

Trine 2: Complete Story

Emre Güntekin

Nisan, 2016

Platform oyunları, bilgisayar oyunlarının en eski ama en popüler oyun tarzlarından biridir. En eski tarihli oyunların platform oyunu olması, günümüzde hâlâ aynı şevkle oynanan oyun tarzlarından biri olması da buna en büyük kanıttır sanırım. Hele konsollardaki platform oyunları ise başlı başına bir ayrı dal.

Yazımızın konusu olan Trine 2: Complete Story de [^1] FRP tarzına bulanmış bir bulmaca – platform oyunu. Elbette bol bol aksiyon sosu eklenmiş. Masalsı dünyası, güçlü hikâyesi ve oynanış tarzı ile ilk oyununun üzerine oldukça şey eklemiş FrozenByte.

İlk oyundaki 3 kahramanımız, Trine ve oyuncu olarak biz, yine bir araya gelerek, krallığı içinde bulunduğu zor durumdan kurtarmaya çalışıyoruz. Bunu da kahramanlarımızın güçlerinin kombinasyonları kullanıp, kâh bulmacaları çözerek, kâh tuzaklardan kurtularak, kâh ise düşmanlarla göğüs göğüse mücadele ederek ilerliyoruz.

Kahramanlarımızın yarı-ölü ordularını durdurup da Trine'in 3 gardiyanını kurtarmalarının üzerinden birkaç sene geçmiştir. Gösteriş budalası büyüğümüz Amedeus, artık evlenmiş ve iki çocuk babası olmuştur. Çocukları babalarının aksine, oldukça iyi büyütülmüşler ve ateş topu atmayı hemen öğrenmişlerdir. Amedeus, gururu ve utancı aynı anda yaşamıştır. Hırsız Zoya, gösterdiği fedakârlıklar için kral tarafından tüm suçlarından affedilmiş ve yarı-ölüler ile savastıkları sıradı geçtikleri ve aşık olduğu antik harabelere yerleşmiş ve burada yaşamaya başlamıştır. Savaşçı Pontius ise hayal ettiği gibi kralın ordusunda bir şövalye olmuş ve kralın yüzbaşlarından birisi olmuştur.

Lakin her şey her yerde iyi gitmemektedir. Her ikisi de büyütü olunan ve birbirlerini çok seven iki kız kardeşten birisi olan Isabel'in zaman geçtikçe daha güçlü olması, daha güzel hediyeler alması ve daha fazla dikkat çekici olması; kız kardeşi Rosabel'in içine haset ve kıskançlık ekmiştir. Doğum günleri aynı olan iki kız kardeşten Rosabel, kardeşini bir parti için davet ederek, tuzağa düşürür. Onu çevrilemez bir uykuya düşürüp kadim bir ağacın altına hapseder. Ancak Isabel'in büyüsü, ağaçtan, krallıkta tüm ormana yayılarak, bitkilerin ve hayvanların aşırı büyümelerine sebep olarak dengeyi bozar. Kralın adamları, ülkenin dört bir yanında aşırı gelişmiş bitki ve hayvanlarla mücadele ederken, firsattan istifade eden Goblinler, krallığa saldırya geçerler. Krallığın düştüğü bu zor durum karşısında Trine yeniden harekete geçer ve kahramanlarını bularak onları yeniden bir araya getirir.

Oyun, FrozenByte Studios tarafından geliştirilmiş ve ticari lisansa sahip bir oyun. Oyunun Linux sürümünü sitesinden [^1], Desura ya da Steam oyun yöneticilerinden 20 dolar karşılığında alabilirsiniz.

Oyunun asgari sistem gereklilikleri:

- Intel Core2Duo 2 GHz. ya da AMD AthlonII x2 işlemci
- 1GB Ram ana bellek
- nVidia 7600 GS ya da ATI RadeonHD3470 ekran kartı (OpenGL 2.0 ve Shader 3.0 destekli)
- 1.5 GB disk alanı

Oyunu başlattığınızda, Steam doğrudan Trine başlatıcısını çalıştıracak, Desura ise size tercih sunacaktır. Ancak ilk seferde Trine başlatıcısını seçmeniz iyi olur. Doğrudan oyunu başlatırsanız, varsayılan çözünürlük ve grafik ayarları ile oyun başlar. Eğer ayarlar sisteminiz için ağır gelirse, oyun kasacaktır.

