

FINAL FANTASY VII

Dikkat! Final Fantasy VII PC'nize geliyor. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak! Eğer FF VII'yi daha önce duydysanız -ki duymamanıza ihtimal vermiyoruz-, bunun gelmiş geçmiş en çok satan PlayStation oyunu olduğunu da biliyorsunuz demektir. Tam olarak oyunun 3.2 milyon kopyası satılmış durumda. Eğer bunun FF serisinin yedincisi olan bir ürün için çok fazla olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. FF VII çok çekici bir öyküye, kusursuz görüntülere ve amansız döğüş sahnelerine sahip bir savaş sistemine.

KIMLERİN ESERİ?

Acaba bu süper oyunu hard disklerimize kazandıran akıllılar kimler? Yanıt, Square Co. Ltd. oyunlarının Kuzey Amerika'da yayımlanıp pazarlanmasından da sorumlu olan Squaresoft ekibi. Daha önce Square'i hiç duymayanlarınız olabilir, ama bu şirketin başarısı üzerine çok konuşulduğunu duyarsanız, sakın abartma olduğunu düşünmeyin. FF VII'yi PC'ler için "tercüme eden" şirket işte Squaresoft. Orijinalinin yalnızca PlayStation için geliştirildiğini düşünürsek, bu hiç de kolay bir iş değil. Kodların dolaysız taşıma işlemine yönelik olmaması da başka bir sorun.

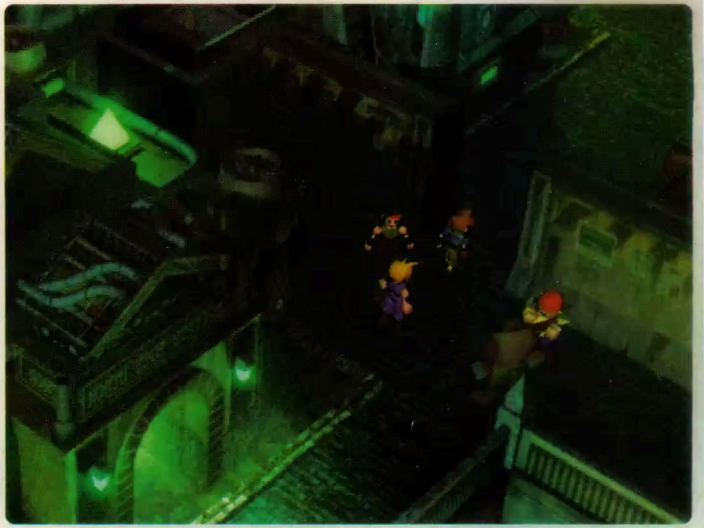
Yeniden kodlama işlemi bir yıl kadar önce başladı ve işlemde, orijinal Japon ekibinin yardımcılarına da başvuruldu. FF VII gerçekten de büyük bir oyun. PlayStation uyarlaması bile 3 CD'lik olduğuna göre, gerisini artık siz düşünün. Dahası tam 60 dakikalık videoya da yer veriliyor. Bu bir ekstrasından çok, oyunun tümleşik bir bileşeni görünümünde.

GERÇEKLİK VE ŞOK

Oyun dünyasının FF VII'ye yaklaşımını daha iyi kavrayabilmek için, belki de öncelikle oyuncuların

değişen zevklerini incelemekte yarar var. Squaresoft ürün geliştirme bölümünün başkan yardımcısı Randy Fujimoto'ya göre, günümüzde oyuncular oynadıkları şeyin ne olduğu ile eskisinden çok daha fazla ilgileniyorlar: "Bu nedenle oyuncuların gereksinimlerini karşılamak için, geliştirme işleminin her aşaması gerçekten

de kusursuz olmalı." Oyunun ilginç karakterlerine bir göz atalım şimdi: Sarı saçlı ve



Oyunun grafikleri sizi memnun etmeye yetecek



büyük silahlı Cloud Strife, bar hostesi ve Cloud Strife'in yardımcısı Tifa Lockhart, enigmatik büyücü ve çiçek satıcısı Aeris Gainsborough, Mr. T'ye benzeyen Garret Wallace ve diğer birkaç ilginç dost. Square'in oyuncuları karakterlerle bütünleştirmedeki başarısının altında yatan iki önemli neden var: Geniş kapsamlı ekolojik felaket ve birbiriyle ilişkiler kuran karakterler. İlişki derken daha çok, Cloud, Tifa ve Aeris arasındaki bir aşk üçgenini kastediyoruz. Square yazılım mühendislerinden Son Ton, oyunun biraz yaşlı kitleleri hedeflediğini kabul ediyor. Gerçekten

megaloman Shinra'nın planlarını saf dışı bırakmak üzere savaşan Avalanche direniş gücünün de lideri konumunda. Japon'lara göre Garret'taki A-Team esintileri bilinçli olarak tasarlanmamış.

GÖRSELLİK

Görüntülerde de birtakım etkileşimler söz konusu. FF VII'nin yüksek kaliteli görüntüleri ve özel efektleri, Japon'ların bu konudaki hassasiyetini yansıtıyor. Ancak doğu stilini dengeleyen bazı batılı etkilere de rastlıyorsunuz.. Bu konudaki başarısı ile FF VII, Mystical Ninja gibi oyunların batı ve doğu kültürü arasındaki uçurumu kapatmadaki başarısızlığına bir son vermiş gibi görünüyor. İyi ama bu kültürler arası denge kurma işi bilinçli mi idi, yoksa

yalnızca kazayla mı gelişti? Randy Fujimoto'ya göre her biri bir öncekinden daha çok satan FF uyarlamalarında kültürel farklılık gitgide ortadan kayboluyor: "Japon ve Amerikan'ların birbirinden kolayca kitlenilebilen kültürler olduğu unutulmamalı."

