



FIFA serilerinin tarihi süreç içerisindeki gelişiminden bahsettikten sonra sıra geldi FIFA 2001'e. Futbol severlerin ve oyuncuların sabırsızlıkla beklediği oyun, bu yazı hazırlanırken piyasaya henüz sunulmamıştı ama gördüğümüz ekran görüntüleri ve edindiğimiz derin bilgiler beklentilerimizi bir kat daha artırmıştı.

Motion capture yönteminin sağladığı avantajla "realistik" kelimesinin hakkını veren oyun yıllardır taşıdığı "1 numara" damgasını boşuna yemediğini son versiyonuyla ispatlamaya hazırlanıyor. Electronic Arts'ın Kanada stüdyolarında geliştirilen oyun için bu sene yine Amerikan Futbol Ligi "MLS" oyuna sponsor oldu. Zaten oyunu Internet'te herhangi bir sitede aramaya kalktığınızda FIFA 2001 Major League Soccer ismi karşınıza çıkıyor. Oyunda yine 3D oyuncu modelleri, gol sonrası sevinç gösterileri ve maç başlangıç görüntüleri var. Her sene olduğu gibi top saklama tekniklerinde bir değişime gidilmiş. Bu sene artık Ctrl ya da Alt tuşlarına bastığımız zaman geçen yıllardaki hareketler yerine değişik varyasyonlar seyredece-



ğiz. Tabii top sizde olmadığı zamanlardaki taktilerde de bir değişime gidildiği gelen duyular arasında. Ama tam olarak bir şey söylemek için oyunun piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Oyunda bu yıl en dikkat çekici değişimlerden biri de artık maç sırasında yan hakemleri de görebilecek olmamız. Daha önceleri orta hakem hegemonyasındaki oyunun böylece daha adil bir oynanış sunması bekleniyor. Bariz ofsaytlardan yediğimiz goller daha dün gibi akli-

mızda. Yan hakemlerin oyunun yapay zekasına bir katkı yapıp yapmayacağını ise oyun piyasaya çıkmasıyla anlayabileceğiz. Umarız yan hakemlerin katkısı sadece grafik çeşitlenmesi olarak kalmaz ve oyunlar daha zevkli bir hale gelir.

Kimilda Braz

Bir 3D model çizersiniz. Modelin eklemlerini, hareket edebilir hale getirirsiniz. Fakat, gerçek insanın yürüyüşündeki ahengi, akıcılığı ve "in-



sansılığı" gerçek insanları kullanmadan o modelle veremezsiniz. Eğer modeli kendi tasarladığınız hareketlerle hareketlendirmeye kalkarsanız insan görünüşlü bir robot tasarlamış olursunuz.

Motion capture tekniği çizilen modellere gerçekçi hareketler kazandırmak için kullanılan bir yöntem. Bu yöntemde hareketleri kaydedilecek insanın üzerine bilgisayara bağlı vericiler bağlanıyor. Aynı anda 3D yazılım da çalıştırılıyor ve üzerinde vericiler bağlanan insanın hareketleri gerçek zamanlı olarak modele aktarılıyor ve hareketlendirilmiş bu 3D modeller kaydediliyor.

EA Sports'un FIFA serisinde ilk olarak FIFA '97'de kullanılan motion capture tekniği, futbolcuların hareketlerine, serinin önceki oyunlarındakilere göre bariz bir gerçekçilik hissi katmıştı. FIFA '98'de futbolcuların sevinme, üzülmeye ve hakeme itiraz etme görüntüleri için de yine motion capture tekniğinden faydalanıldı. FIFA '99'da hem hareket sayısı artırılmıştı hem de futbolcuların ağız hareketleri konuşma, sevinme ve üzülmeye esnasında değişiyordu. Yine motion capture ile kaydedilen bu hareketlere FIFA 2000'de pek çok yenileri eklendi. Mesela artık futbolcuların surat mimikleri vardı ve gol atan bir futbolcunun yüzünden sevincini, yere düşürülen başka bir tanesinin yüzünden acısını, kırmızı kart gören bir diğerinin yüzünden de sinirini anlayabiliyordunuz.

EA Sports'un FIFA serisinde ilk olarak FIFA '97'de kullanılan motion capture tekniği, futbolcuların hareketlerine, serinin önceki oyunlarındakilere göre bariz bir gerçekçilik hissi katmıştı. FIFA '98'de futbolcuların sevinme, üzülmeye ve hakeme itiraz etme görüntüleri için de yine motion capture tekniğinden faydalanıldı. FIFA '99'da hem hareket sayısı artırılmıştı hem de futbolcuların ağız hareketleri konuşma, sevinme ve üzülmeye esnasında değişiyordu. Yine motion capture ile kaydedilen bu hareketlere FIFA 2000'de pek çok yenileri eklendi. Mesela artık futbolcuların surat mimikleri vardı ve gol atan bir futbolcunun yüzünden sevincini, yere düşürülen başka bir tanesinin yüzünden acısını, kırmızı kart gören bir diğerinin yüzünden de sinirini anlayabiliyordunuz.

Gelecek, geliyor, geldi...

FIFA 2001'de Neler Var?

FIFA 2001'de surat modelleri üzerinde özellikle durulmuş ve mimiklerde dudak uçuklatan bir gerçekçilik sağlanmış. Artık Hagi gerçekten Hagi gibi; Hasan Şaş ise zenci değil. Bunun yanında motion capture kayıtlarında aralarında dünyaca ünlü, Lothar Matthaus, Hidetoshi Nakata, Paul Scholes, Thierry Henry, Edgar Davids, Gabriel Mandieta, Shimon Gershom'un da bulunduğu pek çok futbolcu kullanıldı. Profesyonel futbolcuların hareketleri kendisini oynanışta da şüphesiz belli edecek. Kafa toplarında kambura yapma, çalımlarda ayağa sert girme gibi "şık" ofansif hareketlerin karşılığında rakipleriniz de yine aynı şekilde "şık" bir biçimde acı çekecekler.

Geçen yıla göre değişmeyen noktalara da kısaca bir göz atalım. İlk olarak bu sene FIFA'nın herhangi bir kural değişikliğine gitmemesinden dolayı oyunda kural olarak değişen bir şey yok. Yine geçen yıllarda olduğu gibi oyun modları da aynı. Multiplayer desteğinde ise bir artırım yapılmamış yine. Aynı anda LAN üzerinden 4 kişi



oynayabileceğiniz bir network oyun modu mevcut. Ayrıca 8 kişiye kadar da aynı bilgisayar üzerinden farklı takımlar seçerek oyun oynamaya ve turnuva düzenleme şansınız da var. Oyun Hagi ile tanıtmı gerçekleştirildikten sonra piyasayı uzun süre meşgul edeceğe benziyor. Eğer siz de oynayanların böbürlenmelerine aldırış etmek istemiyorsanız oynamamazlık etmeyin acele edin. **G**