Trine başlatıcısından, çözünürlük, FSAA ayarları, kaplama detayları gibi performans ayarlarını yaptıktan ve dili seçtiğten sonra, "Launch Trine" diyerek oyunu başlatıbilirsiniz.

Oyunu başlattığınızda karşınıza -genelde olduğu gibi- ana menü gelecek. Oldukça basit bir menü ve ekran görünütüsünde de gördüğünüz üzere, oyun Türkçe destegine sahip. Ancak menü ve altyazı olarak; seslendirme olarak Türkçe desteği yok.

"Oyunu Devam Ettir" kısmı, en son kayıt ettiğiniz noktadan oyna devam etmenizi sağlar. İlk oynamada bu seçenek görünmez. "Tek Oyunculu", oyunun asıl modu olan tek kişilik oyna girer. Burada, daha önce açmış olduğunuz bölümlerin başlarından başlayabileceğiniz gibi, en baştan da başlayabilirsiniz. Burada, üç kahramanımız ile oynayarak, ilerliyoruz. Hırsız, savaşçı ve büyütücüden oluşan küçük grubumuzdan, istediğiniz karaktere, istediğiniz zaman bürünebilirsiniz. Karakterlerimizin farklı yetenekleri, karşılaşığınız farklı bulmaca ve platformları



Şekil 1:

geçebilmemizi sağlıyor. “Çok Oyunculu”, yerel ağ, İnternet ya da tek makinede arkadaşlarınızla yardımlaşmalı (co-op) olarak oynamanızı sağlar.



The screenshot shows a game lobby interface for Trine 2. At the top, it says "geçebilmemizi sağlıyor. ‘Çok Oyunculu’, yerel ağ, İnternet ya da tek makinede arkadaşlarınızla yardımlaşmalı (co-op) olarak oynamanızı sağlar." Below this is a table listing players and their progress:

Kurucu Adı	Gecikme	Zorluk	Bölüm	Oyunc...
-- Klasik Oyunlar --				
Bajocontinuo	137	Kolay	1. Öykü Başlıyor	2/3
Fidelise	140	Orta	Menüde / lobide	1/3
mikebjul	140	Orta	Menüde / lobide	1/3
Qweeky	142	Orta	Menüde / lobide	1/3
Wiewoor	171	Orta	4. Brackenridge Rise	1/3
ArgonVII	239	Orta	7. Sessiz Koruluk	1/3
黒木ホモ子	343	Orta	10. Deniz taşı Kalesi	2/3
Andy	408	Orta	6. Gölge Salonları	2/3
-- Sınırsız Oyunlar --				
cannibal2	107	Orta	12. Buz muhafiz Kalesi	2/3
Administrator	139	Orta	Menüde / lobide	2/3

Below the table, there is a search bar with the placeholder "Search with Password:" and navigation buttons: Profil, Listeyi yenile, Sırala: Gecikme, Zorluk, Bölüm, Geri Dön.

Şekil 2:

Oyun, 3 oyuncuya kadar çoklu oyuncuya izin veriyor. Seçeneklerde sunucu oluşturma ve bir oyuna dahil olma var. İnternet ve yerel ağ kısmında herhangi bir değişiklik yok. Sunucu oluşturma bölümünde bahsedeceğim unsur oyun tipi. Diğer ayarlardan bahsetmeye gerek yok, oldukça açık ve her çok oyunculu oyunda standart ayarlar. Trine 2'nin iki çok oyunculu oyun tipi var:

- Sınırsız Oyun:** Oyun içinde, oyuncular istedikleri karaktere bürünebilirler. Yani bölümde birden fazla aynı karakterden bulunabilir. Yine oyuncular, birbirlerinden bağımsız olarak bölümde ilerleyebilirler. Yani bir oyuncu, diğerlerini beklemeden, bölümde ilerleyebilir.
- Klasik Oyun:** Bu oyun tipinde ise, her karakterden bir tane oyun ekranında bulunabilir ve oyuncular aynı ekran içinde kalmak durumundadırlar. Yani kafaniza göre gidemezsiniz. Arkada kalan oyuncunun, size yetişmesi gereklidir. Yine karakter değiştirebilirsiniz. Ama değiştiginiz karaktere sahip olan oyuncu da, sizin dönüşmeden önceki karakterinize dönüsür. Mesela Pontius'u oynarken, Zoya'ya değiştirebilirsiniz, Zoya ile oynayan oyuncu otomatik olarak Pontius'a dönüsecektir. O yüzden, bu modda oynarken karakter değiştireceğiniz zaman, gözünüz takım arkadaşınızda olsun. Boğuşmanın ortasındaki Pontius'un ya da iple uzun bir uçurum atlayışının ortasındaki Zoya'nın, birden diğer karakterlerden birine dönüşmesi pek iyi olmaz sanırımlı. :-)

