine avına çıkmak, boş zamanlarınızda uğraşacağınız etkinliklerden birisi olacak. Aradığınız batık eşyanın nerede olduğunu ahlamanıza yarayacak sensörünüzün size büyük yardımı dokunacak. Hazine bulmak

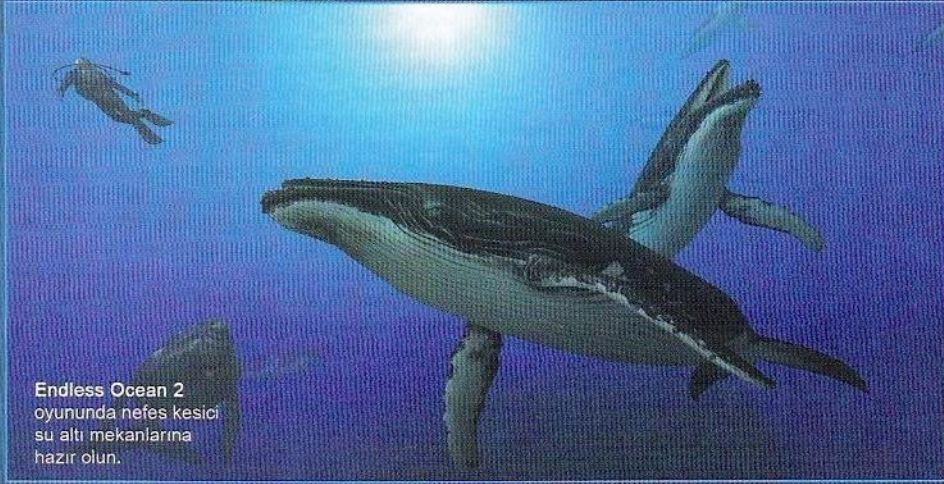
basit bir iş gibi gelse de, oyunda sadece balıkların listesini çıkartmaktan daha fazla yapacak şey olduğunu bilmek güzel. Çalışabildiğiniz bir de doğa dergisi bulunuyor, birbirinden güzel deniz canlılarının fotoğrafını çekip dergiye verebiliyorsunuz. Yapılacak tonla aktivite, oyunu bazen on dakikalığına etraflı gezme maksadıyla açtığınızda dahi saatlerinizi yiyebiliyor.

Su altı dünyası oyuna, Wii'yi göz önüne alırsak, çok iyi aktarılmış. Daha önce görmediğiniz, size göre yeni canlı türlerini keşfetmek ve su altı mağaralarının manzaralarını izlemek kadar rahatlatıcı bir şey yok. Müzik de aynı şekilde rahatlatıcı olduğu halde, tekrarlaması durumunda çekilmeyebiliyor. Beğenmediğimi söyleyemem, fakat oyunda bazen sessizlik arayabiliyorsunuz.

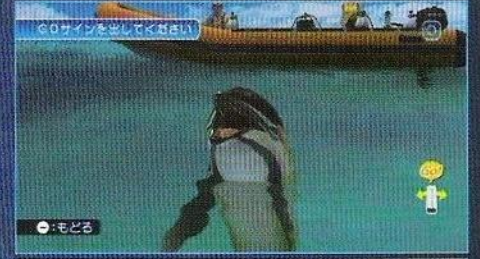
Dalarken yanımıza alabileceğimiz dalış partnerlerinin arasına sevimli bir yunus da katılıyor. Arkadaş olup eğittiğiniz yunus, daldığınızda

hızlı hareket edebilme imkânı sağlıyor. Dalış partneri demişken, dilerseniz Nintendo Wi-Fi Connection sayesinde istediğiniz arkadaşınızı sizinle beraber dalmaya davet edebilirsiniz ya da akvaryumunuzu gösterebilirsiniz. WiSpeak sahibiyse arkadaşlarınızla oynarken aynı zamanda onlarla sohbet edebilirsiniz.

Endless Ocean 2, sualtındaki yaşamı olabildiğince ekran karşısında yaşayabileceğiniz, günün stresini atmanızda faydası dokunabilecek derecede rahatlatıcı, köpekbalıklarının ve bize bakınca sıradaki öğününü gören diğer canlıları saymazsak sakin bir tecrübe. Yapılacak onca yan görev ve dünyanın neresinde olduğu önemli olmadan arkadaşlarınızla suyun altında muhabbet edebilmenizi sağlaması gibi faktörler sizi bir hayli oyalayabilir. Umarız Endless Ocean serisi olarak yoluna devam eder, biz de maviliğin derinliklerinde yeni maceralara doğru yelken açarız.

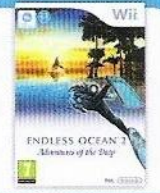


Endless Ocean 2 oyununda nefes kesici su altı mekanlarına hazır olun.



## NINTENDO CU Karar Vakti

- + Muhteşem sualtı atmosferi
- + Yapılacak yan görevler
- + Oyun ve simülasyon arasındaki dengenin korunması
- Müzikleri bazen sıkabilir
- İnsan karakterler robot gibi



Son Karar: Dinlenirken eğlenmenin en iyi yolu

83%

# Red Steel 2

Artık her şey daha özel, daha gerçekçi!



İlk oyunun aksine bu devam oyununda düşman tipleri biraz daha çeşitli.



Cell-shaded grafikler Red Steel 2'nin de seçtiği yok.

Nintendo Wii 2006 yılında ilk duyurulduğunda yeni kontroller için tanıtılan oyunlar arasında dikkatleri çeken bir oyun vardı. Bu oyun, kılıç dövüşleriyle merak uyandıran Red Steel'di. Herkes Wii-Mote'u bir kılıç gibi savurmak için sabırsızlanıyordu. Ancak ilk oyun çıktıktan sonra önemli bir görüş Ubisoft'un oyunu aceleye getirdiği yönündeydi. Konsept olarak heyecan verici bir oyun, ciddi bir kitle tarafından hayal kırıklığı ile karşılandı. Çünkü beklenti hat safhadaydı. Aradan 3 yıl geçti ve Ubisoft Red Steel 2'yi duyurdu. Oyun duyurulduktan itibaren Ubisoft'un attığı her adımdan bu oyuna ne kadar önem verdiği anlaşılıyordu. Öncelikle grafik tarzı değiştirilmişti. Cel-Shade'e yakın, daha renkli ancak sert havasından uzaklaşmamış ve "Wii'ye yapılabilecek en iyi grafik tarzı" denecek türde bir grafik ortaya çıkmıştı. Yapımcılar bu sefer oyun hakkında emin konuşuyorlardı, hatta çıkış tarihi 3-4 ay ertelendiğinde yapımcılar "daha mükemmel ve kusursuz olması için yapım sürecini uzattık" demişlerdi.

Red Steel 2, MotionPlus kullanıyor. Bunu harekete duyarlılığın dışında artıları da var. Örneğin artık kılıcı yukarı da savurabiliyoruz. Düşmanlarınızı hangi açıdan, hangi tarafından isterseniz oradan indirebiliyorsunuz. Kılıcın yanında silah da kullanacak ve aynı anda altı kişiyle birden dövüşebileceksiniz. Sadece kılıcı savurmanın yanında çeşitli kombolar yapıp oynanışı eğlenceli bir hale dönüştürmek mümkün. Tesadüfen de olsa yaptığınız komboları hatırlamak için bir hareket listesi mevcut. Buradan komboların nasıl yapıldığına bakabilirsiniz.

Geçtiği mekanlar Batı ile Japonya öğelerinin karışımı gibi duruyor. Atmosferi çok iyi sunulmuş. Ayrıca oynanış 60 FPS olduğu için hareketler çok akıcı görünüyor. Red Steel 2, ilk oyunundan tamamen farklı bir deneyim sunma hedefiyle yola çıktı. Gerçekten de bu oyun farklı bir isimle çıkabilirdi. Ancak Ubisoft ilk oyunla oluşturduğu hayal kırıklığını kırmak istedi. Dünyadaki genel görüş olumlu yönde. Bu tarza yakınlık duyuyorsanız denemeniz gereken ilk oyun Red Steel 2!



**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- ✦ İlginc bir uzak doğu ve vahşi batı karışımı atmosfer
- ✦ Yenilenmiş kılıç dövüşleri
- ✦ 60 FPS
- ✦ Kontroller hala tam tadında değil



Son Karar: Bu tarza yakınlık duyuyorsanız tam size göre

**78%**

# Alice in Wonderland

Disney klasik bir masala yeni bir yorum getiriyor

Film oyunlarından genelde beklentimiz hep düşük olur. Bunun en büyük sebebi filmin çıkış tarihine yetişmek için az zamanda yapılmış olmalarıdır. Genelde oyun dünyasından hep düşük notlar alırlar. Elimize Alice in Wonderland'in DS oyunu geldiğinde benzer beklentiler içindeydik. Çok yanıltmışız! Alice in Wonderland'in DS oyunu farklı ve değişik bir konseptte ve müthiş bir yaratıcılık ürünü.

Tim Burton'un filmi ile benzer bir hikayeyi izlese de DS'deki oyunun hikayesi kendine has. Alice in Wonderland görsel olarak uzun süredir DS'te oynadığımız en yaratıcı oyunlardan biri. Karakterleri ve tasarımları komik, garip, çirkin, yani Fransız. Karakter animasyonları cell-shaded ve her bir karakter minimum ayrıntı ile kendine has tasarlanabilmiş. Oyunun renk paleti özenli, az ama öz seçilmiş ve ortaya adeta sanatsal bir sonuç çıkmış.

Oyun genel olarak kalem ile kontrol edilen 2 boyutlu bir platform. Oyunda Alice'i asla yönetmiyorsunuz, her zaman Alice'in yanındaki bir karakteri yönetiyorsunuz ve Alice sürekli peşinizden geliyor. Tüm oyunu bir Alice'e eskort görevi olarak görebilirsiniz. Oyuna beyaz tavşan karakteri ile başlıyoruz. Oyunda ilerledikçe Mad Hatter, Cheshire Cat ve Absolem karakterlerinin kontrolünü alacağız. Karakterler arasında geçiş yapmak kolay keza her birinin ilerlememizi sağlayacak kendine has güçleri var.

Oyun genel olarak Metroid'in izinden gidiyor. Devasa bir dünya tasarlanmış. Bu dünyada sadece belli karakterlerin güçlerini birleştirerek ulaşabileceğiniz pek çok gizli mekan var. Dolayısı ile grubunuza bir karakter eklendikçe geri dönüp dolaştığınız yerleri bir daha dolaşmak isteyeceksiniz. Beyaz tavşan zamanı ileri geri sarabilirken, Absolem yer çekimini tersine çevirebiliyor. Cheshire Cat nesnelere yokederek duvarlara tırmanabiliyor, Mad Hatter ise ön ve arka planı yer değiştirerek oyunun arka planında ilerleyebiliyor.

Örneğin dev bir elma yolunuzu kapatıyor. İsterseniz beyaz tavşan ile zamanı geri alıp elmayı düştüğü ağaca geri gönderebilir, isterseniz Cheshire Cat ile onu yokedebilir, ya da Mad Hatter ile arka plana geçerek oradan ilerleyebilirsiniz. Bu da oyuna pek çok bulmaca elemanı sokuyor. Zaman zaman yolunuz kapanıyor ve bir grup kupa askeri saldırıyor. Bu zamanlarda da karakterinizi iyi seçmelisiniz. Bazı asker tiplerine önden, bazılarını ise sadece arkadan saldırılıyor. Bazıları bayıltmadan hasar almıyor. Bölüm sonu canavarları da oldukça yaratıcı ve karakterlerin güçlerini bir araya getiriyor.

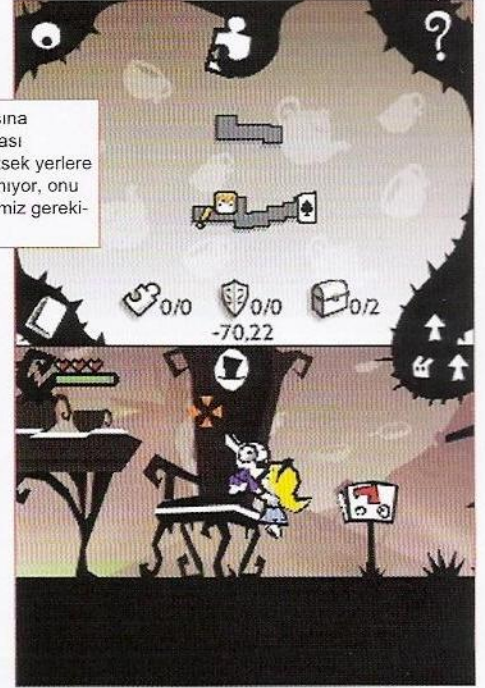
Oyun tam standarta oturdu dediğinizde ilginç bir başka ayrıntı ile karşılaşacaksınız.

Birkaç kötü tarafından da bahsetmeden geçmeyelim. Oyun oldukça kolay ve çoğunlukla ölmekten korkunuz hiç olmuyor. Bulmacaları çözmek de sizi pek uğraştıracak gibi değil. Kalem kontrolleri zaman zaman istediğiniz gibi işlemez.

Bir film lisanslı oyun için Alice in Wonderland bizi çok şaşırttı. Eğer filmin bir hayranıysanız bu ilginç versiyonunu da görmenizi öneririm.



Alice tek başına oldukça acınası durumda yüksek yerlere bile tırmanamıyor, onu bizim çekmemiz gerekiyor.



Kupa kraliçesi buradan oldukça şirin görünüyor.



Bu şapka ikonu burada Mad Hatter'in özel gücünü kullanabiliriz demek.



## NINTENDOCU Karar Vakti

- İlginç ve yeni bir tarz
- Yaratıcı mekanlar ve bulmacalar
- Uzun oyun süresi
- Bir süre sonra kendini tekrarlıyor
- Oldukça kolay



Son Karar: Belki hit bir oyun değil ama oldukça yaratıcı ve zevkli

75%

# Fragile Dreams

## Farewell Ruins of the Moon

Oyun dünyasını yakından takip eden birçok insanın düzenli olarak yaptığı şeylerden biri, sadece Japonya'da çıkmış oyunların batıya gelmemesine yakınmaktır. Günümüzde Japonca oyun almadığınız için kelimenin tam anlamıyla "kaçırdığınız" onlarca oyun vardır (alabilseniz de hepsini alabilme şansınız yoktur, çünkü piyasada olmayan oyunlar mutlaka olacaktır, işin ekonomik boyutu ve ev konsollarındaki bölge kodu meselesine girmiyorum bile). Durum öyle bir haldedir ki, ne zaman Japonya'da güzel bir oyun çıksa, "batıya gelmeyecek" gibi bir cümle söylenmediği halde hayranlar anında ikiye ayrılır, belli kesim "gelmez ki, hayatta getirmezler böyle güzel oyunu" diyerek ümidi kesmişken, diğer kesim "lütfen bu oyunu batıya getirin" şeklinde çeşitli internet sitelerinde yalvarmaya başlar. İki kelime için aylarca sürecek ateşli bekleyişin fitili bu şekilde yakılmış olur.

Tri Crescendo gibi birbirinden harika işlere imza atmış bir firmanın elinden çıkan Fragile Dreams, Wii cephesinde bahsi geçen olaylar zincirinin yaşanmasına sebep olmuştu. Oyunun istenmesinde başı çeken sebepler arasında, duyurulduğu zamanlarda Wii'ye çıkan kaliteli oyunların sayısında azlık olması, oyundaki tarz ile hikâyenin alışılmışın dışında olması ve sanat anlayışı geliyordu. İyi yapımları oynama isteğimiz anlaşılacak ki, oyun batı için de çıkartıldı.

Fragile Dreams, kendisine bakan yaşlı adam ölünce koca dünyada yapayalnız kalan Seto'nun hikâyesini anlatıyor. Adamın kendisine bıraktığı mektupta kırmızı bir kule bulması gerektiğini okuduktan sonra, el fenerini yanına alarak kendini ıssız diyarlarda tek başına bulan Seto, yolculuğu devam ederken ay ışığı altında şarkı söyleyen bir kıza rastlıyor. Kız Seto'yu gördüğü an kaçıyor, duruma anlam veremeyen Seto ise kıızı bulma ümidiyle yalnız yolculuğuna devam ediyor.

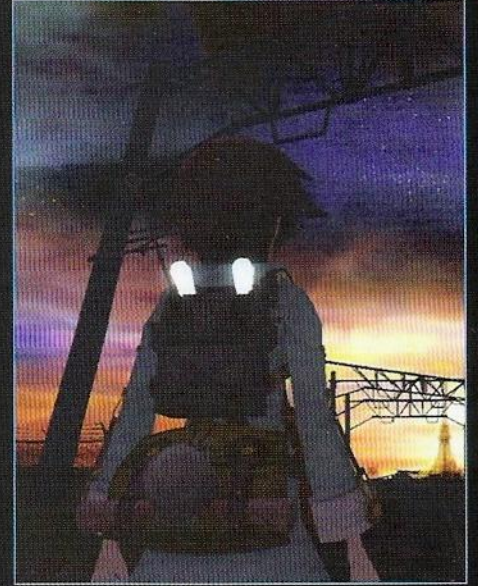
Dünyanın tamamında terk edilmişlik havası hâkim. Grafiksel detaylar bu duyguyu daha da kuvvetlendiriyor. Etraftaki duvar yazıları, çürümüş binalar, poster kalıntıları, yerdeki çöpler, yabani otlarla kaplı alanlardaki detaylar oyunun üzerinde gerçekten de ne kadar uğraşıldığını size anlatmaya yetecektir. Ek bilgi vermek gerekirse, oyundaki mekânların yapımcıların Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yüksek radyasyon seviyesi nedeniyle terk edilmiş yerlerden çekilen fotoğraflardan esinlenerek yapıldığını söylemek

yerinde olacaktır. Böylesine ağır atmosfere sahip olan oyunun ses ve müzikleri de duruma ayak uydurur nitelikte düzenlenmiş. Karakter sesleri konusundaysa orijinalliği seven oyunculara sevindirici bir haberim var, isteyen oyunu Japonca seslendirmelerle oynayabilir. "Yok, ben beğenmem öyle" diyenlerse İngilizce seslendirmelerle devam edebilir. Her iki seslendirme seçeneğinde de Seto'nun sesindeki yalnızlığı hissedebilirsiniz.