ÖZELLİKLER

Platformlar arasında taşınan diğer oyunları düşününce, FF VII'nin PlayStation ve PC uyarlamaları arasın-

da da oyun mekaniği ve çizim açısından pek bir farklılık olmayacak. Ancak bu bir eleştiri değil: Bu kadar mükemmel bir PlayStation oyununu PC'de de tıpa tıpa aynı biçimde görmekten herhalde kimse rahatsızlık duymayacaktır.

Aslında PC uyarlamasının grafikleri orijinaline göre çok daha renkli ve düzgün. Çünkü daha yüksek bir netlik düzeyi kullanılıyor. Ayrıca daha ayrıntılı zemin görüntülerine de yer veriliyor. Görünüşe göre Squaresoft PC'nin avantajlarını sonuna kadar kullanmış. En az P166 gibi bir işlemci gerekeceği açık. Oyunda sokak savaşlarından C&C tarzı bir strateji kullanmayı gerektiren taktik mücadelelere kadar çeşitli bölümler var. Tabii strateji bölümleri bir C&C'deki kadar iyi değil, ama yine de kusursuz bir şekilde çalışıyorlar.

FANTAZİ SAVAŞI

Savaş sistemi gerçek zamanlı bir





sistem. Ancak Square'dekiler bu sistemi "aktif zaman savaşı" gibi bir şekilde adlandırmayı tercih ediyor. Her şey aynı anda oluyor ve bir de bir "sınır" çubuğu var. Tıpkı diğer oyunlardaki gibi. Fujimoto'nun FF VII'deki savaş sistemine yönelik görüşü şu şekilde: "Bu oyunda gerçekten etkileyici savaş sahneleri olsun istedik." Doğrusu Square bu amacına ulaşmış görünüyor.

Savaş sistemi oldukça dehşet verici ve bir o kadar da eğlenceli. Düşünmeniz gereken yedi karakter var. Ayrıca sürekli olarak hücumları savuşturmak ve planlama yapmak zorunda kalacaksınız. Oyundaki seçenekler, olası bütün taktikleri etkinleştirmenize yardımcı oluyor. Aslında savaş alanları, bilinen sabit konumlar. Ancak oyunun

momentumunu korumak amacıyla, nerede ve ne zaman ortaya çıkacağı bilinmeyen sürprizler serpiştirilmiş. Tabii bunların en olmayacak anlarda ortaya çıkması riski de sözkonusu. Yine de yeterince uygun bir şekilde düzenlenmiş olduklarını söyleyebiliriz.

KALİTE KONUSU

Final Fantasy VII'nin PC uyarlaması bu aralar çıkacak. Acaba oyunu bitirmek ne kadar sürecek diye merak edenlere şu kadarını söyleyelim: Her şeyini bilen kendi geliştiricilerini bile baştan sona 70 saat uğraştırıyor. Eğer FF VII'yi daha önce hiç oynamadıysanız, kendinizi en az 150 saatlik bir maceraya hazırlayın deriz.

SÜREKLİLİK

Bu yedinci Final Fantasy oyunu olsa da, diğerlerinin konu ya da karakterleriyle çok büyük bir bağlılığı yok. İşte Squaresoft'un bu yaklaşımı sayesinde, oyun her uyarlamasıyla başarı kazanmayı sürdürüyor. Bu başarının boyutlarını merak edenler, oyunun bugüne kadar toplam 15 milyonun üzerinde kopyasının satıldığını bilsinler, yeter.



SEGA TOURING CAR

Eğer arabalar için dilenilseydi - ve tabii bu dileğe karşılık verecek kadar "akıllı" zenginler de yeryüzünde olsaydı, herhalde dilenciler çok daha eğlenceli ulaşım araçlarına kavuşurlardı.

Sega'nın yeni oyunu için ne diyeceğimizi biz de tam olarak kestiremiyoruz. Grafiklerde sağlanan gelişme gerçekten de hasır altı edilecek gibi değil.

Ama ne yazık ki netlik artışı ürünün oynanabilirlik düzeyini olumsuz yönde etkiliyor.

Yalnızca dört araba seçebilmemiz ve bir süre sonra oldukça can sıkıcı hale gelen yollar da cabası.

Elbette çok fazla seçeneğiniz var. Bölünmüş ekran parçalarında iletişim ağına bağlı olarak oynayabilirsiniz. Tekerek ve süspansiyon ayarlarını yapabilirsiniz, ama asıl sorun zorluk düzeyi. Yarış oyunlarında usta bile olsanız, Sega'da söz sahibi olabilmek için sıkıntılı dolu

saatlere kendinizi hazırlayın. Eğer oyunu ilk dörtte bitirmek istiyorsanız, karşınıza çıkacak her köşeyi gerçekten de kusursuz bir şekilde dönmeniz gerekecek. Oysa PC yarış oyunları asla bu kadar hassas bir maharet derecesi gerektirmemişti. Daha kontrol noktasına gelmeden, zaman kaybı yüzünden yarış dışı kalabiliyorsunuz. Bunun nedeni, bir etabı sürekli olarak en yüksek hızda geçemiyor olunuz.

Sonuçta, Sega Touring Car hata affetmeyen bir oyun ve "eğlence" deyimini adeta yarış oyunlarının sözlüğünden çıkarıp atıyor. Sanki yarışmıyor da, tekerleklerin hatasız dönüşü için sürekli olarak ince trigonometrik hesaplar yapıyorsunuz.

Türkiye Distribütörü
ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ.