Aynı makinede oynamak içinse, en az bir joypad'e ihtiyacınız olacaktır. Tek oyunculu modda oynarken, bağlı joypad'in "Start" tuşuna basmak, diğer oyuncunun da oyuna girmesi için yeterli. Bu şekilde çok oyunculu oyuna

başlarsanız, otomatikman klasik oyun tipini oynarsınız. 3 joypad, 2 joypad + klavye – fare ile 3 oyuncu aynı anda oynayabilirsiniz. Ama aynı makine üzerinde çok oyunculu oynamak istiyorsanız en az 1 joypad’ınızın olması şart. Yine çok oyunculu modu sadece işbirliği (co-op) olarak geliyor. Yani birbirinize karşı oynamak gibi bir seçenek yok.



Şekil 3:

“Başarımlar&Ekstralar” oyun esnasında bulduğunuz eskiz karakter çizimleri ve hikâyeyi açığa çıkaran şiirleri burada görebilirsiniz. Oyun esnasında ulaşılması zor ya da gizli yerlerde bazı sandıklar bulacaksınız. Bunları açmak, size bu eskiz ve şiir parçalarını verecektir. Bunun oynuna bir faydası ise yok. “Ayarlar” bölümü ise, basit grafik ayarları (parlaklık, perspektif vs...) ses ve kontrolleri yapılandırdığınız kısım. Oyunun performansını etkileyen grafik (çözünürlük, yüksek kalitedeli kaplamalar vs..) ve görsel efektleri, Trine başlatıcısından ayarlayabiliyorsunuz. Bunun için ilk oynamada onu başlatmanızı tavsiye ettim. Oyun başladıkten sonra bu ayarları değiştiremiyorsunuz çünkü. “Jenerik” kısmı ise, oyunda açmış olduğunuz ara sinematikleri yeniden izlemenizi sağlıyor. Ayrıca oyunu yapan ekibi de görebiliyorsunuz. “Oyundan Çık”, oyundan çıkıyor: :-)

Oyundaki karakterlerimize gelecek olursak:

Hırsız Zoya: Oyunun gizemli karakteri Hırsız Zoya. Hiç kimse nereden geldiğini ve Trine’den önceki hikâyesini bilmiyor. Soymak için girdiği hazinede, Trine ile krallığa hizmet etmek durumunda kalan Zoya, Savaşçı Pontius ve Büyücü Amadeus ile krallığı yarı-ölü istilasından kurtarmakta gösterdiği kahramanlık için, kral tarafından affedilmiş ve ormandaki mistik harabelerde yaşamaya başlamıştır. Bir gece şehirde süzülürken, tarlalarda kontrolsüzce büyüyen bitki ve hayvanlar hakkında söylentileri duyar. Kilisenin çan kulesinin tepesinden ise oldukça parlak bir ışık Zoya’ya parlar. Zoya hemen kulenin tepesine çıkar. Aaah elbette, Trine, Pontius ve Amadeus! Aman ne hoş!

Zoya, hızlı olan karakterimiz. Usta bir okçu olan Zoya; Goblinleri, kutu ya da kaldırıcı gibi nesneleri vuracağımız karakter. İlk seferde tek normal ok atabilen Zoya, deneyim kazandıkça daha güçlü oklar atabiliyor. Zoya’nın yayını ateş tuşuna bastıkça daha sıkı gerebiliyorsunuz ve daha güçlü atış yapabiliyorsunuz.