Genel olarak yapacağınız işlemler yıkıntılarla bezenmiş dünyayı dolaşarak ipucu ve insanlara ait birtakım eşyaları arayarak geçireceksiniz. Seto'nun her zaman yanında Wiimote ile hareket ettirebileceğiniz el feneri bulunuyor. Eğilebilmek ve kamerayı düzeltmek için nunchuck tuşlarını kullanıyorsunuz, Wiimote üzerindeki B tuşuyla birinci kişi bakış açısına geçip cisimleri daha yakından inceleyebilirsiniz. Wiimote nereye çevrilirse o tarafa döndüğünüzden, dikkatli olmadığınız anlarda hem birinci kişi bakış açısında, hem de üçüncü kişi bakış açısında kamera başınıza iş açabilmekte. Eğer elinizi ekrandan çıkarsanız, hiç hareket edemeyebiliyorsunuz. Sizi döndürecek açığı, özellikle kritik anlarda iyi hesaplamalısınız. Birkaç temel manevra hareketiyle bu ufak sorun düzeltilebilmiş, ancak başka harekete gerek duyulmadığı için sistem elden geçmemiş olabilir.

Etraf aslında tamamen boş değil, bolca dost canlısı olmayan hayvan ve kötü ruh dünyada dolanıyor. Yapacak başka şeyi olmadığı için Seto da bulduğu silahlarla onlara karşı koymaya çalışıyor; boru, sopa, kılıç, ne olursa. Kullanabileceğiniz silahların yakın dövüş, kılıç ve türevleri, balyoz ve balta tarzı silahlar, uzun menzilli silahlar olmak üzere dört ayrı kategorisi var. Oyuna gerçekçilik katmak amacıyla, elinizdeki silahlar kırılabilir şekilde düzenlenmişler. Gerçekçi olduğu kadar kimi zaman sinir bozucu da, ama yapacak bir şey yok. Ana karakter çoğu oyundaki olduğu gibi yetenekli savaşçılardan değil, saldırmak için tuşa bastığınızda Seto'nun rastgele elindeki savurduğunu gördüğünüzde bunu siz de fark edeceksiniz. Hal böyleyken yapmanız gereken şeyse, düşmana yerinde ve zamanında saldırmak. Eğer ki ölürseniz, bir önceki kayıt noktasından tekrar başlıyorsunuz. Oyundaki kayıt noktaları kamp ateşleri şeklinde. Herhangi bir kamp ateşine geldiğiniz an çantanıza erişebilirsiniz. Çantanız oyundaki ekstra eşyalarınızı saklamak için kullandığınız bir araç.



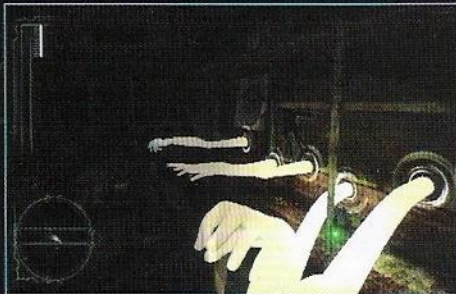


Kayıt noktalarında alışveriş de yapabilirsiniz, ancak önce üzerinde garip bir kostüm olan satıcıyla karşılaşmış olmanız gerekiyor. Onunla karşılaştıktan sonra rastgele herhangi bir kayıt noktasında tekrar karşılaşıp ondan yeni silahlar veya kendinizi iyileştirmeye yarayacak eşyalar satın alabilirsiniz.

Oyunun bütünündeki atmosfer sadece grafik ve ses olarak değil, senaryo yönünden de gerçekten ağır. Bulduğunuz her önemli eşyanın hikayesi var, ve eşyayı alınca bir resim eşliğinde eşyanın sahibinin o eşyayla alakalı anılarını dinliyorsunuz. Oyunun odak noktası insanların yaşamları boyunca hissettikleri duygular, özellikle yalnızlık ile hayatı beraber yaşayacak birini bulabilme düşüncesi. Hikâyelerin devamı geldikçe oyun sonunun mutlu bitmesini istemeye başlıyorsunuz. Olumlu veya olumsuz bir ipucu vermek için söylemiyorum, oyunun sonu görülmeye değer.

Tri Crescendo yine bütün yaratıcılığını ortaya dökmüş, Baten Kaitos ve Eternal Sonata (bu oyunu bir Nintendo konsolunda görememek gerçekten üzücü, kendisi favorilerim arasındadır) yapımcılarından kötü oyun beklemek olmazdı doğrusu. Oynanış mükemmel olmasa da, duygu yüklü senaryo ve bunu en iyi şekilde yansıtan atmosferi sayesinde Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon diğer oyunların arasından kolayca sıyrılmayı başarabiliyor. Umarız yapımcılar sonraki yaratıcı fikirlerini yine Nintendo konsollarında kullanırlar da, bir şaheserden daha mahrum kalmayız.

Fragile'in mekanları, terk edilmiş, boş ve bunalımlı...



## NINTENDO CU Karar Vakti

- + Duygu yüklü atmosfer
- + Seslendirme dili değiştirebilmek
- + Sürükleyici oynanış
- Sıkıntılı kamera



Son Karar: Bir Tri Crescendo şaheseri daha

87%

# Super Monkey Ball Step & Roll

SEGA bizi  
yine yuvarlıyor

Wii Denge Tahtamızı dinlendiği yerden çıkarmanın vakti geldi. Bu eğlenceli oyun ile özellikler minikler tahtanın üzerinde zevkli saatler geçirecek.



Maymunları koca bir topun içine koyup yuvarlatmak üzerine kurulu oyun tasarlamak herkesin aklına gelmeyebilir, neyse ki oturup böyle şeyleri düşünenler de var. SEGA'nın durmak bilmeden oradan oraya yuvarlanmaya zorladığı zavallı maymunlar, bir kez daha Wii'de yuvarlanmak zorunda kalıyorlar. Nasıl olduğunu anlayamasam da hayran toplamayı başarabilen seri, Wii Denge Tahtası kullanmayı deneyerek oynayanlara yeni bir tecrübe yaşatmayı amaçlıyor. Artık mümkün olduğunca muzı toplayıp bölümü bitirmek için ellerinizden fazlasını kullanmanız gerekecek.

Seri uzun süredir takip edenlerin istedikleri büyük ölçüde mevcut. Oyun çeşitli dünyalarda bulunan farklı ve bazen geçmek zorunda olduğunuz zorlayıcı parkurlarla donatılmış durumda. Her zamanki gibi, oyunun dünyasını hareket ettiriyorsunuz, maymununuzu değil (topunuzu mu demeliydiniz acaba?) ve size verilen zaman içerisinde yolda toplayabildiğiniz kadar muzı toplayarak bölümün bittiği yere gitmek zorundasınız, tek amacınız bu. Super Monkey Ball Adventure oyunundaki gibi hikâye unsurları beklemeğinizi. Maymunların neden top içinde yuvarlanıp muz topladığını öğrenecek olmanın oyun içinde size bir şey kazandıracağını da sanmıyorum aslında.

Bölümler önceki Monkey Ball oyunlarındaki kadar iyi tasarlanamamış, ancak yine de fena sayılmazlar. Özellikle oyunu sevenler için bölüm tasarımlarında sorun yok, ama oyunu oynayacak herkesin büyük bir ortak sorunu var, o da kontroller. Eskiden oyun analog kullanılarak rahat rahat ve gerçekten iyi bir biçimde oynanabiliyorken artık iki seçeneğiniz bulunmakta, Wii Denge Tahtası veya Wiimote. Sorun oyunun sizi analog kullanmaktan mahrum bırakması değil, onun yerine getirdiği kontrol şemalarını olması gerektiği gibi ayarlayamaması.

Denge Tahtasıyla oyunu kontrol etmek gerçekten de zor ve yetenekten fazlasını isteyen bir iş. Oyunun dünyasını hareket ettiriyor olmanız hareketleri zorlaştırmanın esas sebebi. Super Monkey Ball hassas hareketler yapmanızı gerektiren bir seri, ancak Wii Denge Tahtası kullanarak oyunda hassas hareket edebileniz mümkün gözüküyor. Dikkatlice hareket ettiğinizde işe yarayabileceği aklınızdan geçiyor olsa da, pratiğe gelince evdeki hesap çarşıya uymuyor. Kontrol derdiyle uğraşmadan, oynadığınızdan keyif almak istiyorsanız (Denge Tahtası kullanırken izleyenler keyif alıyor, düşeceğinizi durumlar iç açıcı olmuyor çünkü) Wiimote kullanarak oynamanızı tavsiye ediyorum. Wiimote ile kullanmak da kolay

sayılmaz, ancak biraz deneyip kontrollere alıştıktan sonra Wii Denge Tahtası kullanmaktan daha kolay olduğunu fark edeceksiniz.

Eklenen yeni karakter ve oyunun zorla dinleyeceğinizi müzikleri size serinin yavaş yavaş küçük yaştaki oyunculara doğru kaydığını hissettirecek. Zorlayıcı öğeler var, buna rağmen bir oturuşta oyuna tahammül edebilme süreniz uzun olmuyor (hayır, zorluk sebebiyle değil, diğer öğeler sebebiyle). Bu oyunla beraber, serinin yaşı ilerlemiş hayranları varsa, ümitlerini kesmeye başlayabilirler, gidişat iyi yönde değil. Anlaşılan şimdiki nesilde sıkça tartışılan "casual-hardcore" konusu hala kapanmadı.

Oyun içindeki mini oyunların çoğu, sizden Wiimote'a Nunchuck bağlamanızı istediğinde, eğer ana oyunla alakalı analog konusunda bana katılıyorsanız, sigortanızı atıyor. Mini oyunların sadece birkaç kez bakıp geçeceğinizi gereksiz şeylerden oluşması da cabası. Hepsinin kontrolü basit olduğundan, evdekileri eğlendirmek isterseniz deneyebilirsiniz, yoksa sadece vakit öldürme aracı olarak oynayın, ki birkaç denemeden sonra vakit öldürmek için başka şeyler bulabileceğinize eminim.

Bütün sinir bozucu etkenler bir yana, eğer gerçekten eğlenmek isterseniz, Super Monkey Ball: Step and Roll bunu başarabilir. Adından da anlaşılacağı üzere Wii Denge Tahtası ile oynanış öne çıkarılmış, ama kontroller olması gerektiği gibi düzenlenememiş. Eğlenecek başka oyununuz kalmadıysa bakabilirsiniz, sıkıldığınız anda yerinde duramayan küçük kardeşinizi/oğlunuzu oyunun başına geçirebilirsiniz, onlar oyundan sizin aldığınız zevkin fazlasını alacaktır.

Tüm bu maymunlar top içinde yaşıyorsa topladıkları muzları nasıl yiyorlar?



Denge Tahtasının kullanımından memnun olmayanlar için Wii Remote ile oynama alternatifi de var. Oynayanlar Wii Remote'u Denge Tahtasından daha az eğlenceli ama daha hassas bulacaklardır.

**NINTENDO CU**  
Karar Vakti

- 👉 Eğlenceli oynanış
- 👉 Oyuna göre yeterli bölüm sayısı
- 👉 Yetersiz kontroller
- 👉 Gereksiz mini oyunlar



Son Karar: Evin miniklerini eğlendirebilir.

60%

# Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

## Mantığınızdan fazlası gerekecek

Senaryolarda en etkili şey karakterlerdir. Olayların şekillenmesinde onların davranışları, konuşmaları, gidişata karşı tepkileri büyük önem taşır. Kimi zaman, belirlenmiş bir "ana karakter" neredeyse yan karakterlerin yaptığı iş kadar görev sahibi olur. Bu tarz yaklaşımlarda, senaryoda her karaktere değer yüklenmeye çalışıldığı anlaşılır ve "sönük karakter" gibi bir eksi yön olma ihtimali azalmış olur. Örnek olarak Ace Attorney serisini alalım. Seride oynadığınız oyunlardan unuttuğunuz kaç karakter var? Tam isimlerini hatırlamasanız dahi çoğunun en azından hangi oyunun hangi davasında olduğu aklınıza gelir.

Aynı seride karakterleri oyuncuya çeken diğer etkense karakterlerin ilginç meslekleridir. Genel anlamda seri hayranlarını bilirsiniz, istekleri ve tahminleri bitmek bilmez. En çok yaptıkları şey kafalarından senaryo yazmak, farklı karakterlerle oynamayı istemekdir. Ace Attorney serisindeki meslekler bu duruma izin verince yapımcılar da boş durmayarak, dört oyundur yaptığımız avukatlık mesleğine ara verip kendi yan oyununda savcı Miles Edgeworth ile adaleti sağlama imkânı tanıyor. AA hayran sitelerindeki karakter anketlerinde üst sıralarda olduğundan mı, yoksa yapımcılar gerçekten bir de bu şekilde oynanışı denemek istediklerinden mi oyun yapıldı, orasını kestirmek zor. Kesin olan bir şey var ki, o da oyunun zevk açısından ana seriden hiç aşağı kalır yanının olmadığı.

Çözmekle uğraşacağınız beş dava boyunca, her biri bir öncekinden daha karmaşık olaylara bulaşacaksınız. Olayların hepsi bağlantılı, tam olarak neler döndüğünü anlamak için sonuna kadar oynamanız gerek. Edgeworth'un yanında sürekli hor görülen dedektifimiz Dick Gumshoe var, ama bazen yanınıza partner olarak başka karakterler de eklenebiliyor. Yeni karakterler arasından en önemlisi 17 yaşındaki Kay. Kendisi, büyük hırsız Yatagarasu olduğunu söylemekte. Davadan davaya karşılaştığınız kimi destek, kimi köstek olacak diğer yeni karakter her zamanki gibi birbirinden çatlak. Keza diyalogları da öyle. Miles'in esprî anlayışı Phoenix ve Apollo'dan farklı olduğu için, diyalogların ona düşen kısmının size komik gelip gelmeyeceği konusunda garanti veremem. Miles, içinden konuşurken genelde mantık hatalarıyla ilgili ince espriler yapmayı seven bir karakter. Karakterin kendi içinden konuşması ayrıca onu daha yakından tanımayı sağladığından, çoğu kişinin ana oyundaki Edgeworth'e bakış açısı da değişmiş olacak.

Mahkeme salonlarına gitmek yerine sürekli olay yeri incelemesi yapacak, tanıkları sorguya çekecek ve suçluyu yakalayacaksınız, yani mahkemede yapacağımız işi olay yerinde yapmış oluyorsunuz, ancak suçunun kesinleşmesi için yargıç kararı gerektiğinden sanıklar mahkemeye gitse de, o kısmı siz oynamıyorsunuz. Yaptığınız şey, kimin tutuklanacağına karar vermek üzerine. Yapabilmek istiyorsanız olması gereken tüm delilleri topladıktan sonra etrafınızdakilere olayı soruşturmanız. Delil toplamak için dışarı çıkan oyun üçüncü kişi bakış açısını kullanıyor. Ser-



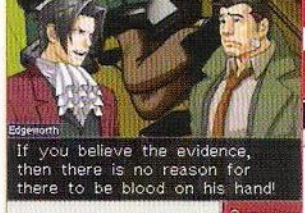
Logic Organizer



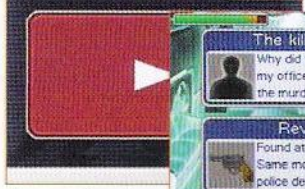
Gumshoe High Prosecutor's Office



Edgeworth



Organizer



Davayı çözmek için pek çok ipucunu elden geçirmemiz gerekecek.



Connect my thoughts



Turn



Turn

Önceki oyunlarda olduğu gibi olay yerinde gezip delil toplamamız da gerekecek.

bestçe hareket edip, seçtiğiniz şeye odaklanabilirsiniz. Birinci kişi bakış açısına geçtiğiniz zamanlar, suçun işlendiği yerin genel görüntüsünü inceliyorsunuz. Bunu yaparken elinizdeki delillerle ortam örtüşmüyorsa, garipliğin olduğu yere gelip mantık hatasını belirtebiliyorsunuz.

Suçluyu bulacak şeyleri elde edip etrafınızdakilere sorguya çekmeye çalışırken, iki meşhur avukat gibi insanların yalanlarını mistik şeylerle algılayamıyorsunuz. Olaydaki asıl bulmacaları çözüp insanlara doğruyu söyletme için Miles'in beynini kullanmak zorundasınız. "Logic" yazısına dokunduktan sonra, her zaman mantıktan söz eden Edgeworth'un aklında tuttuğu olayla ilgili önemli noktaları mantıklı ve birbirine bağlantılı olabilecek şekilde birleştirdiğinizde oyunun işleyişiyle ilgili bir hayli bilgi sahibi oluyorsunuz. Edindiğiniz bilgiler şüphelilere doğru kanıtları gösterip gerçekleri anlatmaları açısından büyük önem taşıyor.

Sonuca kavuşturacağınız olaylar tam polise yapımları severlere yönelik hazırlanmış. Oyun sonucunu düşünmeyi bırakın, ne olduğuna anlarken bile gaza gelip dava bitene kadar DS başından kalkmadığınız anlar olabilir. DS bu oyun için biçilmiş kaftan. Taşınabilir konsol olmasının yanında, dokunmatik ekranı ve mikrofonu (dilerseniz kanıt göstereceğiniz zaman Miles yerine siz bağırabilirsiniz) oynayan tuşlara hapsedmekten kurtarıp sizin gerçekten bir şeyler yapabilmeyi sağlıyor. Oyun hakkında sevmeyebileceğiniz tek nokta, zorluk seviyesinin duruma göre değişebileceği. Bazen araştırmalar kolay, gerçeği itiraf ettirmek zor oluyor, bazen tam tersi oluyor, araştırmamız gereğinden fazla uzuyor.

Miles Edgeworth, kendi oyununa hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak kadar iyi bir biçimde kavuşmuş. Oynanıştaki değişiklikler ile her zamanki gibi çözülecek olaylarla dolu harika senaryo oyunun en kuvvetli yanlarından. Mahkeme salonları dışına adım atıp türlü kötü durumla karşı karşıya gelmek, farklı mekânları incelemek, sorunlu diye nitelendirilebileceğiniz çatlak karakterlerle uğraşmak zorunda kalmaksa çenisi olmuş. Olayları çözmek en az serinin ana oyunlarındaki kadar eğlenceli (kimine daha eğlenceli gelebilir, bunda oynanışın büyük etkisi var). Serinin hayranları dışında içindeki araştırmacı ruhu uyandırmak isteyenler ve türü sevenlerin ilk tercihi olacağına şüphe yok.

**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- Üçüncü kişi bakış açısının kullanılması
- Mahkeme salonu olmadan da oynanabildiğini kanıtlanması
- Miles Edgeworth ile oynayabilmek
- Bazen kolaylaşıyor



Son Karar: Devamının mutlaka gelmesini istiyoruz.