Zoya’nın bir de ipli bir zıpkını var. Tahta yüzeylere saplanan bu zıpkın ile kendini yüksek yerlere çekebildiği gibi, kenarlardan da sallanarak uzak yerlere atlayabiliyor. İpte sallanırken, aşağı ve yukarı hareket tuşlarınızla ipi kısaltıp uzatabiliyorsunuz. Ancak zıpkın, taş ve metal yüzeylere saplanamıyor. Yine oyunda uzak ve yüksek yerlere zıplamak, hızlı koşmak gibi gereken durumlarda, karakterimiz Zoya olacaktır. Zoya’nın güçlendirmeleri:



Şekil 4:

- **Buz Oku:** 1 deneyim puanı gerektiriyor. Bu ok, yayı tamamen gerdiğinizde, vurduğu düşmana vuruş hasarına artı bir de buz hasarı veriyor ve düşmanı yavaşlatıyor. Yavaşlamış olan düşmanı bir daha buz okuya vurursanız, tamamen donuyor.
- **Gizli Hareket:** 1 deneyim puanı gerektiriyor. Hırsızın, 10 saniye kadar bir süre düşmanlarının gözünden saklanmasılığını sağlıyor. Hareket ettiğiniz zamansa bu süre yarıya düşüyor. Saldırmak ya da düşmana çarpmak ise, açığa çıkışınızı sağlar.
- **Dondurucu Oklar:** 2 deneyim puanı ve Buz Oku güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektiriyor. Bu güncellemeyi alırsanız Zoya, aynı anda iki tane buz oku birden atabiliyor.
- **Ateş Oku:** 2 deneyim puanı gerektiriyor. Tamamen gerilmiş yay, vurduğu yerde bir de ateş hasarı veren yanın bir ok atar. Düşmanlara daha fazla hasar verirken, meşaleleri yakabilir ve bazı nesneleri kırabilirsiniz.
- **Patlayıcı Ok:** 3 deneyim puanı ve Ateş Oku güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Tamamen gerilmiş yay, vurduğu yerde patlayan bir ateş oku atmamızı sağlar.
- **Gizli Maske:** 3 deneyim puanı ve Gizli Hareket güçlendirilmesinin yapılmış olmasını gerektiriyor. Hırsız, yere Goblinlerin kafasını karıştırıp onları korkutan bir maske bırakır. Maske bir süre sonra patlar ve etrafındaki herkesi hasar verir.
- **Yerçekimsiz Ortam:** 4 deneyim puanı gerektirir. Büyü mü yoksa bir yetenek mi olduğunu kimse bilmediği bir şekilde hırsız, yer çekiminin düşük olduğu bir alan oluşturur. Bu alana giren Goblinlerin hareketleri yarı yarıya yavaşlar. Tek seferde bir tane alan oluşturulabilir.

Büyücü Amadeus: Büyü öğrenmek yerine kızları etkilemeyi tercih eden Amadeus, bunun için ne yazık ki Astral Akademisi’nden hiçbir zaman mezun olamamıştır, Yine de basit birkaç büyü öğrenebilmiş ve yarı-ölüm istilasında bir dizi kaza ve şansızlıklar silsilesi ile kalede unutulmuş ve burada Trine, Zoya ve Pontius ile karşılaştı. İlk maceradan sonra, evlenmiş ve kendine mutlu bir yuva kurmuştur. İki küçük çocuğu da kendi gibi büyülü olmuş ve daha küçükken, babalarının bir türlü öğrenemediği ateş topu büyüsünü yapabilir hâle gelmişlerdir. Gururu ve utancı bir arada yaşayan Amadeus, ateş topu fırlatmayı öğrenmeye çalışırken eşinin alayçı bakışlarından uzak kalabilmek için ormanın içinde kendine bir kulübe yapar ve burada çalışmalarına devam eder. Lakin bir gece, pencereden içeri giren güçlü bir ışık hüzmesi Amadeus'u uyandırır. Ne olduğunu anlamak için kulübeden dışarı fırlayan Amadeus, karşısında Trine'ı ve Pontius'u görür. Zaten pek de cesur olmayan Amadeus, bir de eşi ve çocukları için endişe etmektedir artık. Ancak Trine'in, gerçekten ciddi bir tehdit olmadan da ortaya çıkmayacağını bilmektedir. Ne kadar sizlansa da durumun ciddiyetini kavramıştır.

Amadeus, grubun en güçlü ya da en cesuru değil belki ama en hassas ve akıllı olanı. Düşmanlarının üzerine ateş topu atıp, yıldırımlar yağıtmadı ama bazı işe yarar büyülerde ustalaşmıştı. Levitasyon (büyü ile nesneleri havalandırma) büyüsünü çok iyi biliyor ve ayrıca gerçek nesneler gibi davranışları bulmakta da büyük bir ustalık göstermektedir. İlk başlangıçta Amadeus, tek bir kutu oluşturuma ve cansız nesneler üzerinde Levitasyon büyüsü ile başlıyor. Ateş tuşuna basılı tutarak, bir kare çizdiğinizde, çizdiğiniz yerde ve büyülü bir kutu ortaya çıkıyor. Bu kutular, karşı ağırlık gerektiren bulmacalarda ya da ulaşılması güç yerlere erişmede oldukça işe yarıyor. Levitasyon ise, sağ tuş ile kullanılıyor. Fare imleciniz hareket ettirebileceğiniz bir nesne üzerine gelince el şekline dönüyor. Amadeus, bu nesneleri uzaktan kaldırıp, istediği yere götürebiliyor. Boru bulmacalarında, boru parçalarını taşımak, yolunuza kapanan koca kayaları kaldırırmak, platformları uzaktan hareket ettirebilmek, bu oyunda, inanın ateş topu atmaktan çok daha faydalı olacaktır. :-) Büyücünün güçlendirmeleri:

- **Canavar Kaldırma:** 1 deneyim puanı gerektirir. Büyücünün, Levitasyon büyüsünü, Goblinler üzerinde de kullanabilmesini sağlar. Amadeus Goblinleri havaya kaldırıp sağa sola savurabilir.
- **İki Nesne Oluşturma:** 1 deneyim puanı gerektirir. Amadeus, başlangıçta sadece bir nesne oluşturabilmektedir. İkinci bir nesne oluşturmak, önceki nesnenin kaybolmasına sebep olur. Bu güçlendirme ile büyülü, iki nesne birden oluşturabilir.
- **Üç Nesne Oluşturma:** 2 deneyim puanı ve İki Nesne Oluşturma güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Büyücü aynı anda üç nesne oluşturabilir.
- **Köprü:** 3 deneyim puanı gerektirir. Ateş tuşunu basılı tutup, düz bir çizgi çizdiğinizde Amadeus, çizgi çizdiğiniz yerde bir köprü oluşturur. Nesne oluşturma güçlendirmeleri, kutu gibi, köprü oluşturmak için de geçerlidir.



Şekil 5:

- **Dört Nesne Oluşturma:** 3 deneyim puanı ve Üç Nesne Oluşturma güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Büyücü aynı anda dört nesne oluşturabilir.
- **Canavar Hapsetme:** 3 deneyim puanı ve Canavar Kaldırma güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Büyücü, bir Goblinin üzerinde kutuyu oluşturursa kutu, Goblini hapseder.
- **Metal Mıknatıslama:** 4 deneyim puanı gerektirir. Büyücünün oluşturduğu kutu ve köprüler mıknatıslanır ve tüm metal silahları çeker.



Şekil 6:

Savaşçı Pontius: Kralın ordusunda bir şövalye olma hayalleri ile yanıp tutuşan ve her fırsatта kendini ispatlamaya çalışan Pontius, yarı-ölü istilasında gösterdiği başarı sayesinde bu hayaline kavuşmuş ve kralın yüzbaşlarından birisi olmuştu. Kralın askerlerinden birisi olarak, krallıkta aşırı büyüyen bitki ve hayvan sorunlarından ilk onun haberi olmuştu. Aşırı büyüyen sarماşıkların saldırdığı tarlalarda çalışan köylüler, büyülü bitkilerle baş edemeyince ordudan yardım istemişlerdi. Bunun üzerine Pontius, tarlalarını dev sarmaşıkların işgal ettiği bir köye giderek,

sarmaşıklarla mücadeleye girişir. Sarmaşıkları kılıcıyla biçerken, olayın arkasında karanlık bir büyütücü olduğunu düşünmektedir. Trine, Pontius'u işte tam da bu vaziyette bulur. Pontius, bu Trine denen kadim nesnenin ne olduğunu hiçbir zaman tam olarak anlayamamıştı. Ama Trine'ı gördüğünde sevinmişti. Bu büyülü şeyin, kendi tarafında olduğunu ve yardım etmek için geldiğini biliyordu. Elbette krallığın tehdit altında olduğunu da anlamıştı. Bir şövalye için krallığı kurtarmaktan daha güzel bir görev olabilir miydi? Zaten ne olursa olsun, çayır çimenle savaşmaktan iyiydi.