**88%**

# Phantasy Star 0

## DS'te Online RPG zevki

Sıki takipçilerdenseniz, kimi RPG tarzı oyunların konsol değiştirdikçe tarz değiştirdiklerine şahit olmuşsunuzdur. Yeni öğeler eklenir, işleyişi ağırlaştırılan öğeler düzenlenir, içerikte artışlar gözlenir. Aşırıya kaçıldığında ortaya bambaşka bir şey çıkar, konu RPG oyunu olunca tepkiler genelde iyi olmayabilir. Belli seriyeye alışmış oyuncu kitlesi, özellikle aşırı hayran kitle, oyunlarını tamamen değiştirecek yeniliklere pek açık değildirler. İstisnalardan biri sayılabilecek Phantasy Star, Sega Genesis'in sıra tabanlı RPG oyunlarındandı. Bilim kurgu öğelerini içinde fazlasıyla barındıran seri, zaman geçtikçe aksiyon RPG türüne dönüşmekle kalmadı, online olmaktan da nasibini aldı. Eski tarzı özleyen olduysa da, bu tarz seriyeye yeni oyuncular eklemiş olduğundan, klasik halinden daha çok tuttuğunu söyleyebiliriz. Phantasy Star Zero ise, online sistemi çok iyi kullanılabilirken Nintendo'nun çeşitli kısıtlamaları yüzünden varlık içinde yokluk çeken DS oyuncularının imdadına yetişiyor, ancak bahsettiğim kısıtlamalarla boğuşarak.

Maceraya başlamadan önce kendinize bir karakter yapmak zorundasınız. Farklı özellikleri olan ve çeşitli silahları kullanabilen üç ayrı ırktan birini seçmeniz gerekiyor. İnsan ırkı kılıç kullanmada iyi, ancak büyü yeteneği çok iyi değil, Cast isimli ırk uzun menzilli saldırılarda ve silahlarda becerikli, büyü kullanamıyorlar. Force ırkının en iyi yapabildiği iş büyü yapmak, bunlar da yakın dövüş konusunda işe yarar değiller. İrki seçtikten sonra karakteri düzenleyebileceğiniz konusunda ne kadar sınırlı olduğunuzu fark edeceksiniz ki hiç hoş değil. Online oynadığınız zaman sizin için çok benzeren karakterler görmeniz olası, bu da online oyunların mantığında bulunan "karakter oyuncuya özeldir" düşüncesiyle bağdaşmıyor.

Online moddan sürekli bahsettiğim halde, oyunu oynamak için Wi-Fi gereklidir, ilerleyebileceğiniz hikaye modu da bulunuyor. Hatta online oynamaktan zevk almak için hikaye modunu oynamak zorundasınız çünkü burada açılan haritaları online oynarken kullanabilirsiniz. Hikâyede ne kadar ilerleme, o kadar harita. İşin kötü tarafı, senaryonun oyuna tam oturtulmadığını hissedecek olmanız. Bol bol diyaloga gireceksiniz, açıkçası ben bunların çoğunda boşa laflıyormuş gibi hissettim. Görevler hikâyeyi derinleştirip anlamlandırmaya çalışsa da, bir yere kadar geçebilir. İlerledikçe takımınıza katılan elemanlar, bazen karşılıklı konuşmalarda fikrinizi soruyorlar, sizin seçimlerinizin oyunun gidişatına etkisi olmuyor, yani karakterlerin sizinle ilgilendikleri yok.

Diyaloglarda sizi önemsemeyen yardımcı karakterler savaş meydanında da sizi önemsemeyecek. Kalabalık içinde yalnızlık çeken karakterinizle beraber canavarlara karşı yaşam mücadelesi verirken, onlar çocuk bahçesinde koşar gibi etrafta dolanacak, itinayla atlattığınız kapana yakanın sinirlerinizi bozacak, düşmana verdiğiniz hasarın çeyreğini bile veremeyecek, boss savaşlarının başlarında ölerken üstün başarı sergileyecek, ihtiyacınız olduğunda sizi iyileştirmeyecek, sadece kendi ihtiyaçları doğrultusunda hareket edecekler. Yardımcılarda öyle bir yapay zekâ var ki, hepsini toplayıp birleştireniz gerçekten yardımcı dokunabilecek tek karakter etme olasılıkları bile düşük. Onlarla yapabileceğiniz en iyi şey, onları yaratık yemi olarak kullanmak. Yem olma konusunda işlerini gerçekten hakkıyla yapıyorlar, siz de seçtiğiniz ırka göre ya arkadaşan dolaşıp saldırıyorsunuz ya da kendinizi ortamdaki çekip, uzaklardan büyünüzü yollayabiliyorsunuz.

Yardımcılarda öyle bir yapay zekâ var ki, hepsini toplayıp birleştireniz gerçekten yardımcı dokunabilecek tek karakter etme olasılıkları bile düşük. Onlarla yapabileceğiniz en iyi şey, onları yaratık yemi olarak kullanmak. Yem olma konusunda işlerini gerçekten hakkıyla yapıyorlar, siz de seçtiğiniz ırka göre ya arkadaşan dolaşıp saldırıyorsunuz ya da kendinizi ortamdaki çekip, uzaklardan büyünüzü yollayabiliyorsunuz.

Hikâye modunun yapısı oldukça bozuk olsa bile,

oyun boyunca dolaştığınız mekânlar güzel hazırlandığı için çoğu şeyi görmezden gelebilirsiniz, çünkü bu oyunun oynanabilirliği gerçekten de diğer şeyleri göz ardı edebilecek kadar iyi. Bayırlar, karlı dağ tepeleri, bataklıklar, ormanlar derken oyunun atmosferini hemencecik benimsiyorsunuz. Devasa bosslar ile olan savaşlar genellikle arazideki işlerinizi seve seve bitirmenizi sağlıyor. Boss savaşlarının oldukça zor olduğunu söylemeliyim, belli taktikler kullanmazsanız galip gelmeniz için uzun süre uğraşmanız gerekebilir. Eğer canavara karşı "tuşlara ne kadar hızlı basarsam o kadar iyi" mantığıyla saldırırsanız, sonucu büyük ihtimalle istediğiniz gibi olmayacaktır.

Oynanabilirlikte eksiği olan kısımlardan bir diğeri kısıyol tuşları. Tamamen gerçek zamanlı oynanışa sahip oyunda, karakterin hangi tuşla neleri yapacağına siz karar veriyorsunuz, bunun için toplam altı hakkınız var. A, B ve Y tuşlarına ilk üç kısa yolu ekledikten sonra R ve saydığım üç tuştan birine basarak yapabileceğiniz diğer işlemleri ekliyorsunuz. X tuşuna kısıyol ekleyemiyorsunuz, işte asıl sorun da orada. Fiziksel saldırı üzerine oluşturduğunuz karakterlere altı kısıyol yeterli, büyü ağırlıklı karakterlere yetmeye-biliyor, bol MP harcayan büyülerin yanında, MP yenileyecek kısıyol da koyduğunuzda, bir aksiyondan fedakârlık etmek zorunda kalacağınızdan, normalde karakterden alabileceğiniz verimin daha azını almış oluyorsunuz.

Serinin hayranlarına MAG adı verilen şeylerin oyunda olduğunu müjdeleyeyim. Etrafta sizi takip eden, size ait olan MAGlar, online oyunlardaki hayvan konseptinin biraz farklı bir biçimi. Bunları eşyalarınızdan herhangi bir nesneye besleyip onun ve dolaylı yoldan kendinizin gücünü artırabilirsiniz. MAGların çok özel işlevleri olmasa da, beslediğiniz şeylere bağlı olarak şekil değiştirebiliyorlar. Peşinizde dolaşan minik şirin şeyler veya robotlar görmeniz olası.

Tek başına oynarken, yaptığınız şeyler sürekli kendini tekrar ediyormuş gibi gelebilir, daha önce kim bilir kaç kere uğradığınız bölümlerden birine uğrayıp gereken işi yaparak bölümü bitirdiğiniz, ondan sonra da bir diğerine girdiğiniz oyunlara aranız iyi değilse oynamadan önce düşünün. Phantasy Star Zero tamamen karakterinizi güçlendirmek, bolca eşya toplamak, en iyi silahlara sahip olduktan sonra arkadaşlarınızla beraber online olarak görevlere çıkmak üzerine kurulu, tipki online oyunların çoğu gibi. Sürekli aynı kavşaktan dönerken yine de eğlenebildiğinizi hayal edin, işte bu da aynen öyle. O nedenle online oynayan kişiler ile tek başına oynayanlar aynı zevki alamayabilirler.

zevki alamayabilirler. Nintendo Wi-Fi connection üzerinden tanımadığınız kişilerle oynamayı denerseniz, diğer oyunlarda olduğu gibi bazı sorunlarla karşılaşabiliyorsunuz. Bunlardan ilki oyunun ekip dört kişiye tamamlanmadan oyunu başlatılabiliyor olması. Böyle durumlarda bağlanan kişiler genellikle çıkıp dört kişilik veya üç kişilik takım bulana kadar yeniden bağlanıyor. Takım bulmak için beklemek sürelerinin uzun olabileceğini de hesaba katarsak, bazen oyuna başlamak için gereksiz yere beklemiş oluyorsunuz. İsteddiğiniz takıma kavuşup oyununuza mutlu mesut başladığınız zaman da ikinci büyük problem olan iletişim sorunu ortaya çıkıyor. Tanımadığınız kişilerle oyunun size sağladığı cümleleri gönderebiliyorsunuz, maalesef bunlar pek çeşitli değil, sadece temel şeyler. "Merhaba", "Beni iyileştir!", "İyi iş çıkardın!" gibi cümleler kurabilmek yerine, özgürce konuşup kritik durumlarda diğerlerine taktikler verebilmek güzel olurdu. İnsanların birbirine sayabilecekleri hakaretler yüzünden konuşma özgürlüğünün kısıtlandığını düşünüyorum, öyle olsa bile konuşma kısıtlamasını düzenlemek için seçenecek ekleyebilmeye engel değil. İsteyen konuşmayı açar, isteyen hazır cümleleri kullanırdı, herkes oyununu istediği gibi rahat rahat oynamış olurdu.

DS'in Aksiyon/RPG kütüphanesindeki açlığı bir nebze olsun giderebilen Phantasy Star Zero, aynı zamanda konsolun grafik gücünü de kullanmayı



başarmış. Grafikleri en iyi oyun olmasa da, çoğu 3D DS oyunundan daha iyi. Online oyun mantığını sevip vakit bulmadığı için oynayamayan insanlar Phantasy Star Zero'yu sevebilir, çünkü oyun taşınabilir mini Phantasy Star Online gibi. Eğer sürekli olarak aynı şeyleri yapmaktan hoşlanmıyorsanız ve DS'in online özelliğini kullananlardan değilseniz, bu oyun size uygun olmayabilir, ama çok keyifle oynayabileceğiniz hareketli bir oyun tercihinizse, Phantasy Star Zero göz atılmadan geçilecek gibi değil.



**Karakter yaratma** seçeneklerinin sınırlı olması bazı oyuncuların pek hoşuna gitmeyebilir.



## NINTENDO CU Karar Vakti

- ❑ Akıcı çok oyunculu sistem
- ❑ PSO özelliklerinin mümkün olduğunca korunması
- ❑ Online oyundaki kısıtlamalar
- ❑ Karakter yaparken az seçeneğin olması



Son Karar: Kısıtlamalara rağmen, DS'in online özelliği en iyi oyunlarından

# 80%

# Sonic & Sega All Stars Racing

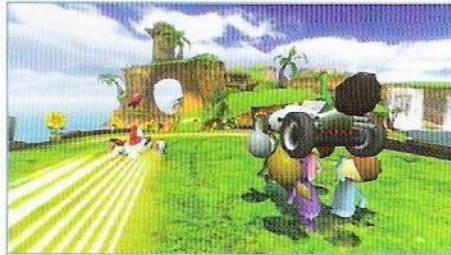
Dergimizin ikinci sayısındaki Sonic & SEGA All-Stars Racing ön incelemesinde teknik bir hatadan ötürü sizleri oyun hakkında bilgilendirememiştik.

## En müthiş Sega karakterleriyle gaza basmaya artık hazırız!

Dergimizin ikinci sayısındaki Sonic & SEGA All-Stars Racing ön incelemesinde teknik bir hatadan ötürü sizleri oyun hakkında bilgilendirememiştik. Bu sayıda, oyun hakkındaki en önemli bilgileri vermeye hız kesmeden başlıyoruz! Wii'de beğeni toplayan Mario Kart, bu tür yarış oyunlarının en kıdemlisi olsa da Sega bu sefer kendi tecrübesini konuşturdu. Başta Sonic olmak üzere, Shadow, Knuckles, Amy, Big, Tails ve Robotnik gibi Sonic serisinden önemli karakterler birbiriyle yarışıyor.

İsminden de anlaşılacağı gibi sadece Sonic serisinden karakterler yok. Klasik olmuş ünlü Sega oyunlarından karakterler de Sonic ve arkadaşlarına eşlik ediyor. Kimler mi? Fantasy Zone'dan Opa-Opa, Crazy Taxi'den B.D. Joe, Alex Kidd, Space Channel 5'ten Ulala, Jet Set Radio'dan Beat, Samba de Amigo'dan Amigo ve en önemlisi efsane oyun Shenmue'dan Ryo Hazuki bile bu yarış içerisinde yer alıyor. Karakterleri tanıyorsanız tanımanız için de güzel bir fırsat olacak. Yarışçıların yanında yarışacağımız alanlar da Sega oyunlarından seçilmiş. Oyunun kontrolleri Mario Kart kadar harika hissettirmese de gayet kullanışlı. Wii-Mote ve Nunchuck desteğinin dışında Classic Controller desteği de mevcut. GameCube kontrolörlerini saklayanlara ise üzücü bir haberimiz var. GameCube kollarını desteklemiyor.

Aracılar ise üç kategoride; araba, motosiklet ve hoverkraft şeklinde. Her karakterin kendine özgün bir aracı var. Belirgin özellikleri bulunuyor ve seçtiğiniz bölüme göre aracın özellikleri avantaj veya dezavantaj sağlıyor. Örneğin motosikletler hızlı fakat çok kolay savruluyor. Her karakterin All Star Move isminde özel bir gücü bulunuyor. Yarışlarda en uygun zamanda herkesi bir anda geçmeniz için işe yarıyor. Oyundaki bölümler rengarenk, karakteristik ve güzel tasarlanmış. Toplam 24 yarış bölümü mevcut. Son sürat hızla bildiğimiz Sonic oyunlarının bölümlerinde yarış hissi gerçekten çok iyi sunulmuş. Yarışırken eğlenceyi son



noktaya getiren Power-Up'lar her zamanki gibi yerli yerinde.

Multiplayer moduna ayrıca değinelim. Ekranı dörde bölerek dört kişi yarışabilirsiniz. Sekiz kişiye kadar da Online destekliyor. Bunun dışında Offline Multiplayer modları da yer alıyor. Ancak Multiplayer modundaki bölümleri açmanız için oyunda istenenleri yerine getirmeniz gerekiyor, yani daha fazla oynamanız gerekiyor. Örneğin Mario Kart'taki gibi arena bazlı eğlenceli mini savaşlar yapabilirsiniz (Free Race, Battle, King of the Hill gibi). Siz oyunu oynadıkça Sega Miles olarak isimlendirilen puanlar sayesinde yeni karakterler, yeni bölümler ve yeni müzikler açabiliyorsunuz.

Oyunun Wii versiyon grafikleri geçer not alıyor. Tüm Sega oyunlarının karakterleri çok güzel işlenmiş. Sega dünyasına yakından bakmaktan büyük keyif alacaksınız. Oyunda çok müzik bulunuyor. Bazı bölümleri sırf güzel müzikleri için oynayacaksınız. Sega'nın böyle renkli bir yarış oyununa ihtiyacı vardı. Bu eksik de Sonic & SEGA All-Stars Racing ile kapanmış oluyor.

Sözün özü, Sega karakterlerinin yarıştığı bu oyun yarış oyunlarını sevenlere güzel bir deneyim sunuyor. Oynanış açısından Mario Kart kadar usta olmasa da, Sega karakterleri durumu kurtarıyor.

## NINTENDO CU Karar Vakti

- Eğlenceli, kolay-hızlı oynanış
- Güzel bölüm tasarımları
- Sega klasiklerine saygı
- GameCube kolu desteği yok
- Multiplayer bölümlerinin zamanla açılması



**Son Karar:** Sega karakterlerini seviyorsanız, bu yarış oyunu sizi eğlendirmeye yetecek!

# 83%



# Sonic Classics Collection

Dört klasik tek bir kartuş içinde!

Super Nintendo Entertainment System (SNES) konsolunun dönemindeki tek rakibi olan Sega Mega Drive (Sega Genesis) konsolunda doğan Sonic, aynı konsoldaki tüm oyunları bir arada Nintendo DS'e geldi! Oyun dünyasına yeni nesille birlikte giren biri bu dört oyunun ne kadar önemli olduğunu bilemeyebilir. Hatırlatmakta yarar var, günümüz Sonic oyunlarının kalitesi konusunda 2000'li yıllarda yapılan ciddi tartışmaların temelinde işte bu ilk Sonic oyunları yatıyor. O dönemde oyun dünyasına hızlı bir giriş yapan Sonic, ilk oyunlarla satış rakamlarında milyonlara ulaşmıştı. Oyunlar da gerçekten kaliteliydi. Konsolun hakkını veren en parlak oyunlardandı diyebiliriz. Sonrasında çıkan pek çok Sonic oyunu, bunlarla kıyaslandı; ancak ilklerin yeri ayrıydı. Bu dört oyun; Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2, Sonic the Hedgehog 3 ve Sonic & Knuckles olarak dörtlü seri halinde karşımıza çıkmıştı. 2010 yılında ise Nintendo DS'te, yeni oyuncularla buluşmayı ve özleyenlere müthiş bir nostalji yaşatmayı hedefliyor.

Sonic Classic Collection adıyla karşımıza çıkan dört oyunluk pakette çeşitli ekstra içerikler de yer alıyor. Seriyeye özgü müzikler, resimler ve çeşitli materyallere koleksiyon konseptiyle oyun kartuşundan ulaşabiliyoruz. Getirilen bir diğer yenilik ise oyunu istediğimiz yerde kaydedebiliyor olmamız. Dört oyunun birden elimizin altında olması nostalji ve koleksiyon severler tarafından çok sevilcek.

Oyunculardan bahsedecek olursak; özenle hazırlanmış bölümler ve oyun tarihinde saygın yeri olan bir oynanışa sahip. Son sürate ulaşın topladığımız halkalar, oyun boyunca canlı kalmamıza imkan sağlıyor. Heyecanlı bölümler ve zorlu Boss savaşları bulunuyor. Tüm oynanış ve atmosfer, akılda kalıcı müziklerle birleşince ortaya mutlaka elde bulundurulması gereken bir oyun çıkıyor. Bu fırsat kesinlikle değerlendirilmeli ve dördü bir arada olan bu paket, platform severler tarafından düşünülmeli!



Sonic Classics Collection paketinin içinde şu oyunlar var; Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3 ve Sonic & Knuckles.