Cesur ve güçlü savaşçı Pontius takımımızın savaş gücü. Büyücünün başlangıçta bir saldırısı yok. Yaratık Kaldırma güçlendirmesi alındığı zaman, Goblinleri kaldırıp tuzakların üzerine atabiliyor, ama her seferde bir düşmanı kaldırabildiği için, sürü sepet saldıran Goblinlere karşı pek etkili olamıyor. Hırsız, usta bir okçu olmasına karşın, birden fazla sayıda Goblin, kılıç mesafesine yaklaştığı zaman onun da pek bir şansı kalmıyor. Oyundaki kaçınılmaz olaylardan biri olan göğüs göğüse mücadelede, her ikisi de Pontius'un kılıcına muhtaçlar. Pontius, oyuna kılıç – kalkan ve yıldırım çekici ile başlıyor. Ateş tuşu ile kılıcımızı savururken, kullanma tuşu ise kalkanı kaldırırmamızı sağlıyor. Pontius'un kalkanı, yanma, kazıkların üzerine düşmek ve bataklık dışında tüm saldırısı etmenlerine karşı tam koruma sağlıyor. Goblinlerin saldırularını, tavandan düşen kaya parçalarını, üzerinize atılan ateş toplarını ve gülleleri tamamen engelliyor. Ancak patron vuruşlarını karşılamıyor. Yıldırım Çekici ise ilk serüvende savaşçıının bulduğu bir savaş çekiciydi. İki elle kullanılan bu silah, kılıçtan daha yavaş ama daha güçlü vuruşlar yapıyor. Ancak Yıldırım Çekici elinizdeyken kalkanı kullanamıyzınız. Yine bazı taşları ve taş duvarları yıkmak için bu çekici gerekiyor. Savaşının güçlendirmeleri:

- **Dondurucu Kalkan:** 1 deneyim puanı gerektirir. Zoya'nın buz oku gibi, Pontius'un kalkanı da dondurucu bir büyyle kaplanır ve Pontius'a vuran düşmanlar donarak hareketleri yavaşlar.
- **Çekici Fırlatma:** 1 deneyim puanı gerektirir. Yıldırım Çekici elinizdeyken kullanma tuşu ile çekici fırlatabilirsiniz. Çekici, önüne gelen Goblinleri aşağı ederken, bazı duvarları da yıkıp geçecek ve ardından Pontius'a geri dönecektir.
- **Ateş Kılıcı:** 2 deneyim puanı ve Dondurucu Kalkan güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Pontius'un kılıcı yanmaya başlar ve düşmanlara fiziksel hasarın yanında bir de ateş hasarı verir ve meşale gibi yanıcı nesneleri tutuşturur. Yine ince duvar gibi bazı nesneleri yanan kılıç ile kırabilirisiniz.
- **Hüküm:** 2 deneyim puanı gerektirir. Pontius, belli bir süre hızla ileri doğru fırlayacak şekilde savaş manevrasına başlar. Bu fırlama esnasında vuruş yaptıığınızda, normalin iki katı hasar verirsınız. Yine fırlama esnasında zıpladığınızda, normalden daha uzağa ziplayabilirisiniz. Hiçbir şey yapmazsanız, Pontius çarptığı düşmanları yere yıkaraktır.
- **Çekici Patlaması:** 3 deneyim puanı ve Çekici Fırlatma güçlendirilmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Yıldırım Çekici'nin asıl gücünü serbest bırakır. Yıldırım Çekici ile kısa bir şarj yaparak vurdugunuzda, çekicin vurduğu yerde bir yıldırım patlayarak, sadece vurduğu değil, Pontius'un çevresindeki düşmanlara da hasar verir ve onları yere devirir.
- **Manyetik Kalkan:** 3 deneyim puanı ve Ateş Kılıcı güçlendirmesinin yapılmış olmasını gerektirir. Pontius'un kalkanı mıknatıslanır ve üzerine yönelen metal silahları kendine çeker. Silahını kalkana kaptıran düşman, silahsız kalır.
- **Uçurtma Kalkan:** 4 deneyim puanı gerektirir. Pontius'un kalkanında ve göğüs zırhında uçurtma şeklinde kanatlar oluşur ve bu kanatlar, Pontius'a bir süre havada süzülme imkânı tanır.

Karakterlerimiz ve özellikleri bunlar. Tipik tek oyunculu modda, karakterimizi klavye + fare ikilisi ile kontrol ediyoruz. Tuş kombinasyonunu elbette değiştirebilirsiniz, ancak varsayılan olarak klavye karakteri hareket ettirirken, fare ise yüzünü döneceği, ateş edeceğin, koruma alacağı yönü belirlememizi sağlıyor. Tek oyunculu olarak oynadığınızda sol yukarıda seçili olan karakter renkli iken, diğerleri yarı şeffaf olarak duruyorlar. Hemen portrelerinin altındaki kırmızı bar, karakterin yaşam enerjisini gösteriyor. Hasar alıp tuzaklara düşmek yaşam enerjinizi azaltır. Yaşam enerjinizi, öldürdüğünüz Goblinlerden düşen kırmızı renkli kalp iksirleri ve Trine'in kontrol noktalarında bir miktar yenilebiliyoruz. Ölen karakterleriniz olduğunda, Trine kontrol noktasına herhangi bir karakteriniz ulaşabilirse, bu karakterlerimizi canlandıracaktır. Her üç karakter de ölmeye, oyun son kontrol noktasından yeniden başlıyor.

Karakter güçlendirmelerimiz ise deneyim puanı kazanarak oluyor. Deneyim puanlarınız, oyunda karşınıza çıkan açık mavi parlak topaları alarak kazanıyoruz. Bazıları ise parlak iksir şışesi şeklinde oluyorlar. Bir kısmı ise öldür-



Şekil 7:

düğümüz Goblinlerden çıkıyor. Goblinlerden çıkanlar, almazsanız, bir süre sonra size doğru geliyorlar. Önünüzde oldukça deneyim topu çıkacaktır ancak bazıları erişilmesi güç yerlerde. Onları alabilmek için, bulundukları yerlere çıkabilmeniz gerekiyor. Güçlendirmeler önemli olduğundan, bu topları mümkün olduğunca fazla toplamaya çalışın.

Her 50 deneyim topunda, 1 deneyim puanı kazanırsınız. 50 deneyim topu topladığınızda ekranın sağ üst köşesinde “Seviye Atla” şeklinde bir uyarı simgesi çıkarıyor. Bu işaret belirdiğinde Tab tuşu ile yetenek ekranını açabiliyoruz.



Şekil 8:

Karakterlerinize harcayabileceğiniz deneyim puanınız, sol tarafta gösterilmektedir. Buradan karakterlerimizden hangisinin hangi güçlendirmesini yapacaksanız (elbette deneyim puanınız yeterli olmalı) onu seçerek, “Güçlendirmeyi al” diyerek karakterimizi güçlendirebiliyoruz. Sağ tarafta ise sonraki deneyim puanını kazanmak için kaç top topladığımızı görebiliyoruz. Karakter güçlendirmelerimiz oldukça önemli hatta bazı yerleri geçmek içinse zorunlu oluyor. Güçlendirmelerin hepsini almak oldukça zor. Ancak bir güçlendirmenin gereği bir noktaya geldiğinizde, bu güçlendirme olmadan orayı geçmeniz mümkün olmuyor. Bu yüzden, karakterlerinize aldığıınız güçlendirmeleri geri verebiliyorsunuz. Bu oldukça iyi düşünülmüş. Mesela, bir yere atlamanız gerekiyor, ancak oraya atlayabilmeniz için, orada bulunan kayaları kırmızı gerekiyor. Bunun tek yolu ise, savaşçının çekici fırlatma güçlendirmesini alarak, Yıldırım Çekici’ni kayalara fırlatmak. Buraya geldiğinizde, bu güçlendirmeyi almadiysanız ve almak için yeterli deneyim puanınız da yoksa, savaşçının ya da diğer karakterlerin güçlendirmelerinden, yeterli puanı sağlayacak kadarını geri alabilirsiniz. Bunun için sahip olduğunuz bir güçlendirmeye tıklayıp, “Geri al” demeniz yeterli. Güçlendirme gidecek ve güçlendirmeyi almak için harcadığınız deneyim puanı geri gelecektir. Burada dikkat etmeniz gereken bir diğer husus ise, bazı güçlendirmelerin, üst güçlendirmeleri gerektirdiği. Bunu birbirlerine bağlı olan simgelerden görebilirsiniz. Çizgi ile bağlı olanlar birbirlerine bağlı güçlendirmelerdir. Alt güçlendirme,