**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- +
- +
- +
- +
- +



**Son Karar:** Sonic serisinin en güzel oyunların bir arada, koleksiyon severler ve hala denemeyenler kaçırmasın.

**81%**

# NO MORE HEROES DESPERATE STRUGGLE

## TRAVIS GERİ DÖNDÜ! ONU YİNE AMANSIZ BİR MÜCADELE BEKLİYOR!

Nintendo Wii'nin en çok ses getiren, sıra dışı oyunlarından biri olan No More Heroes, yoluna yine Wilde devam ediyor. Tam adıyla No More Heroes: Desperate Struggle. İlk oyunun 3 sene sonrasını konu alıyor. United Assassins Association (Birleşmiş Katiller Cemiyeti) katiller listesinde zirveye yerleştikten sonra Santa Destroy'a geri döner ve karşısında önceki oyunda öldürdüğü katillerden biri olan Helter Skelter'in kardeşi Skelter Helter'ı bulur. Kendisine saldıran Skelter'ı yenen Travis ile kendisini ilk oyunda tüm belaların içine sokan Sylvia Christel'in yolları bir kez daha kesilir. Sylvia, Travis'e sıralamada artık 51. sırada olduğunu söyler. Her ne kadar Travis yeniden kendisini bu mücadelenin içine dahil etmek için pek gönüllü olmasa da, yakın arkadaşı Bishop'un bir grup katil tarafından öldürülmesiyle kendisini bir intikam döngüsünün içinde bulur.

Yeni oyunda gözümüze ilk olarak bir gömlek daha kaliteli hale getirilmiş grafikler çarpıyor. Senaryo sunumu ve önceki oyunu oynamış oyuncuların mest eden estetik anlayışı bu oyunda da hakim. Oynanış olarak yenilikler: Artık yanımızda aynı anda iki ayrı kılıç taşıyıp dövüşler sırasında aralarında geçiş yapabiliyoruz. Onun dışında yan görevler çok eğlenceli hale getirmiş. Biri hariç 8-bit (NES grafikleri) olarak hazırlanmış olan yan görevler canınızı sıkmadığı gibi bölümlerde ilerlemek için ihtiyaç duyacağınız parayı kazanmanızı daha da kolaylaştırıyor. Ancak bazı şeylerin eksikliği de hissetmiyoruz değil. Artık Santa Destroy da motosikletimizle özgürce dolaşamıyoruz. Gideceğimiz yerlere harita üzerinden seçerek otomatik olarak gidiyoruz. Bazıları için bir eksi bu durum. Karakterimizi güç ve sağlık açısından yine geliştirebiliyoruz ancak önceki oyundaki gibi yeni yetenekler öğrenemiyoruz. Oynanabilir iki yan karakterimiz başta heyecan verse de ikisiyle de çok kısa (özellikle biriyle çok çok kısa) bir süre oynabildiğimiz için



Kim demiş hem katliam yapıp hem de cool görüne-meyiz diye...

hevesimizi kursağımızda bırakıyor. Bazı bölümler ise tadına varamadan bitiyor. Sonuç olarak artılarıyla, eksileriyle yine eğlenceli, sıra dışı bir oyun var karşımızda. Belirttiğimiz gibi ilk oyunu sevdiyseniz, bunu daha bir istikle oynayacaksınız. Suda 51'nin seminin devamını getirmesi dileklerimizle.

**NINTENDO CU**  
Karar Vakti

- Müthiş diyalog ve seslendirmeler
- Eğlenceli dövüşler
- 8-Bit mini oyunlar
- Oyun süresi kısa
- Yüzeysel senaryo



Son Karar: Wii'de sıra dışı, eğlenceli bir aksiyon oyunu arıyorsanız tam yerindediniz!

**84%**

# Might & Magic: Clash of Heroes

## Bulmaca tadında şirin bir strateji

"Might and Magic" ismini muhakkak duymuşsunuzdur. Seri şimdi Nintendo DS'te taze ve rengarenk görüntüsüyle yoluna devam ediyor. Oyun beş farklı kahraman etrafında dönüyor. Godric, Aidan, Anwen, Nadia ve Fiona. Hepsi farklı bir görevde; şövalye, şeytan, cin, büyücü ve falcı. Godric ve Anwen'i Heroes V'ten hatırlayanlar olabilir. Oyuna derin bir hikaye anlatımından sonra Anwen ile başlıyorsunuz.

En merak edilenlerden biri oynanış sistemi olsa gerek. Dokunmatik ekranı veya yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Oyunu dokunmatik ekranla yönetmek sizi biraz zorlayabilir, DS'i normal tutarak oynamak daha rahat. Oyunun türü pek çok farklı türün birleşmiş hali gibi. Örneğin savaşları yapmadan önce köylerde ve şehirlerde yürüyorsunuz ve insanlarla konuşabiliyorsunuz. Ancak yürümek o kadar özgür değil. Sadece belirli noktalara gidebiliyor ve orada ne varsa onla etkileşim haline giriyorsunuz. Şehir ve köylerde yürümek önce bölümünü oluşturuyor. Bir düşmanla karşılaştığınızda ekran ikiye bölünüyor. Üst ekran rakibinize, alt ekran ise size ayrılmış durumda. Hem sizin, hem rakibinizin bir HP barı bulunuyor. Rakibe saldırmak için komut vermiyorsunuz, ordunuzdaki birimleri (savaşçıları) sıra sıra diziyorsunuz, istenen sarıya ulaştığında rakibe saldırıyorlar. Örneğin bir saldırı yapmak için üç savaşçıyı arka arkaya dizmeniz gerek ve bu üç savaşçının da aynı renkte olması gerek. Üç mavi savaşçıyı arka arkaya dizdiğinizde, bir sonraki turda otomatik olarak rakibe saldırıyorlar ve rakibin HP barı azalıyor. Burada renkleri ayırt etmek biraz sıkıntılı, savaş ruhu halindeyken yanlışlıkla birbirine benzeyen renkleri arka arkaya dizebilirsiniz. Tur sırası sizdeyken belirli hamle sayınız var.

Savaşta temel amaç en az üç aynı rengi arka arkaya dizerek rakibe saldırabilir hale getirmek. Peki yan yana dizerseniz ne oluyor? Yan yana dizdiğinizde kale oluyorlar yani savunma surları oluşuyor. Rakibin saldırı etkisini azaltıyor. Savaşçı sayınız azaldığında, L veya R tuşuyla takviye yapabiliyorsunuz. Savaş kısmında stratejiden daha çok bir bulmaca havası var. Savaşlar tabii ki bundan ibaret değil. Özel büyüler yapabilir, savaştan önce birimlerin yerini değiştirebilir, alsanız strateji kurabilirsiniz. Senaryo modu dışında pratik ve Multiplayer modları da bulunuyor. Multiplayer modunda ister tek kartuştan, ister iki kartuştan oynayabilirsiniz. Eğer oyunu kavradıysanız arkadaşlarınızla dövüşmek gerçekten çok zevkli olabilir. Oyun baştan sona aynı mantık üzerine kurulu. Strateji türünü seviyorsanız, şu dönemde bakmanız gereken oyunlar arasında yer alıyor. Nintendo'nun kendine ait Fire Emblem, Advance Wars gibi strateji oyunları 2010 yılında suskunluğunu koruyorken Might & Magic: Clash of Heroes sizi bir yıl idare edebilir!



**Kalabalık savaşlar** sizi Might & Magic: Clash of Heroes'da bekliyor olacak. Bu ekran kadar kalabalık bir karşı ordunun da alt ekranda olduğunu hayal ederseniz kalabalık derken ne demek istediğimizi anlarsınız.

### NINTENDOCU Karar Vakti

- Basit görünen ancak derin oynanış
- Fazla sayıda teknik, strateji ve taktik seçeneği
- Bağımlılık yapabilir
- Seviye geliştirme sistemi biraz dengersiz
- Uzun süren bazı savaşlar



**Son Karar:** Strateji, RPG ve bulmaca. Üçü bir arada, üstelik iyi kalitede!

# 85%

# Silent Hill: Shattered Memories

Korkuyu soğuk rüzgârda hissedin

Normal hayattaki korkular artık sıradan gelmiş olacak ki, kimse sanal yapımlarda yüksek yerler gösterilince korkmaz, yer yarılınca irkilmez, suda boğulurken kılını bile kıpırdatmaz, ameliyat sahnelerinde elindeki ipeceği bırakmaz. Ama ne zaman bir şeytani yaratık, kötü ruh, yarı parçalanmış haldeyken bile hareket edebilen cesetler, üstü başı kan içinde yavaşça yürüyen küçük çocuk ortaya çıksa, eş zamanlı olarak havaya ziplanır. Yapımcılar buna göre hareket ettikleri için "korku" türü genel olarak gerçek olmayan şeylerle korkutma üzerinedir. Gerçek olmayan şeylerden, boşta bulunduğunuz an gözükseler bile neden korktuğunuz anlamış değilim, ancak insanların tamamen yapımcının hayal gücüne bağlı olan şeylerle korkutulmaları mantıksız geliyor.

Climax aynı şekilde düşünüyor anlaşılıyor. Silent Hill: SM, baştan itibaren sizin kararlarınız doğrultusunda şekilleniyor. Bunu oyuna aktarmak için de ilginç bir yöntem kullanılıyor. Karakteriniz psikolojik tedavi alırken, psikologun size neredeyse her konuda soru soracak. Sorulara vereceğiniz yanıtlar karakterin kişiliğini şekillendirmekte kalmayacak, karşılaşacağınız düşmanların bile farklı gözükmesine sebep olacak. Kendi psikolojik bunalımınızı yaratmak eğlenceli olabilir, fakat iyi düşünün, onlarla yüzleşirken de eğlenebilecek misiniz?

Yazar Harry Mason, bit trafik kazası geçirir. Kendine geldikten sonra küçük kızı Cheryl'in kaybolduğunu fark eder. Kızının Silent Hill kasabasına doğru gittiğini düşünen çaresiz baba, Silent Hill'i araştırmaya karar verir. Hikâye tanıdık gelmediyse, ilk Silent Hill hikâyesi aynı zamanda Shattered Memories ile aynı, ancak oyun remake değil, SM genel anlamda farklı.

Gizemli atmosfer oyun boyunca devam edecek, o nedenle ne olacağını tahmin etmekle uğraşmadan, yapacağınız şeylerin sonucunu düşünmeden enerjinizi birinci önceliğiniz olan ipucu toplamaya harcamak en iyisi. Kendinize göre cevaplar verdiğinizde Harry'nin kişiliği sizi yansıttığı gibi, kontroller açısından da Harry size bırakılıyor, Wiimote-nunchuck ikilisini el olarak kullanıyorsunuz. Araştırdığınız ortamlarda bolca detay bulunuyor, elinizdeki el feneri detayları daha rahat görüp gerekli bilgileri toplamanızı sağlıyor. Görüntülere yaklaştığınızda Harry'nin kendi yorumlarını da duyabilirsiniz. Karakterinizin ellerini kontrol ettiğiniz için, pencere açma benzeri işleri bile gerçek hayatta yaparmış gibi yapacaksınız. Kimi durumlarda kontrollerin aşırı kullanılması sıkabilir, ama bu uygulamaya gidilmesinin sebebinin yapımcıların hareket algılama sistemiyle oyun yapabildiklerini kanıtlamak için değil de, sizi psikolojik bunalımınıza daha iyi çekebilmek olduğu hesaba katıldığında, başarılı olmasa bile iyi bir seçim olduğunu söyleyebiliriz.

Silent Hill bu sefer normalde pek tehdit içermeyen, terk edilmiş normal bir ıssız mekân havasında. Gezerken sessiz sakin gözükken kasaba birden bire maviliklerle kaplandığında



kâbus başlamış, canınızı kurtarma vakti gelmiş demektir. Üzerinize gruplar halinde gelen yaratıkları defedemiyorsunuz, saklandığınız zamansa bir süreliğine kurtulmuş oluyorsunuz. Eğer yakalanırsanız yapabildiğiniz tek şey, onları üstünüzden atıp tekrar kaçmak. Hareketi düzgünce yaptınız diyelim, her tarafı birbirine benzeyen mavilikte nereye gideceksiniz? Dikkat etmeden koşmaya (yürümeyi aklınızdan geçirmeyin, tabii ki ölmeyi istemiyorsanız) çalışırsanız daireler çizmekten öteye gidemezsiniz, dikkatsizliğin bedelini de kovalamacaya tekrar dönmekle ödersiniz.

Etrafın donduğu zamanlar dışında kafanıza takmanız gereken tehlikeler olmadığını fark ettiğiniz an, oyunun büyüğü etkisini kaybetmeye başlıyor. Devamlı diken üstündeymişçesine oynamanız gerektiği halde şartlanıp, ekran maviye dönene kadar sakin sakin geziyorsunuz. Tabii gezinirken içinizi sıkacak sahneler çıkmıyor değil, sadece bunların olması gerektiğinden az olduğunu düşünüyorum.

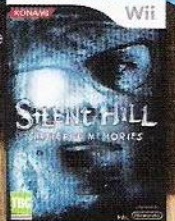
Oyun boyunca hayatınızı kurtaracak işlevlere sahip cep telefonunuz, aynı zamanda menü işlevini görüyor. Telefonu çıkardığınızda başka ekrana yönlendirilmiyorsunuz, oyun işleyişi devam ediyor. Telefon sizin kayıt, harita, kamera ve iletişim aracınız olmakla beraber, hikâyenin akışında size lazım olacak sesli mesajları almanızı sağlıyor. Çok fonksiyonlu cihazınız genel anlamdaki gerçekçiliğe tuz biber olmuş. Tek sorun bazen telefondaki sesi anlayamayışınız, o da altyazı ekleyebilme seçeneği sayesinde çözülmüş durumda.

Shattered Memories, Wii korku oyunları arasında etkileyici tarzı ve ürküten atmosferiyle diğerlerinden hemencecik sıyrılıyor. Aynı dünden çıkan Silent Hill: Origins gibi bir oyundan sonra böyle oyunu doğrusunu söylemek gerekirse beklemiyordum. Donmuş kasabada kaldığınız her saniye size ne olacağını düşündürmesine gerek kalmadan sizi atmosferine oynanıştaki gerçekçiliğiyle alıyor ve bunu elinden geldiği kadarıyla başarıyor.



## NINTENDOCU Karar Vakti

- Oynayanı içine çeken çevre
- Gerçekçi oynanış
- Sürükleyici bir gizem senaryosu
- Kontroller üzerinde biraz daha durulmalıydı
- Uzun süre oynarken sıkılabilirsiniz



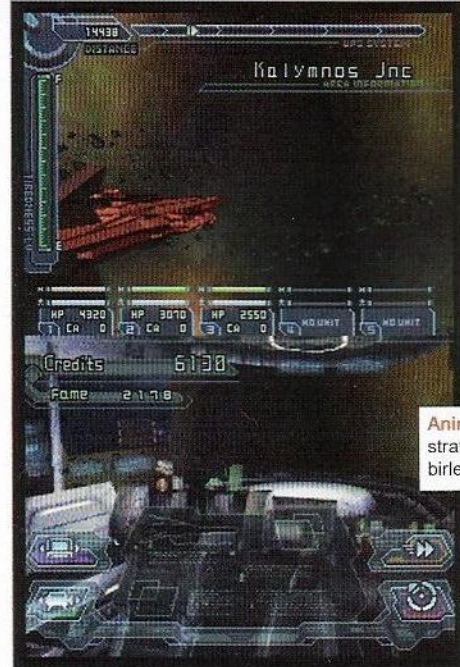
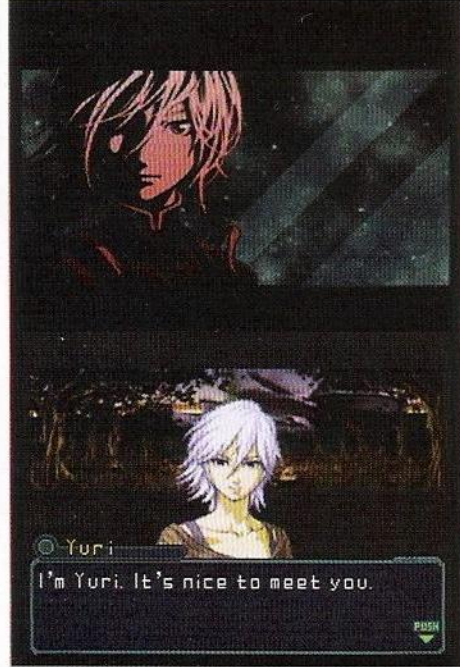
Son Karar: Harika değil ama, korku oyunu nasıl yapılmış gösteriyor.

79%

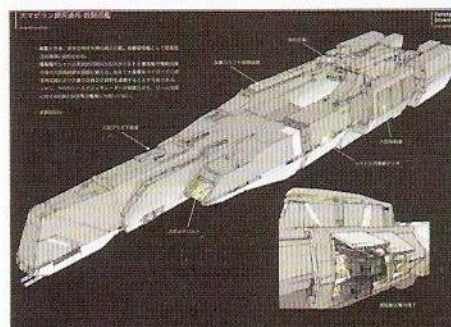


# Infinite Space

Ordunuzu uzayda kurmaya ve uzayı yönetmeye ne dersiniz?



Anime ile uzay stratejisinin birleştiği nokta...



Infinite Space, bir uzay bilim kurgu RPG'si. Bu türe pek alışkın olmadığımız için bu oyun dik-katleri rahatlıkla üzerine çekebiliyor. Öncelikle yapımcısından bahsetmemiz gerekir. Wii'deki MadWorld ve diğer konsollardaki Bayonetta'nın yapımcısı Platinum Games, çok az sayıda ancak kaliteli işlere imza atıyor. Şimdiye dek her konsola bir oyun yaparak yoluna devam eden firmanın DS'teki ilk ve tek oyunu işte bu. Yayıncısı ve destekçisi ise Sega.

Temel amacımız bir uzay gemisi geliştirmek; tasarlamak ve kontrol etmek. Bu uzay gemisinin sadece görünüşünden değil, içindeki insanlardan da sorumluyuz. Yüzlerce ekip üyesi ve yüzlerce donanım seçeneğiyle benzersiz tasarımlar yaparak stratejinizi konuşturmanız gerekiyor. Tasarımınızı yaptıktan sonra ise uçsuz bucaksız uzayı keşfetmeniz ve savaşlara katılmanız gerekiyor. Çift galaksi arasında süren hikayede karakterleri 2 boyutlu göreceksiniz ancak uzay gemileriniz ve tüm donanımlar 3 boyutlu.

Her uzay gemisinin geliştirilebilir bir özellik listesi bulunuyor. Örneğin bir savaş gemisinin savaş hızı, yeterli silahı, dayanıklılığı, dönüş ve sıyrılma hızı, kuvvetliliği gibi seviye puanları var. Siz bunları geliştirebilirsiniz. Aynı şekilde uzay gemisi içinde sizin emrinizde çalışanların da belirli bir seviyesi ve güç tablosu bulunuyor. Kimin hangi görevde çalışacağından da tamamen siz sorumlusunuz.

Yönetim ve savaşlar Nintendo DS'in dokunmatik ekranı ve Stylus'u ile yapılıyor. Oyunda uzay gemilerinin olduğu kadar, uzay gemisi içindeki ekip üyelerinin (askerlerin) de önemi bulunuyor. Gerçek bir uzay imparatorusunuz yani! Hikayesine baktığımızda Yuri isminde bir gencin uzay gemisi ekibine katıldığını ve bir uzay gemisi kaptanı olma yolunda çabaladığını görüyoruz. Oyun boyunca yükselip gelişerek hedef yolunda ilerliyorsunuz. Bu macera boyunca insanlığın evrendeki asıl önemini keşfediyorsunuz. Eğer oyunda ciddi bir gelişme gösterdiyseniz Multiplayer seçenekleri hoşunuza gidecek. Yerel Wireless sayesinde arkadaşınızla uzay gemilerinizi savaşırabilirsiniz.

Oyun vermek istediğini, oyuncuya tam olarak veriyor. Öncelikle Japonya'da çıktığı için Japon oyun medyasının Infinite Space hakkında neler söyleyeceğini merakla beklemiştik. Onlar da oyun hakkında gayet olumlu eleştirilerde bulundu ve iyi puanlar verdi. Ayrıca çok da iyi bir satış elde etti. Çıktığı haftanın en çok satılan oyunuydu. İlk bakışta karışık gibi görünse de keşfettiğimizce derinleşen ve devam etmek isteyeceğiniz bir uzay RPG'si olmuş. DS'te edinmediğiniz bir tecrübe arıyorsanız, Infinite Space işte burada, size bakıyor!



## NINTENDO CU

### Karar Vakti

- 1 Yüzlerce donanım seçeneği
- 1 Yüzlerce ekip üyesi
- 1 Zeki düşünülmüş kontrol ve savaşlar
- 1 İlk oynayısta mantığı kavramakta zorlanabilirsiniz



**Son Karar:** Bu uzay gemisinin kaptanı olmak size cesaret verecek.

# 90%

# Rayman

## Nostaljiye zıplama vakti

İkinci boyutu her zaman üçüncüsünden üstün gören oyuncular, zaman geçtikçe kötüleşen oyun serilerine diğer oyunculardan daha fazla tepki gösterirler. Tepkinin temelinde, yapımcıların üç boyutlu bir dünya yaratmaya çalışıp oyunun işleyişini de bu yönde değiştirmeleri yatar. Rayman'ın de başına bir zamanlar aynı gelmişti. İlk Rayman klasik iki boyutlu platform oyunuydu, ikinci Rayman oyunu üçüncü boyuta güzel bir giriş yapmıştı, fakat yine de beğenmeyi çıkmıştı. Üçüncü oyun ilk ikisine göre kötüydü, umutlar dördüncü Rayman oyununa kalmıştı ki... Ubisoft seriyi tamamen berbat etti. Hayranlar dört gözle platform oyunu beklerken, garip "davşanlar" ve bir avuç gereksiz mini oyunun arasında kendilerini buluverdi, yetmiyormuş gibi davşanlar seri olarak devam etti, hatta kendi oyunları bile çıktı. Bu kadar saçmalığın arasında Ubisoft hayranlarını bir an için aklımdan geçirmiş olacak ki, ilk Rayman oyunu DSiWare aracılığıyla hayranlarıyla yeniden buluşabildi.

Cıvıl cıvıl renklerinden ve harika atmosferinden hiçbir şey kaybetmeyen oyunda oradan oraya hoplayıp zıplayarak dünyayı Mr. Dark'ın elinden kurtarma keyfini tekrardan yaşayacaksınız. Rayman'ı o gereksiz davşanlarla beraber öğrenmiş kişilerin ilginç karakterimizin en işlevsel iki özelliğini öğrenmelerinde fayda var. Rayman uzun mesafelere yumruk savurabiliyor, saçını pervane gibi kullanarak havada süzünüyor. Platform oyunlarında ana karakterler genellikle garip olur, türü sevenlerin Rayman'ı yadırgayacağını sanmıyorum.



Alt ekranda gözükten haritayla bulunduğunuz bölüme göz atabilirsiniz. Haritanın sonu ve bölüm içindeki fotoğrafçıların nerelerde olduğunu bilmek, basit bölümlerde olmasa da karmaşık bölümlerde kimi zaman hayatınızı kurtarabilir.

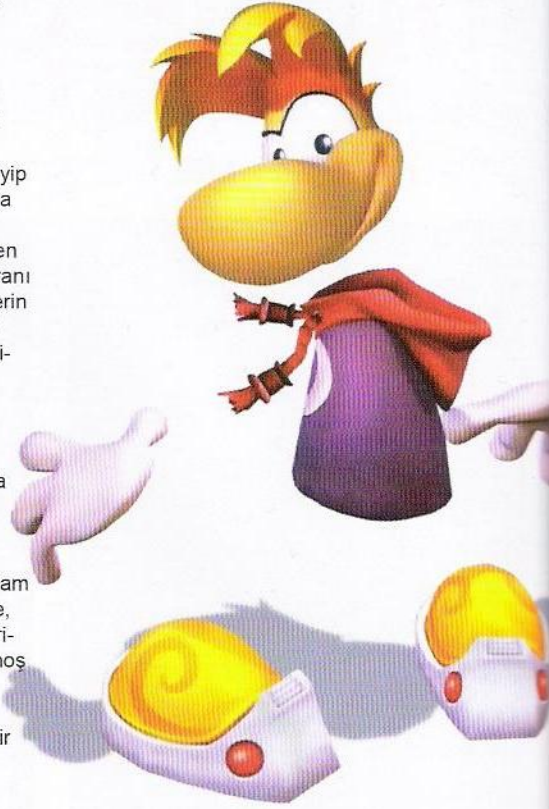
Etrafın sevimli görüntüsüne aldanmayın, oyun bazen bir hayli zorlaşıyor. Bir yerden bir yere atlayabilmek için bile defalarca deneme yapmanız gerektiğinde ne demek istediğimi anlayacaksınız. Başından sonuna kadar tek amacınızın "daha az öterek" bitirmek olduğu bölümler olduğu gibi, zorlayıcı boss savaşları da var. Platform oyunlarında becerikli değilseniz, "Oturup biraz oyun oynayayım" diyip bölümlerini neşe içinde geçeceğiniz bir oyunla karşı karşıya olmadığınız kesin.

DSi'da eski halinden hiçbir şey kaybetmeyen oyun, aynı grafik (sadece çözünürlük DSi ekranı için düzenlenmiş) ve seslerle, nostalji severlerin karşısına çıkıyor. Animasyonlar her zamanki gibi akıcı ve detaylı. Diğer konsollardaki versiyonlardan farkı ise DSi'nin ikinci ekranı. Alt ekranda gözükten haritayla bulunduğunuz bölüme göz atabilirsiniz. Haritanın sonu ve bölüm içindeki fotoğrafçıların nerelerde olduğunu bilmek, basit bölümlerde olmasa da karmaşık bölümlerde kimi zaman hayatınızı kurtarabilir. Bölüm içindeki fotoğrafçılar, başınıza gelebilecek herhangi bir kazadan sonra tekrar fotoğraf çektiğiniz yerden devam etmenizi sağlıyorlar. DSi kamerası sayesinde, Rayman ile beraber siz de fotoğrafınızı çektiyorsunuz. Çok gerekli bir eklenti olmasa da hoş olmuştur.

Ubisoft'un bu harika klasiği yeniden canlandırması, hem de 800 puan gibi ucuz bir miktarla kullanıcıya buluşturması harika bir fırsat. Seriyeye yeni başlayacak olanlar varsa, ikinci oyunun da DS'e "Rayman DS" adıyla çıktığını belirtelim, ancak DS'in ilk zamanlarında çıktığı için piyasada bulmak zor olabilir. İkisinden herhangi birini denediğinizde eminim ki siz de o davşanların geldikleri gibi gitmelerini isteyeceksiniz. Benim gibi Rayman 4'ü hala inatla ve ısrarla bekleyenlerdenseniz, DSi ile beraber yanınızda her zaman Rayman'ı taşımak isteyebilirsiniz. Kim bilir, belki Ubisoft Rayman'ın platform olarak ne kadar sevildiğini hatırlar da Rayman 4'ü yapma kararı alırlar...



Tıpkı orijinal oyunda olduğu gibi Rayman'ın DSi versiyonu da capcanlı renkleri ve ilginç mekan tasarımlarıyla dolu.



### NINTENDOCU Karar Vakti

- +
- +
- +



Son Karar: Nostalji tutkunlarını DSi başından kaldırmayacak

# 80%

# Sonic the Hedgehog 4

İşte karşımızda 16 yıl beklenen oyun!

Modern Sonic oyunları, gelişen grafik teknolojisi döneminden en kötü etkilenen serilerin belki de başında geliyor. Kurt Sonic, kılıçlı Sonic, arabalı Sonic gibi eklentili Sonicler nedense hayranlar ve oyun medyası tarafından zaman zaman eleştiriyeye maruz kaldı. Herkes şunu derdi "Neden Sonic 1-2-3 gibi oyun yapmıyorlar?". Aslında Sega, Game Boy Advance ve Nintendo DS için yapıyordu 2 boyutlu Sonic oyunları. Fakat oyuncular büyük ekran televizyonlarının karşısında, ev konsollarında görmek istedi Sonic'i. Artık Sonic hayranlarının ne istediğini kavrayan Sega, 2010 yılı için ciddi bir projeye girişti. 16 yıl önce çıkan Sonic the Hedgehog 3'ün devamını, günümüz ev konsollarına geri getirmek! Özlediğimiz yandan göstermeli, 2 boyutlu bir Sonic platform oyunu modern Sonic oyunlarından daha çok sevelecekti. Bu oyunun ne kadar önemli olduğunun farkında olan Sega, gerçekten bu oyuna çok önem gösterdiğini pazarlama ve reklam anlayışından da belli etti. Oyun bölüm bölüm WiiWare kanalına eklenecek. Biz ilk bölümünü bu yaz indirebileceğiz. Umarız Sega, sene sonunda içinde tüm bölümlerin bulunduğu kutulu Sonic 4'ü de çıkarır ve internetle arası iyi olmayanları sevindirir.

## SONIC 4 THE HEDGEHOG



**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- + Eski 2D platforma dönüş
- + Online puan tahtası
- + Bölüm bölüm indirilebilir olması



**Son Karar:** Sonic neden Mario'nun en büyük rakibi? Cevap bu oyunda...

**Beklemleri Seviyesi:**



# Mega Man 10

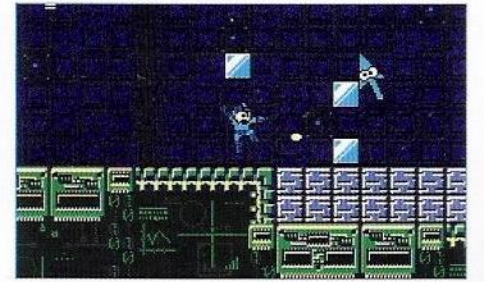
22 yıldır eskimeyen klasiğin sonuncusu WiiWare'de

Genel kural: Oyunlar evrim geçirmek ve çağa ayak uydurmak zorundadır. Yoksa başarılı olamazlar. İstisna: Bazı oyunlar çağa ayak uydurmak zorunda değildir. Modern görüntüsüyle başarısız olabilir. Eski orijinali hali özenir. İşte oyun dünyasının bu konudaki en büyük istisnası Mega Man, 2008 yılında doğru yolu bulmuştu. Capcom Mega Man 9'u tamamen NES oyunu gibi hazırlayacağını duyurduğunda hepimiz şaşırmiştık, bir o kadar da sevinmiştik. Müziklerinden, oynanışına ve hatta illüstrasyonlarına kadar 80'li yıllardaki gibiydi. Oyun beklenenden daha fazla başarılı olmuştu. Çağın ihanet edercesine yılın en iyileri arasında yer alıyordu. Bu başarı o kadar büyüktü ki, Mega Man serisi aynı konseptte devam ettirildi: Mega Man 10 ile! WiiWare'de 1000 puana indirilebiliyor.

Mega Man 10'un en önemli özellikleriyle başlayalım. Mega Man 9'un en az sevilen yanı aşırı zor olmasıydı. Pek çok oyuncu zorluğu yüzünden yarıda bırakmıştı. Capcom bu sefer Mega Man 10'a kolay oynama modu ekledi. Zorlanan oyuncular da düşünüldü. Bu yeniliğin yanında üç oynanabilir karakter de bulunuyor. Mega Man, Proto Man ve Bass. Proto Man'ı normal yollarla oynayabilirsiniz fakat Bass sonradan indirilebilir içerik halinde. Her Mega Man oyununda olduğu gibi burada da sekiz robot düşman ve bölüm yer alıyor. Robotlarımız yine birbirinden özgün, çevirebildiğimiz kadarıyla şöylele: Sheep Man (Koyun Adam),

Commando Man (Komando Adam), Blade Man (Bıçak Adam), Strike Man (Vuran Adam), Solar Man (Güneş Adam), Chill Man (Buz Adam), Nitro Man (Nitro Adam), and Pump Man (Pompacı Adam). Her robotu teması, aynı zamanda bölümün de teması. Örneğin Buz Adam'ın bölümü buzlarla kaplı. Mega Man serisinin en önemli kısmı oynanışdır. Mega Man 10'da oynanış ve bölüm tasarımları yine harika. Zorluk dengeleri çok iyi ayarlanmış. Boss'lar biraz zor, ilk denemede yenmeniz pek mümkün değil. Ancak stratejinizi birkaç defa oynayarak geliştirebilirsiniz. Öldürdüğünüz boss'un özel yeteneğini alacağınız için bölüm sırasını ona göre ayarlamamız gerekecek yine. Geçemediğiniz bir bölüm olduğunda diğerini deneyebilirsiniz, bu Mega Man serisinin en iyi özelliklerinden biri. Bu sayede geçemediğiniz bölümleri, nerede ne olduğunu öğreniyor ve güçlenip tekrar o bölümü açtığımızda daha rahat oynuyorsunuz. Mega Man 10'un tek olumsuz yanı müziklerinin Mega Man 9 kadar harika olmaması. Besteci ekibi aynı olmasına rağmen bu sefer, Mega Man 9'daki kadar gaz müzikler yapmamışlar. Şöyle de söyleyebilirim, Mega Man 9'da kötü müzik yoktu, bu sefer yarı yarıya olmuş.

Eğer iyi bir oyuncusanız Mega Man 10'dan kesinlikle zevk alacaksınız. Oyun tarihinin eskimeyen sayılı oyunlarından Mega Man hala canlı, hala taze. 8-Bit'in değerini bilenler, zaten bu oyunu kaçırmayacak!



**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- + Kolay oynama modu
- + Özgün ve ilginç bölüm tasarımları
- + Oynanabilir yeni karakterler
- + Mega Man 9'dan iyi olmayan müzikler



**Son Karar:** 2D saf platform konusunda en iyilerden, asla eskimeyen, eskimeyecek. Sizi bekliyor!

**86%**



# New Super Mario Bros Wii

Rehberimiz ile Mario'nun macerasını üst seviyeye taşıyın

## İlk 3 Warp Cannon

### Dünya 1 Warp Cannon



Bunun için Yoshi'ye ihtiyacınız olacak. Dünya 1-3'te sona doğru ateş üfleyen bitkilerden hemen sonra çevrede Koopa Troopa ve Goombaların takıldığı üç platform göreceksiniz. Ekranın üstündeki dar platforma zıplayın. Şimdi buradan mağaraya girmek yerine yukarı doğru zıplayın ve zıplama tuşunu basılı tutarak Yoshi ile yükselin. Bunu yaparken sağa ittiğinizde ekranın dışına çıkacaksınız. Sağa doğru koşmaya devam edin. Bu sizi direkt çıkışa götüren bir gizli bölgeye getirecek. Bunu yaparsanız 5.inci dünyadaki Warp Cannon açılacaktır.

### Dünya 2 Warp Cannon



Bunu yapmak için bir pembe güysine ihtiyacınız olacak. Dünya 2-6'nın sonuna doğru dönerek ilerleyen pembe bir kübün üzerinde gittiğiniz bir bölüm var. Bu bölümde sürekli zıplayarak ekranın üstünü kontrol edin. Bir yerde ekranın üstünde bir kırmızı boru göreceksiniz. Küp tam borunun altında dikey olarak yükselecek ve siz de en ucunda durup zıplarsanız bu boruya girecek kadar sıçrayabilirsiniz. Bu da sizi bir başka 5.inci dünya Warp Cannon'una götürüyor.

### Dünya 3 Warp Cannon



Dünya 3'de hayalet evine gidin. Burada Mario'nun tavanadaki ipten elleri ile tutarak ilerlediği bir bölüm var. Bu bölüme geldiğinizde ortalarda sarı bir platform göreceksiniz. Yapmanız gereken sarı platformun sol altında bulunan bölmeye atlamak burada gizli bir başka platform ve bir kapı var. Bu kapıdan girdiğinizde zorlu bir asansör inşi sizi bekliyor. Bu işte sürekli sağa sola dönerek Boo'ları engelleyin ve en aşağı inmeyi başardığınızda bölümden alternatif bir çıkış bulacaksınız. Bu da sizi Dünya 6'nın Warp Cannon'una götürecektir.

## İpuçları

### 1-UP Evleri



Bir 1-Up evi bulduğunuzda Mario ile bir topa girip 1-UP balonlarını yakalamanız istenir. Burada yapmanız gereken köşelerdeki toplardan birine girerek doğru zamanda çapraz olarak Mario'yu fırlatmanızdır. Keza balonlar çoğunlukla çapraz dizilmiştir ve en çok balonu vurabileceğiniz bir çapraz formasyon hep vardır.

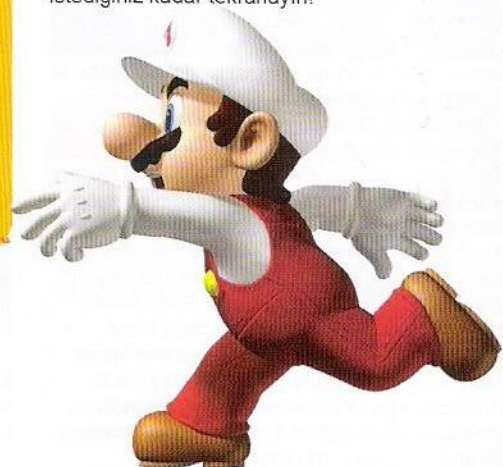
### Çiçek Gücü



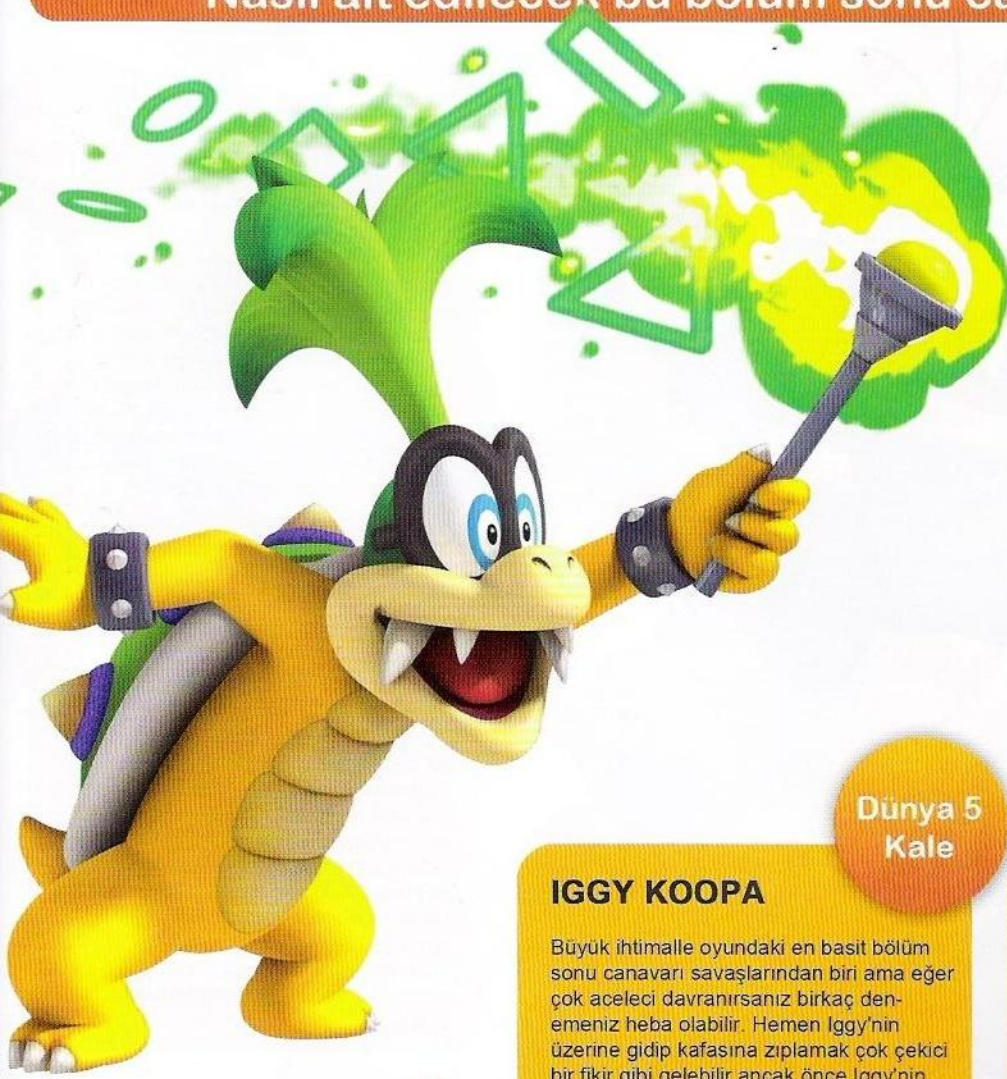
Mario dünyasının ilk bölümlerinde görülen renk renk çiçekler çok güzel ancak onlar oraya sadece süs olsun diye konulmadılar. Eğer bir çiçeğin yanında bir döner zıplama yaparsanız çiçekten bir para çıkacaktır. Bu çok değerli gibi görünmeyebilir ancak eğer 1-Hak için 100 paraya ulaşmak için birkaç eksisiniz varsa değerini anlarsınız.

### Sınırsız Hak

Dünya 1-3'e gidin. Orta bayrağı geçince bir Yoshi bulacaksınız. Yoshi'ye binin ateş üfleyen ilk bitkinin solunda durun. Ateşi yutarak yerden fırlatın. Ateşi izleyin. Ateş buradan geçerek 3 yaratığı öldürecek ve her biri bir 1-Hak mantarı çıkaracak. Bunları alın ve ölün. Bayrağa geri döndüğünüzde 2 hak kazançlı olacaksınız. İsteddiğiniz kadar tekrarlayın!



## Nasıl alt edilecek bu bölüm sonu canavarları..?



Dünya 5  
Kale

### IGGY KOOPA

Büyük ihtimalle oyundaki en basit bölüm sonu canavarı savaşlarından biri ama eğer çok aceleci davranırsanız birkaç denemeniz heba olabilir. Hemen Iggy'nin üzerine gidip kafasına zıplamak çok çekici bir fikir gibi gelebilir ancak önce Iggy'nin hareketlerini öğrenin: yani ne zaman ateş ediyor, ne zaman zıplıyor ve sonra yeniden nasıl ateş ediyor. Kendi platformunuz ondan yüksek olana kadar bekleyin daha sonra kafasına sıçrayın. Ancak ateş ederken sıçramamaya dikkat edin.

Dünya 5  
Kale

### IGGY KOOPA (2)

Iggy ile ikinci karşılaşmanızda tek yapmanız gereken Chain Chomp ile aynı yönde ilerlemek. Yapabildiğiniz zaman ise Chain Chomp'un arkasına geçin ve Iggy'nin kafasına sıçrayın. Ancak Iggy'nin enerji lazerlerine çok dikkat edin. Chain Chomp kızardığında ve size döndüğünde diğer yöne doğru kaçın. Yükselme sıçramak yerine yeşil bloklardansa duvardan zıplamayı tercih edin çünkü bu daha hızlı olacaktır. Iggy'nin kafasında üç kez zıpladığınızda işi bitmiş olacak.



Dünya 6  
Gemi

### BOWSER JR.

Bowser Junior babasının Super Mario World'ün son savaşında kullandığı uçan palyaço gemisi ile savaşa geliyor. Ancak bu sefer Mario'nun da bir gemisi var. Momentum nedeni ile geminizi kullanmaya alışması biraz zaman alacaktır. Geminizi d-pedi ile kontrol ediyorsunuz. Eğer d-pedi bir yöne iterken Wii Remote'u hızla sallarsanız o yöne doğru geminiz hızla atılır. Yapmanız gereken Bowser Jr'in gemisine çarparak onu ekranın sağındaki ve solundaki elektrikliere itmek. Bunu üç kez yaparsanız onu alt etmiş olursunuz.

## Nasıl alt edilecek bu bölüm sonu canavarları..?



Dünya 6  
Kale

### MORTON KOOPA

Morton ile ilk karşılaştığınızda yapmanız gereken tek şey ekranın kenarlarında bir aşağı bir yukarı hareket eden dev dikenli sütunlara dikkat etmek. Eğer bunları dövüş sırasında izlemezseniz Morton'dan kaçayım derken birinin altında kalabilirsiniz. Morton kabuğuna çekildiğinde ortada ufak bir alan kalıyor bu nedenle üzerinden atlayacağım derken tepesine düşmen isten bile değil. Her zamanki gibi üç kez kafasında sıçrayın ve onu alt edin.

Dünya 6  
Kale

### MORTON KOOPA (2)

Bu savaş biraz daha zorlu. Morton her yükseğe sıçradığında yere indiği yerin sağındaki ve solundaki sütunlar havaya kalkacak. Yapmanız gereken şey zıplayışınızı o tam yere düştüğü anda kafasına inecek şekilde zamanlamak. Böylece yükselen kolonların dışında kalmayacaksınız. Kabuğundan kaçmak için ise sütunlarda duvar zıplaması yaparak yükselebilirsiniz. Bunu üç kere yapın ve Morton'u bir daha görmeyeceksiniz.



Dünya 7  
Kale

### LUDWIG VON KOOPA

Bu aslında oldukça zor bir dövüş. Mavi enerji toplarından kaçarken koşmaya devam edin ve Ludwig'in tam altında kalmayın. Uçmaya başladığında zıplayın ve tam yere inerken kafasına inin. Eğer buz giysisi içindeyseniz size attığını enerji toplarını buz yapabildiğinizden çok daha rahat bir dövüş olacaktır.



Dünya 8  
Kale

### KAMEK

Kamek sürekli yokolup ekranın farklı yerlerinde belirecek. Eğer onu rahat bırakırsınız ateş edecek ve bir bloğa vuracak. Vurulan küçük bloklar düşmana dönüşür (Bom-omb ya da Spiny). Ancak eğer büyük bir blok vurulursa bir Thwomp'a dönüşür ve düşerek altındaki blokları yokeder. Kamek'i hızlı yokedin çünkü zaman harcadıkça blokları dönüştürecektir.

## Nasıl alt edilecek bu bölüm sonu canavarları..?



Dünya 8  
Gemi

### BOWSER JR. (2)

Bowser Jr. geri döndü ve bu sefer babasının Super Mario World'deki gerçek palyaço gemisini sürüyor. Bowser aşağı bir dikenli top atacak ve top üzerinde olduğunuz köprü boyunca ileri geri gidecek. Yapmanız gereken tek şey zamanlayarak bir yere sert inişli sıçrama yapmak (zipla ve d-pedde aşağı tuşuna basılı tutu). Zamanlamayı öyle yapın ki dikenli top havaya sıçrayıp Bowser Jr.'in gemisine çarpsın. Üç kere bunu yapın ve şimdi sahne babada...



Dünya 8  
Kale

### BOWSER

Super Mario Bros oyunlarında gördüğünüz klasik Bowser savaşı ile karşılaştığınızda biraz şaşırabilirsiniz. Basitçe Bowser'in attığı ateş toplarından kaçın ve hızla altından koşarak geçip köprü'nün diğer ucundaki düğmeye basın. Bowser'in ne zaman zıplayacağını anlamak için dizlerini bükmesine dikkat edin. Köprü kapanacak ve Bowser aşağıdaki lava düşecek. Eğer bir Super Mario oyununda olsaydı oyun bitmişti ve Peach ile birlikte kalenin yolunu tutmuştu bile. Ancak...

Dünya 8  
Kale

### DEV BOWSER

...Oyunun bittiğini sandığınız anda Kamek gelecek ve büyü ile Bowser'in lavların arasından üstelik dev bir şekilde getirecek. Bu zor bir savaş ve yapmanız gereken şey bölümün sonuna kadar hayatta kalmak. Bowser'in ateşi bölümdeki herşeyi eritebilir bu nedenle yolunuza çıkan engellerin yanında durarak oraya ateş püskürtüp, zamanında kaçıp sonra ilerleyebilirsiniz. Sonlara doğru bir zıplama bile kaçırmamanız gerekecek. Bölüm sonundaki dev tuşa basın ve oyunu bitirin.



# Pokemon HeartGold & SoulSilver

Hepsini yakalamak bir sorun ama yakaladıklarımızdan hangilerini kullanacağız? Sizin için 10 favori pokemonumuzu seçtik.



## HEPSİNİ YAKALA

Oyunda toplam 493 Pokemon var ancak diğer eğitimlere karşı savaşlar söz konusu olduğunda hepsi o kadar da faydalı değil. Bu nedenle bu sayımızdaki HeartGold ve SoulSilver incelemesine ek olarak size oyunda en sevdiğimiz 10 pokemonu, güçlerini, nerede ve nasıl yakalanabileceklerini özetledik. Bunun yanında hangi aksiyonları öğretirseniz yenilmez olurlar, bu da rehberimizde var. Bu pokemonlar sadece bizim görüşümüz! Milyonlarca olasılık var. Haydi...



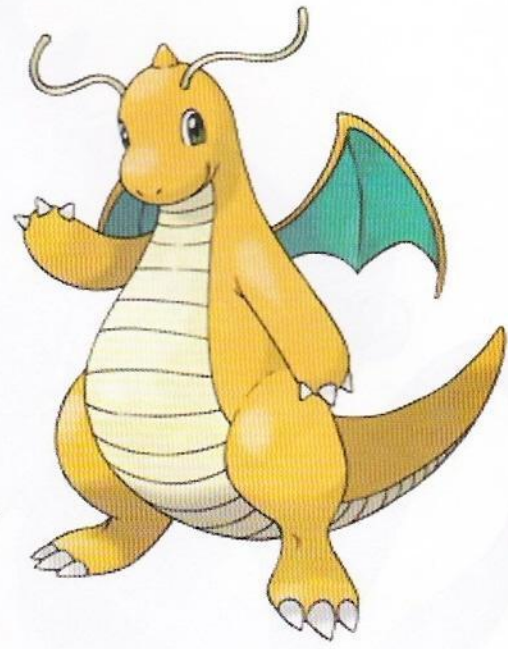


## TYPHLOSION

Başlangıç Pokémonunuzu seçerken Cyndaquil'in diğerlerine göre biraz daha sizi rahatlatacağını düşünebilirsiniz. İlk birkaç gym'de Cyndaquil oldukça efektif olacaktır. Seviyesi ilerledikçe farklı hareketler öğrenir ve seviye 36'da Typhlosion'a dönüştüğünde oldukça güçlü hale gelecektir. Seviye 57'de Eruption aksiyonunu öğrenir ve bu yüksek enerji ile oldukça büyük hasar verir. Büyük ihtimalle yolculuğunuz boyunca ana Pokémonunuzu değiştireceksiniz ancak ilk 15-20 saat oyun sürenizde Cyndaquil size avantaj sağlayabilir.

### NEREDEN BULURUZ?

Bulunması en kolay Pokémon :) Basitçe oyunun başında Cyndaquil seçin ve ona seviye atlatın. Seviye 36'da Typhlosion olacaktır.



## DRAGONITE

Dratini'yi oyunun başlarına doğru ele geçirmek avantajınıza olacaktır çünkü ejderha türü bir Pokémondur ve pek çok saldırı türüne başıktır. Bu saldırılar arasında Ateş, Su, Ot ve Elektrik de var. Buz ve diğer ejderha türü Pokémonlara karşı ise zayıftır - ki bu tarz Pokémonlardan oyunun başlarında pek karşınıza çıkmıyor. Bir süre sonra (uzun bir süre sonra) Dratini'niz oyundaki efsanevi olmayan Pokémonlar dışında en güçlü Pokémonlardan biri olan Dragonite'a dönüşecek.

### NEREDEN BULURUZ?

Goldenrod City Oyun Köşesinde Voltorb Flip oynayarak 2,100 jeton kazanın. Daha sonra kendinize bu para ile bir Dratini alın. Seviye 55'te Dratini'niz Dragonite'a dönüşecek.

## DUNSPARCE

Rakiplerinizi zıvanadan çıkarmak için kusursuz bir Pokémon. Seviye 14'te Glare aksiyonunu öğrenir ve bu şekilde rakiplerini paralize edebilir. Dunsparce'a bir de TM34 (Swagger) aksiyonunu öğretin, bununla da rakiplerinizin aklını karıştırabilirsiniz. Frotier Front'taki Move Tutor karakterinden Mud-slap aksiyonunu öğrenin. Bu şekilde onların başarılı vuruş ihtimalini azaltırsınız. Üzerine bir de TM80 (Rock Slide) öğrettiniz mi rakibiniz kendine hasar vermeye başlar. Son rötuş olarak Bright Powder ile Pokémonunuzun kaçınma (evasiveness) özelliğini artırın. Eğer paralize, akıl karışması ve hasar alma tehlikesinden sıyrılarak size bir vuruş yapabilese bile düşük vurma başarısı ve sizin yüksek kaçınmanız sayesinde hasar almazsınız.

### NEREDEN BULURUZ?

Dunsparce sadece kayalara Rock Smash özelliği kullandığınızda rastgele olarak karşınıza çıkabilir.

## SLAKING



Slaking oyundaki bütün Pokémonlar arasında en yüksek üçüncü statistiğe sahiptir. Slaking'in en sinir bozucu özelliği Truant'tır ki bu da her iki turda bir saldırısının kaçıracağı anlamına gelir. Ancak ona TM15 (Hyper Beam) verirsiniz bu Pokémon'unuza tur kaçırtır ve ikisi bir arada pek çok düşmanı tek vuruşta alt edebilirsiniz. HP'si çok yüksektir. 100'üncü seviyede neredeyse yenilemez bir Pokémon haline gelir.



### NEREDEN BULURUZ?

Johto League'i yendikten ve National Dex'i aldıktan sonra Route 25'teki ağaçlara Headbutt yapın. Aşağı düşecek olan Slakoth'u yakalayın. Slakoth 36.ıncı seviyede Slaking olacaktır.



## ARCEUS

Arceus Pokemon oyunlarındaki en zor bulunan ve en güçlü Pokemonlardan biridir. İstatistik ortalaması oldukça yüksektir ve her ortama uyabilen bir pokemondur. Ana macerayı bitirdikten ve Kanto bölgesine SS Aqua ile gidebildikten sonra, her seyahat ettiğinizde kaptan size 16 farklı tabeladan birini verecek. Arceus'a bu tabelalardan tutturursanız türü de ona göre değişecektir. Bu özellik onu oyundaki en güçlü pokemonlardan biri yapıyor.

NEREDEN BULURUZ?  
Arceus, uoyunun Avrupa sürümünde bulunmak üzere Japonya'dan birisi ile değiş tokuş etmek zorunda değis



## MEWTWO

Mewtwo'ya doğru hareketler öğretirseniz farklı pokemon türlerine karşı en efektif pokemon haline gelebilir. Seviye 71'de Psychic aksiyonunu öğrenecektir. Mewtwo'nun saldırı istatistiği oyundaki en yüksek ikinci istatistiktir (birincisi ise Deoxys'inkidir). Bu nedenle ona öğrettiğiniz her aksiyon çok güçlü hale gelecektir. Biz size Earthquake, Ice Beam ve Recover (seviye 86'da öğrenir) öneriyoruz. Ice Beam, Psychic ile birleşince 10 türe karşı etkili hale gelir.

## NEREDEN BULURUZ?

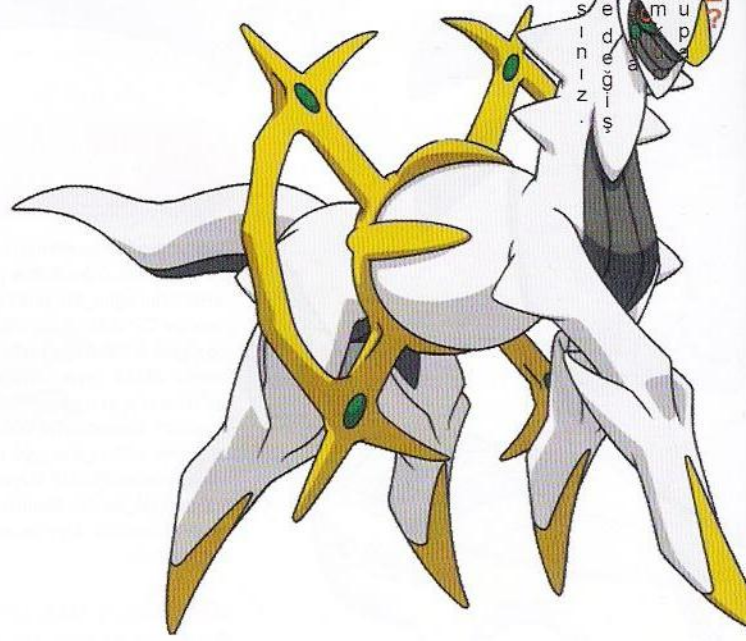
Kanto bölgesine geldiğinizde Mewtwo'yu Cerulean Cave'de bulacaksınız. Buraya girmeden önce mutlaka oyununuzu kaydedin çünkü oyunda sadece bir tane var ve bir kez yakalama şansınız olacak.

## STEELIX

Rakibinizin pokemonu Dövüş, Toprak, Ateş ve Su türlerinden olmadığı sürece Steelix yüksek savunma özelliğinden dolayı neredeyse dokunulmaz bir pokemondur. Eğer ona TM90 (Substitute) öğretir ve seviye 38'e getirirseniz Substitute ile rakibinizi yanlış hedefe saldırtarak Steelix'in gücünü yükseltebilirsiniz. Daha sonra TM26 (Earthquake) ya da TM80 (Rock Slide) ile büyük hasarlar verebilirsiniz. Steelix'i mümkünse oyunun sonuna kadar saklayın çünkü Elite Four'un üçüncü ve Pokemon Şampiyonunun pokemonları Steelix'e karşı çerçöp kalır.

## NEREDEN BULURUZ?

Steelix'i ya Route 47'deki mağarada ya da Mt.Silver'da dolaşırken yakalayabilirsiniz. Ancak uyarmadı demeyin, oldukça nadir bulunurlar. Alternatif olarak Onix sahibi bir arkadaşınız varsa, ona Metal Coat takip sizinle değiş tokuş ederse, otomatik olarak Steelix'e evrim geçirecektir.



## NIDOKING

Nidoking Pokemon Red ve Blue günlerinden bu yana etrafta olan bir pokemon. Bugüne kadar da hala en sevdiğimiz pokemonlar arasında kalmayı başardı. İstatistiklerinden özellikle yüksek olan olmasa da fazlası ile çok sayıda aksiyon öğrenebilir. TM26 (Battle Frontier'dan satın alabileceğiniz Earthquake) öğretilseniz pek çok farklı pokemon türüne hasar verebilir. Diğer üç hareketine istediğiniz herşeyi koyabilirsiniz.

### NEREDEN BULURUZ?

Route 35 ya da 36'da erkek bir Nidoran yakalayın (kafasının üzerinde ok işareti olandan). Seviye 16'da bir Nidorino'ya evrim geçirir. Daha sonra üzerinde Moonstone kullanarak Nidoking'e dönüştürebilirsiniz.



## METAGROSS

Metagrosse çirkin olabilir ama çok güçlüdür. Bir Çelik/Psişik tür olarak pek çok saldırı türüne karşı bağışiktir (tam sekiz tane) ve zehir saldırılarından etkilenmez. Sadece iki saldırıya karşı zayıftır (Toprak ve Ateş). TM16 (Light Screen) öğretilseniz ve her savaşın başında kullanırsanız savunması artacak ve vurulması çok zor hale gelecektir. Seviye 53'te Meteor Mash aksiyonunu öğrenir, bu da kısa sürede yüksek hasar anlamına gelir.

### NEREDEN BULURUZ?

Oyunun sonunda Red'i yendikten sonra Pewter Bilim Müzesinde Steve Stone ile buluşabilirsiniz. Onunda bir Forretress değiş tokuş ederseniz size bir Beldum verir. Beldum seviye 45'te Metagross'a dönüşecektir.



## GENGAR

İnsanlar Gengar'ı ya sever ya da nefret eder. Doğru aksiyonlarla Gengar çok etkili bir pokemon olur. Bir Hayalet/Zehir pokemonu olan Gengar Hayalet, Psişik ve Karanlık karşısında zayıftır. Üç popüler türden ise (Normal, Dövüş ve Toprak) hasar almaz. Gengar'ın özel saldırı istatistiği yüksektir, bu nedenle olan TM24 (Thunderbolt) öğretin ve çılgın hasarlar vermeye hazır olun. Savunması düşüktür bu nedenle TM61 (Will-O-Wisp) öğretmeniz fayda vardır. Son olarak da Destiny Bond özelliğini (seviye 50'de öğrenir) eğer rakibiniz son pokemonundaysa doğru zamanda kullanarak kazanmayı garantilersiniz.

### NEREDEN BULURUZ?

Bu pokemonu yakalamak için bir arkadaşınızın yardımına ihtiyacınız var. Tin ya da Sprout kulesinde bir Gastly yakalayın ve onu seviye 25'te Haunter'a dönüştürün ve sonra da bir arkadaşınızla değiş tokuş edin. Değiş tokuş sırasında Gengar'a dönüşecektir. Sonra da geri almayı unutmayın!



# Best of DS!

Her Nintendo DS, DS lite ve DSi sahibinin denemesi gereken oyunlar



## New Super Mario Bros

New Super Mario Bros, 20 yıllık Super Mario Bros efsanesine tamamen sadık kalınarak yapılan ve DS'in dokunmatik özelliklerini kullanan klasik bir platform oyunudur.



## TLoZ: Spirit Tracks

Link'in DS'teki bu ikinci macerasında Prenses Zelda'da bir Phantom'un içine girmiş olarak Link'e eşlik ediyor. Iğinc bir tren yolculuğuna hazır olun...



## Nintendogs Dalmatians

Şirin mi şirin köpek yavrularını DS'imizin ekranında beslediğimiz bu oyunun başlangıç köpeklerine göre farklı sürümleri var: Dalmatians, Chihuahua, Daschund ve Labrador.



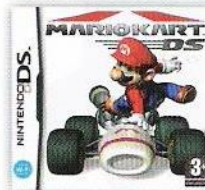
## Ve Diğerleri...



**42 All-Time Classics**  
42 tane modası asla geçmeyecek kart, board, masa ve salon oyunu. Üstelik İnternet üzerinden dünyadaki herkesle karşılıklı oyun oynama imkanı.



**Tetris DS**  
Tetris DS, DS'in yeteneklerini kullanmanın yanında yeni ve farklı oyun modlarıyla Tetris'i daha önce oynamış olanlar için bile şaşırtıcı.



**Mario Kart DS**  
İnternet üzerinden Wi-Fi ile ücretsiz oynanabilen ilk oyun olan Mario Kart DS'te Nintendo'nun tüm karakterleri bir arada.



**Rhythm Paradise**  
Bugüne kadarki tüm müzik ve ritim oyunlarını unuttun. Bu çığırın Japon icadı oyunda ritim ve müzik duygularınız sonuna kadar sinanacak.



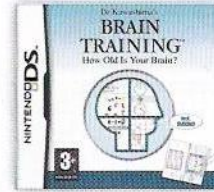
**Pokemon Diamond**  
Tüm DS sahiplerinin en az bir Pokemon oyunu oynamış olması gerekiyor. Bunun için size Diamond'ı ya da Pearl'ü öneriyoruz.



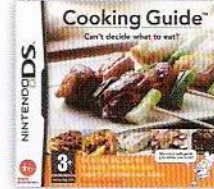
**Elite Beat Agents**  
Elite Beat Agents eğlenceli senaryoları, müthiş karakterleri ve zevkli oynanışı ile dikkat çekiyor.



**Mario vs Donkey Kong 2**  
Mario'nun DS'te Donkey Kong'a karşı verdiği zeka mücadelesi. Lemmings'i andıran oyunda kendi bölümlerinizi de tasarlayabilirsiniz.



**Brain Training**  
Artık bu oyunu açıklamamıza gerek var mı? Brain Training bir nöroloji profesörünce üretildi ve kullanıcıların zekalarını keşkinleştiren egzersizleri içeriyor.



**Cooking Guide**  
Artık evde dünya mutfağını denememeniz için bir neden yok. 245 tarif içeren Cooking Guide, uygulamalı yemek yapma rehberleri ile Nintendo DS'te.



**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**  
Link'in bugüne kadar çıkmış en iyi macerası. Macera ve Zelda tutkunlarının kaçırmaması gerekli.



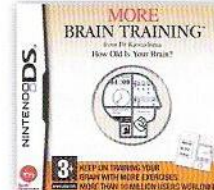
**Prof. Layton and the Curious Village**  
Pek çok çeşit bulmacanın ve zevkli bir senaryonun bir araya geldiği bir zeka oyunu. DS'in en sevilen oyunlarından...



**Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**  
Mario & Luigi RPG serisinin bu üçüncü oyununa macera, aksiyon ve RPG türleri bir arada.



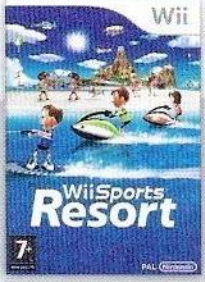
**Metroid Prime Hunters**  
DS'imizle online FPS oynayabileceğimiz bu Metroid oyunu grafikleri ile de öne çıkıyor. Samus dışında müthiş karakterler de içeriyor.



**More Brain Training**  
Brain Training'in bu devam yazılımında kısa ve hızlı hafıza oyunları oynayın ve beyninizi harekete geçirin. Sudoku da var!

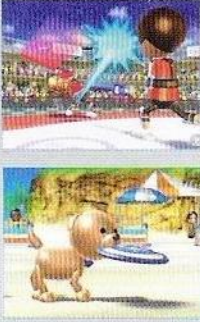
# Best of Wii!

Wii'yi Wii yapan vazgeçilmez oyunlar



## Wii Sports Resort

Wii Sports'un bu görkemli devam oyunu Wii Motion Plus aparatı ile birlikte satılıyor. Her Wii sahibi mutlaka denemeli!



## Super Smash Bros. Brawl

Hem Wii'nin hem de oyun dünyasının en iyi dövüş oyunu. Pek çok süpriz karakter sizi bekliyor!



## Zelda Twilight Princess

Wii'nin en güzel macera oyunu Zelda'nın bugüne kadarki en detaylı hikayesinden oluşuyor. Mutlaka oynanmalı!



## Ve Diğerleri...



### Wii Fit Plus

Oyun dünyasını değiştiren Wii Fit normalde oyunlara uzak duran bayanları da konsolların başına topladı. Oyun Wii Denge Tahtası ile birlikte satılıyor.



### Punch-Out!

Nintendo'nun sevilen boks oyununun Wii versiyonu pek çok unutulmaz karakteri yeniden ekranlarımıza taşıyor. Bir arcade, bulmaca ve zamanlama oyunu...



### Metroid Prime Trilogy

Üç Metroid Prime oyununu bir araya getiren bu müthiş FPS üçlemesi uygun fiyatı ile dikkati çekiyor.



### Mario Kart Wii

Onlarca Nintendo karakteri ve her birine özel araba, motosiklet gibi araçlarla çığır pistlerde yarışın. Wi-Fi özellikleri ile dünya ile yarışabilirsiniz.



### Resident Evil 4

Korku türünün tartışmasız en iyi oyunlarından biri olan Resident Evil 4, Wii'de kendine has kontrollerle sizi korkunun daha çok içine sokuyor.



### Endless Ocean (1 ve 2)

Okyanusta dalarak deniz altı hayvanlarını keşfetmek, saklı hazineleri bulmak ve müthiş fotoğraflar çekmek ilginizi çekiyor mu? Terapi amaçlı bulundurulması gereken bir oyun.



### Wii Music

Nintendo'dan müthiş bir performans! 60'tan fazla enstrümanı sadece Wii'nin kumandalarını kullanarak çalabilir, kendi müzik videolarınızı oluşturabilirsiniz.



### Super Mario Galaxy

Dünya tarihinin en zevkli platform oyunu uzaya çıkıyor! Mario'nun bugüne kadarki en güzel macerası...



### MadWorld

Wii'nin en şiddetli oyunu sadece üç renkten oluşuyor; siyah, beyaz ve kan için kırmızı! 18 yaşından küçüklere kesinlikle önermiyoruz.



### Wario Ware Smooth Moves

Wii Remote'un hareket özelliklerini en çığırın şekillerde kullanan bu mini oyun toplaması Wario oyunlarının komedi anlayışını içeriyor.



### Conduit

Wii'deki en iyi grafikli oyunlardan biri olan The Conduit alışıldık FPS beklentilerini karşılıyor. Düşmanlarının benzerliği ile eleştirilse de konsoldaki FPS açığını kapıyabiliyor.



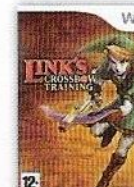
### Wario Land Shake Dimension

Wii ekranlarındaki bu 2 boyutlu platform oyununda Wario başrolde. Wii Remote'u çığırınca sallamaya hazır olun!



### Super Paper Mario

Mario'nun en komik maceralarından biri. 2 ve 3 boyutlu platform oyunları arasında yaratıcı bir geçiş.



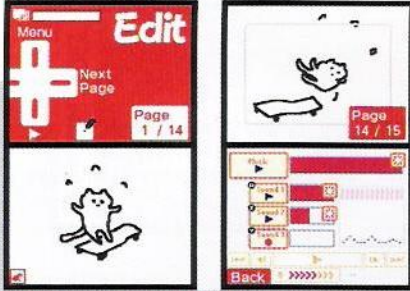
### Link's Crossbow Training

Wii Zapper ile birlikte gelen bu oyun Wii Play gibi bir tanıtım oyunundan çok öte. Zelda dünyasında geçen oyunda 3 farklı mod var.



# Best of DSiWare

DSi sahiplerinin DSi dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



## Flipnote Studio

Fazlasıyla basit ama bir o kadar da başarılı bir fikir. Bu ÜCRETSİZ uygulamayı indirdiğinizde müthiş animasyonlar yaparak bunları İnternet'te paylaşabilirsiniz. Başkalarının yaptığı animasyonları İnternet'te seyredebilmemiz de cabası.



## Art Style: Pico Pict

Bu ilginç bulmaca oyununda herşey var: çok hızlı oynanış, hardcore bir zorluk ve retro oyun sevgisi. Oyunun müzikleri de müthiş...



## Mario vs Donkey Kong: Minis March Again

DSi'de değeri pek anlaşılamayan oyunun DSiWare'deki devamı. Lemmings tarzı oynanışa sahip oyunda zor bulmacalar var. Kendi bölümünüzü tasarlayıp İnternet'e açabilir, başkalarının bölümlerini çözebilirsiniz.

## Ve Diğerleri...



**Mighty Flip Champs**  
Ekran döndürme ve yansıma üzerine zevkli ve benzersiz bir bulmaca oyunu. Ayrıca çok zor olduğunu da söyleyelim.



**Art Style Box Life**  
Origami'ye farklı bir bakış getiren çığırın bir oyun. Deneyin - inanamayacaksınız.



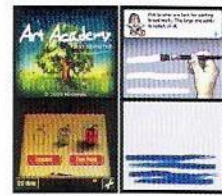
**Art Style Kubos**  
Platform oyunları ve puzzle arasında zevkli bir melez. Kubos'u saatlerce hiç durmadan oynayabilirsiniz.



**Bomberman Blitz**  
Çok oyunculu oyunlar söz konusu olduğunda Bomberman'in unutulmaz bir yeri vardır. Blitz ile online Bomberman oyunları düzenleyebilirsiniz.



**Art Style Intersect**  
Benzine yol açarak makineyi harekete geçirin ve bunu yaparken dikenlere çarpmayın. Çok sığ görünüyor ama bağımlılık yaratıcı.



**Art Academy: First Semester**  
Boyama ile ilgili ilginç dersler ve teknikler. Meraklıları için çok zevkli bir uygulama.



**A Little Bit of... Touch Golf**  
Little bit demesi sizi yanıltmasın, oldukça içeriği zengin, uzun ve ayrıntılı bir golf oyunu.



**Paper Plane**  
Kağıttan bir uçak yapın ve onu dikey bir labirente mümkün olduğu kadar uzun süre uçurun. Basit, küçük ama 200 puana değer bir oyun..



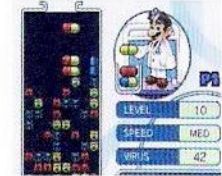
**Reflect Missile**  
Intersect'in yapımcıları bu zeki ve hızlı oyunu sunar. Breakout ve Peggle'in melezi...



**Pyoro**  
Pyoro'ya uzun dilini kullanarak düşen bitkileri yemesinde yardımcı olun. 200 puanlık bir başka mini oyun ancak Paper Plane kadar oyalayıcı.



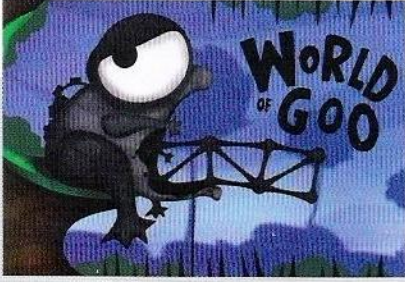
**Starship Patrol**  
Basit görünen ama oynadıkça derinliği açılan bir kule / koruma oyunu. Taktiksel oyun sevenler için.



**A Little Bit of... Dr. Mario**  
WiiWare'deki versiyonu kadar geniş değil ancak işinizi görecektir.

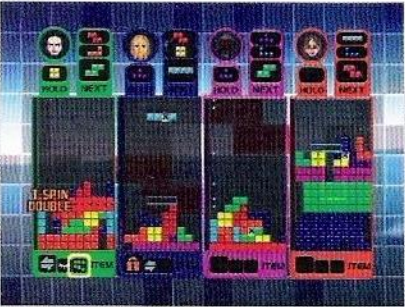
# Best of WiiWare

Wii sahiplerinin Wii Shop dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



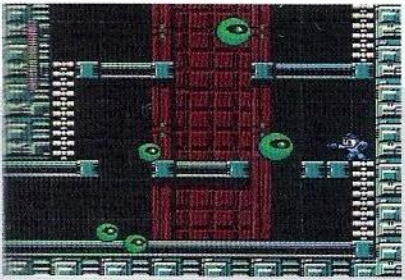
## World of Goo

Bazen en basit fikirler en bağımlılık yaratıcı olanıdır. Bu oyunun fikrinden daha basit bir fikir bulmak zor ancak bu oyundan daha bağımlılık yaratınına da bulmak zor. Her Wii sahibi kesinlikle edinmeli...



## Tetris Party

Nintendo ve Tetris ayrılmaz bir ikili. Tetris Party ise her DSI sahibinin mutlaka edinmesi gereken bir oyun. Müthiş online özellikleri olan oyunu hiç sıkılmadan senelerce oynayabilirsiniz.



## Mega Man 9

Hardcore old-school yani oyun çanavarlarına yönelik eski oyunlar dendi mi Mega Man listenin başında yer alır. Campcom'un bu yeni sürümü hem zor hem de zevkli.

## Ve Diğerleri...



Bomberman Blast



Lost Winds: Winter of the Melodias



Swords & Soldiers



Tales of Monkey Island



Final Fantasy CC: My Life as a Darklord



Final Fantasy CC: My Life as a King



Dr. Mario & Germ Buster



Max & The Magic Marker



NyxQuest: Kindred Spirits



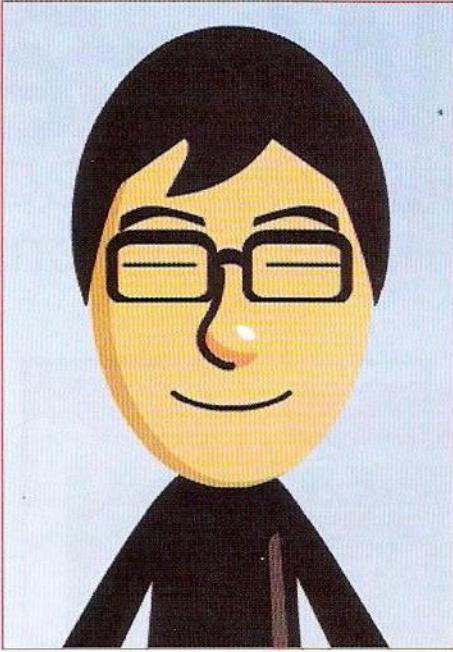
Excitebike: World Challenge



Lit



Contra Rebirth



Kadir Çakır  
kadir@nintendocu.com

## E3 Fuarı yaklaşıyor, tahminlerinizi yaptınız mı?

Video oyunları dünyasının en önemli oyun fuarı E3, 1995 yılından beri her yıl düzenli olarak yapılıyor ve her sene yılın en büyük bombaları orada duyuruluyor. Bu seneki E3, 15-17 Haziran'da yapılacak, E3 2010 adıyla. Bu seneki E3'ten bahsetmeden önce, dilerseniz geçtiğimiz yıllardaki E3'leri hatırlayalım.

1996 yılında yapılan E3'te Nintendo 64 ve Super Mario 64 gösterilmişti. Dönemine göre düşünürsek gerçekten büyük bir etki yaratmıştı. Ancak Nintendo uzunca bir süre Nintendo 64'ten önemli bir konsol duyurusu yapmadı, ta ki E3 2001'e kadar. 2001'de GameCube'ün ne kadar güçlü bir konsol olduğunu görmüştük. Sadece konsol duyurusuyla kalmadı, GameCube'ün en önemli oyunlarından Luigi's Mansion, Star Wars, Pikmin, Super Smash Bros Meele, Eternal Darkness, Star Fox Adventures gibi birbirinden müthiş GameCube oyunları da E3 2001'de sunulmuştu. Bir sonraki yıl düzenlenen E3 2002'de Game Boy Advance ile birlikte Game Cube oyunları da güçlenmeye devam etti. Örneğin bir Zelda GameCube, bir Zelda da GBA için gösterilmişti. Bir fuarda iki Zelda! Sönük geçen E3 2003'nin ardından etkisi hala süren DS'in gerçek anlamdaki duyurusu E3 2004'te yapılmıştı. Üstelik aynı fuarda rakibi PSP de gösterilmişti. DS'in ilk önemli oyunlarını E3 2004'te ilk kez görmüştük. Aynı sene The Legend of Zelda: Twilight Princess müthiş bir coşkuyla duyurulmuştu. Nintendo Wii ise ilk defa E3 2005'te gösterilmişti. Yeni kontroller, yeni isim, yeni bir deneyim. Tüm dünya Wii'yi konuşuyordu, başarılı olur mu, olmaz mı derken Nintendo'nun ne kadar doğru bir hamle yaptığı yıllar sonra anlaşılacaktı. E3 2006'nın en çok konuşulan oyunlarından biri Super Smash Bros Brawl'dı. Metal Gear serisinden Solid Snake'in Nintendo karakterleriyle dövüşüyor olması pek

çok oyuncuyu çılgına çevirmişti. E3 2007 ve 2008 Nintendo açısından çok verimli geçmemişti çünkü duyurulan oyunlar zaten beklenen oyunlardı. Ancak Motion Plus'ın gösterilmesi Wii oyuncularını daha gerçekçi kontroller konusunda heyecanlandırmıştı.

Geçen sene yapılan E3 2009'un ise etkilerini hala görmekteyiz. Nabız, kalp atışları ve stres-heyecan seviyesini ölçen Vitality Sensor aksesuarı bir yıldır tartışılıyor. Hakkında hiçbir ayrıntı verilmedi. Onun dışında üç bomba Wii oyunu ilk kez E3 2009'da duyurulmuştu: New Super Mario Bros Wii, Super Mario Galaxy 2 ve Metroid: Other M. Bunlar dışında da DS ve Wii için kaliteli oyun duyuruları gördük.

Şimdi gelelim günümüze, E3 2010'a! Şu aralar fena halde DS'in devam konsolu hakkında söylentiler dolaşıyor. Bu söylentiler arasında bazı oyun yapımcılarının bu devam konsoluna oyun yaptığı ve sene sonuna kadar yetiştirmeye çalıştıkları da yer alıyor. Wii'nin devamı hakkında ise hiçbir söylenti yok. Öte yandan E3 2010'da gösterileceği kesinleşen bazı şeyler var. Mesela yeni The Legend of Zelda Wii duyurusu ile Vitality Sensor ayrıntıları E3 2010'da açıklanacak. Bunun dışında ise çeşitli Nintendo sürprizleri bekliyoruz. 15-17 Haziran'ı merakla bekliyoruz!

## Nintendocu.com Siteden Seçmeler

### O bir Pokemon rekortmeni

Elinde Guinness rekorlar kitabından aldığı belgeyi tutan bu kızın adı Lisa Courtney. Çok sıkı bir Pokemon hayranı olan bu kızın evinde tam 12,113 adet Pokemon'a özgü eşya var ve kendisi bu daldaki rekorun sahibi. Sanırım hiçbirimiz onun kadar Pokemoncu olamayız!







Oğuzhan Maraba  
oguzhan@nintendocu.com

## Gölgede kalanlar

Başlıca eğlence kaynağımız Nintendo DS'in yaklaşık altı yıldır piyasada olması nedeniyle, yeni konsol söylentileri aldı başını gidiyor. Sistem özellikleri, oynanışa katacağı yenilikler ve çıkış tarihi hakkındaki tahminler özellikle son zamanlarda daha bir arttı. Çeşitli oyun firmalarının yeni konsola harıl harıl oyun yapıp sene sonunda çalışmalarını bitirmeye çalıştıkları hakkındaki dedikoduları da eklerseniz, hayranlar bu sene E3 fuarında Nintendo'nun yeni Zelda Wii ve yenilikçi bir el konsoluyla büyük bir şov yapacaklarına iyiden iyiye inanmaya başladılar.

Bitmek bilmeyen tartışmalar ve Wii konsoluna yağan oyunlar gibi gündemdeki konuları bir kenara bırakıp, oynayacak oyun bulamadığınız zaman "keşke şu şu oyun çıksaydı" diye her konferans Nintendo'ya duyurmaya çalıştığımız o istek listelerine geri dönelim. O kadar çok söylenti, duyuru, çıkışı ertelenen oyun haberi vb. alıyoruz ki, kimi zaman yenileri geldiğinde eskileri uçup gidiyor. Bazılarının çıkışı ile ilgili bilgileri Wii'nin bile öncesinde bilinen o merak ettiğimiz oyunların birkaçına değinmek istiyorum.

Kirby ile başlayalım. 2005 yılında Gamecube için duyurulan Kirby, Wii nedeniyle 2006 yılında E3 fuarına oynanabilir demoyla gelmemiştir. O zamandan beri listelerde bir görünüp bir kaybolan, hakkında hala detay verilmeyen bir oyun olarak hayatına devam ediyor. Çıkacaksa bile ne zaman çıkacağı belli değil.

2005 yılında çıkarılması düşünülen bir oyundan daha bahsedeceğim, fakat bu seferkinin çıkmadığına üzülmediğimi söyleyemem. Majesco piyasaya DS için A Boy and his Blob'u sürmeyi planlar, ancak Majesco'nun finansal sorunları nedeniyle oyun askıya alınır. Siz de benim gibi oyunun çıkmadığına sevinebilirsiniz, çünkü bu çıksaydı kesinlikle Wii'deki oyun gibi olmayacaktı ve oyunun imajını bile zedeleyebilirdi. Neden böyle düşündüğümü merak

ediyorsanız ekran görüntülerine baktığınızda ne demek istediğimi az çok anlayacaksınız.

Factor 5, yaklaşık üç sene önce birtakım konsept çizimlerle Nintendo'yu ikna edip, Kid Icarus için çalışmalara başlama niyetindeydi. 2008 başında çizimler sızdı, Factor 5 ekibinin Wii üzerinde çalıştığı da biliniyor, ancak oyundan bir daha haber alınmadı.

Rayman DSiWare incelemesinde yeterince yakınmadığımı düşünüyorum, biraz da buradan devam edeyim. Ubisoft, Rayman 4 ile ilgili videoyu gösterdiğinde Wii'nin çıkışı için sabredemediğimi hatırlıyorum. Dünyayı işgal eden tavşanlara karşı koymaya çalıştığımız matrak ve harika bir Rayman oyunu gelecekti ki... Ubisoft sürüyle gereksiz mini oyunu bir yerde toplamayı seçti. İlk videolardaki fikir tekrar kullanılın veya kullanılsın, artık platform türünde yeni Rayman oyunu şart.

Project H.A.M.M.E.R bence iptal edilmemeliydi. Geliştirilip kullanıcı önüne çıkarılabildi, ama yapılmadı. Ortaya gerçekten de güzel bir yapıyı çıkarılabildi belki, ama Nintendo, Wii için çıkacak projeyi iptal etti. İptal edilmesinin sebebi köklü serilere yatırım yapılarak Wii'nin öne çıkarılmasının düşünülmesi olabilir.

Bunların dışında, akıbeti bilinmeyen Metroid Dread ve Miyamoto'nun sadece "çıkacak" dediği Pikmin 3, hayranların da sabırla beklediği F-Zero ve Starfox var. Bu kadar şey hakkında çene çalmamın sebebi ise şu; yeni konsollar beklemektense, var olan konsollara çıkacak iyi oyunlara ihtiyacımız var. Evet, söylentilerdeki gibi bir konsolu yanımda taşımak harika olurdu, ancak Wii'de olduğu gibi kaliteli olabilecek oyunların iptal edilmesini, içeriklerinin değiştirilmesini veya ertelenmesini istemezdim açıkçası. E3 fuarına az zamanın kaldığı şu günlerde, siz de istek listenizi kafanızda oluşturun, belli mi olur, ya tutarsa?

Hepinize iyi oyunlar diliyorum, sonraki sayı görüşmek üzere!



### Tost ekmeğinden Nintendo DS

Nintendo hayranları gerçekten çok üretken! Bu hayranlardan biri tost ekmeğini yağlamış, kızartmış ve ortaya şu muhteşem görüntü çıkmış. Hem keyifli, hem iştah kabartıcı!



### Beşinci nesil Pokémon'a hazır mısınız?

Geçtiğimiz ayların en çok konuşulan haberlerinden biri beşinci nesil ilk Pokémon'un gün yüzüne çıkması oldu. İlk olarak Zoroa ve Zoroark evrimli Pokémon gösterildi. Ayrıca 5. neslin oyunu da DS platformu altında duyuruldu. Bazı söylentiler bu oyunun çıkış tarihinin gecikeceğine ve DS'in devam konsolunda çıkabileceğine işaret ediyor. Gelişmeleri bizler de sabırsızlıkla bekliyoruz!



### Görme engelli oyuncu, Zelda oyununu bitirdi

Çevresindeki arkadaşları ve ailesinin yardımıyla birlikte Roy Williams isimli görme engelli bir oyuncu The Legend of Zelda: Ocarina of Time'i bitirdi. Yabancı basında yankı uyandıran ve tüm oyuncularını şaşırtan Williams bunun harika bir his olduğunu belirtiyor. Görmeyen biri için gerçekten büyük mutluluk verici olsa gerek. Gerçek oyuncu tanımı yeniden yapılmalı!



## Nintendocu Sürekli Mii Yarışması!

Wii'deki en zevkli işlerden biri de Mii yaratmak! Mii Contest kanalında dünyanın pek çok yerinden yaratılmış Mii'ler görmemiz mümkün. Şimdi sizin de yaratıcılığınızı konuşurma vaktiniz geldi! Nintendocu dergisi "Sürekli Mii Yarışması" devam ediyor! Katılmak çok basit:

- 1) Türkiye'den bir ünlüye benzer Mii yaratın. Dikkat edin, sadece Türkiye'den ünlüleri kabul ediyoruz. Dünyaca ünlü insanlara benzer Mii'ler zaten İnternet'te bolca var.
- 2) Mii'nizin ekranda bir fotoğrafını çekin. Ya da isterseniz İnternet'teki Mii yaratma Flash uygulamalarından birini kullanın. Yeter ki yarattığınız Mii'yi görüntüleyin.
- 3) Bu görüntüyü bizi [dergi@nintendocu.com](mailto:dergi@nintendocu.com) adresinden gönderin. İsminizi ve adresinizi de göndermeyi unutmayın.

Her sayımızda gönderdiğiniz Mii'lerden oluşan bir seçkiyi bu sayfalarda yayınlıyoruz. Ayrıca seçilen Mii'lerin sahiplerini de oyunlardan, şapkalara, tshirtlerden, anahtarlıklara kadar pek çok süpriz ödül bekliyor olacak.

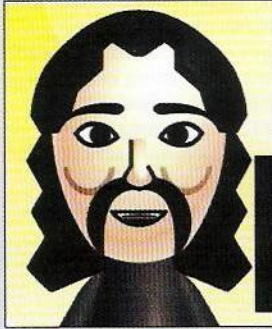
Yaratıcılığınızı konuşurmanın vakti geldi geçiyor! Haydi Wii başına...

## Kazanan Mii'ler

Bu sayıda bize Mii gönderenler arasından seçtiğimiz 4 okuyucumuz bizden New Super Mario Bros Wii çantası, şapkası, anahtarlığı, PES 2010 tişörtü, Pokemon Birthday Calendar, Super Mario Galaxy anahtarlık, Animal Crossing mouse pad, kol saati ve sticker, ve Alice in Wonderland afişi kazandı.



## Büyük ödül kazananlar



**Barış Manço**

Özgür Pektaş  
Mecidiyeköy /  
İstanbul



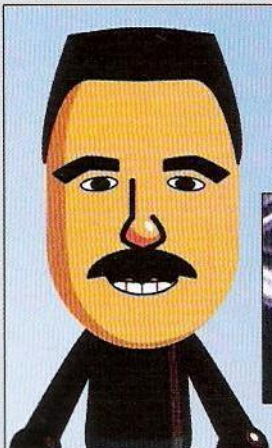
**Kemal Sunal**

Emre Sümer  
Buca /  
İzmir



**Kıvanç Tatlıtuğ**

Damla Güner  
Pelitköy /  
Samsun

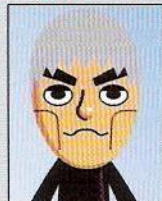


**Ümit Besen**

İrfan Aydın  
Bornova /  
İzmir



## Teselli ödülü olarak Nintendocu dergimizin üçüncü sayısını ücretsiz kazananlar



**Ali Kırca**  
İlgaz Uğuz (İstanbul)



**Kıraç**  
Umut Küçükvar (İstanbul)



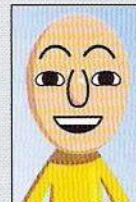
**İbrahim Tatlıses**  
Oykü Yıldızhan (Samsun)



**İbrahim Tatlıses**  
Onat Onol (İstanbul)



**Alişan**  
Yusuf Ataseven (İzmir)



**Muzaffer Gürsar**  
Çağrı Ataseven (İzmir)

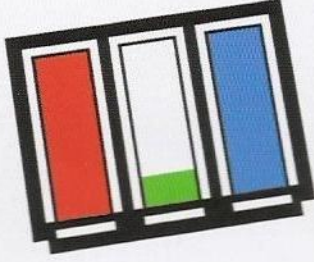


**Cem Karaca**  
Özgen Köklüt (İstanbul)

İbrahim Tatlıses bu ayın favori Mii'lerindendi. Bu arada eğer burada gördüğünüz bir Mii'den "ben daha iyiyapardım" diyorsanız, onları da bekliyoruz...

Özgen Köklüt, Pokemon Ranch oyununun ekran görüntülerindeki bu Mii'nin Cem Karaca'ya benzediğini farketmiş. Kutluyoruz...

Yazıcı Durumu



Yeşil azalıyor!

İptal Et

Sırayı Görüntüle

Biz kullanılmış kâğıtları geri dönüşüme kazandırmaya asıl işimiz kadar önem veriyoruz. Bununla da kalmıyoruz. Mağazalarımızdaki atık dönüşüm kutularımız ile doğayı korumak için hep daha fazlasını yapmaya çalışıyoruz. Gelin siz de atık kağıt, pil, elektronik ve plastik gibi geri dönüştürülebilir atıklarınızı mağazalarımızdaki geri dönüşüm kutularına atarak doğanın korunmasına yardımcı olun.

TEKNO SA





Size park yeri bulur  
ve işiniz bitince  
arabanıza geri götürür

Hız limitlerini bildirir

Acil durumlarda yardımcınız olur

En güzel restoranlara götürür

Sürüş stilinize en uygun rotayı çıkarır

Asla kaybolmamanızı sağlar

## NAVIGON ile Artık Yalnız Değilsiniz!

NAVIGON'da bir navigasyon cihazından beklentilerinizin fazlasını bulacaksınız:

- Hız Asistanı ve Kamera Bilgisi
- Navigon MyRoutes
- Gerçekçi Yol Görünümü
- Offroad Navigasyon
- Akıllı Park
- E-Pusulula
- Acil Yardım
- Şerit Asistanı
- Güncel Harita Garantisi



NAVIGON 8410



NAVIGON 3300



NAVIGON 2410

ALMAN TEKNOLOJİSİ

**NAVITEC**  
EURASIA  
www.navigon.com



**NAVIGON**  
And the world is yours