üst güçlendirmenin alınmış olmasını gerektirir. Tek başına duranlar ise, herhangi bir başka güçlendirmeye ihtiyaç duymazlar. Deneyim puanınız yeterli ise alabilirsiniz. Ancak birbirleri ile ilişkili güçlendirmelerden üst güçlendirmeyi geri verirseniz, almışsanız, alt güçlendirmeler de gidecektir.

FrozenByte, ilk oyuncunun üzerine pek çok şey eklemiştir, ancak bazı şeyleri de götürmüştür. İlk oyunda alınan deneyim puanları tüm karakterler tarafından paylaşılmıştır. İkinci oyunda bu yok. Deneyim puanlarınız sadece tek karakter tarafından kullanılıyor. Yani 1 puan, ilk oyunda tüm karakterlere 1'er puan olarak yansırken, ikinci oyunda 1 puan, 1 puan oluyor. İlk oyunda olan büyü gücü (FRP dilindeki tabiriyle Mana) de ikinci oyunda yok. Karakter portresi altında kırmızı ve mavi iki çizgi vardır, ikinci oyunda ise sadece kırmızı kalmış. Büyücünün büyü yapması ve diğer karakterlerin güçlendirmelerini kullanmaları büyü gücünü götürüyor ve bu güç bitince iksirlerle yenilenmeden, karakterlerimiz güçlerini kullanamıyorlardı. İkinci oyunda bu kısıtlama kaldırılmış. Kaldırılan bir başka unsur ise envanter sistemi. İlk oyunda karakterlerimiz, bazı faydalı tılsımlar alıyorlardı. Bunları da gizli yerlerdeki sandıklara ulaşarak alabiliyorlardı. İkinci oyunda bu sandıklar genelde var ama içlerinden oyunun eskiz çizimleri ve hikâyeyi tamamlayan şiirler çıkıyor. Bonus içerik ama oynanışa hiçbir katkısı yok.

Ama oynanış ve oyun, oldukça geliştirilmiş. Bir platform oyununa ne gibi bulmacalar eklenir, ne tür zorluklar konur cevabını ilk oyunda zorlayan Trine, ikinci oyunda, bu konuda resmen zirve yapmıştır. Sadece karakter güçleri ve karşı ağırlık bulmacalarına, su, ateş ve hava unsurlarını da bol bol kullanacağınız ve birden fazla çözümü olan bulmacalar, karakterlerin güçlendirmelerini kullanacağınız alanlar eklenmiştir. Ayrıca ilk oyunda olmayıp da ikinci de olan bir başka özellik ise Türkçe desteği. Oyundaki tüm yazılar, (menü ve altyazılılar) Türkçe.

Grafikler ve sesler yine muhteşem. Masalsı bir dünyayı yansıtan grafikler 2-3 boyut arasında. İlerlerken önenüzden ya da arkanızdan başka platformlar ya da şekiller geçiyor. Bu da sanki 3 boyutlu bir oyun oynuyormuşcasına bir his uyandırıyor. Ama oynanış olarak, oralara gitmeniz mümkün değil. Yine kamera zaman zaman 2 boyutlu uyuşmayan (tepeye çıkma, dönme gibi) hareketlerde bulunuyor. Bu da sanki 3 boyut havası kazandırıyor. Sesler ve seslendirmelerde oldukça iyi. Türkçe desteğine sahip olması da artı bir özellik. Trine 2, platform oyunlarının her açıdan zirvesinde olabilecek bir oyun.

Kaynak

[^1]: <http://trine2.com/site/>



Şekil 9: