

The Book of Unwritten Tales

Emre Guntekin

Şubat, 2013

İçindekiler

1	Giriş	2
2	Karakterler	6
2.1	Gnome Wilbur Weatherwane	6
2.2	Prenses İvodora Clarissa	6
2.3	Kaptan Nathaniel Bonnet	8
2.4	Diğer Karakterler	9
3	Oyun Hakkında	10
4	Kaynak:	13

1 Giriş

Macera oyun türü, bilgisayar oyunu camiasında oldukça eskilere, 1976 yıllarına kadar gider. İlk macera tipi olan metin tabanlı macera oyunlarını ya da sosyetik adıyla interaktif roman oyunlarını, yeni nesil oyuncular belki pek bilmezler. Favori tarzım FPS olmakla birlikte, macera oyunlarını Commodore 64 zamanından beri aynı heyecanla oynarım. Kanımca bu türün en zorlu oyunları, polis soruşturması ve cinayet konulu olanlardır. Hele DOS zamanlarında bir Sherlock Holmes: The Roose Tatoo diye bir oyun vardı ki Holmes'un kendisi kalkıp gelse zor çözerdi. İşte bu tip bir oyun serisi olan Nancy Drew (Edward Stratemeyer'in ünlü kadın dedektif karakteri) serilerinden tanıdığım yapımca Adventure Company ve King Art'ın bir point&click tarzı macera oyunu The Book of Unwritten Tales.

The Book of Unwritten Tales (TBoUT), yine DOS zamanlarında oynadığım Terry Pratchett'in ünlü Discworld serilerine benziyor. Discworld gibi devrim niteliğinde (ve onun kadar kastırıcı) olmasa da TBoUT, macera oyunları için güzel bir iş çıkarmış. Özellikle de Linux üzerinde fazla bir alternatifi olmadığını düşünürsek...

Fantezi kurgu dünyasındaki hemen hemen tüm hikâyeler, konularını aydınlık ve karanlık güçler arasındaki savaştan alır. TBoUT da konusunu buradan almış, hatta bunu hicvetmiş diyebiliriz. Karanlığın orduları ile insanlar, cüceler, elfler ittifakı arasında, artık kimin ne zaman başladığını bile hatırlayamadığı bir savaş sürmektedir. Gremlin bir arkeolog olan Prof. Mortimer McGuffin, kazı yaptığı eski bir uygarlığın tapınak kalıntıları arasında, savaşın gidişatını değiştirebilecek bir güce sahip kadim bir nesne bulur. Bunu çalıştırmaya yarayan anahtar olan bir yüzük ve araştırma notlarını, baş büyücüye ulaştırmak için yola çıkmaya çalışırken, Karanlık Ordu'nun baş büyücüsü Munkus tarafından yakalanır. Kaçırıldığı anda profesörün evinde tesadüfen bulunan bir elf prensesi olan İvo, arkeoloğu kurtarmak için başarısız bir girişimde bulunur. Profesör kurtulmasa da karmaşa esnasında, baş büyücüye götürmek için yanında taşıdığı yüzüğü, her şeyden habersiz ama bir gün bir kahraman olma hayali içinde olan Wilbur adında bir Gnome'a vermeyi başarır ve bu yüzüğü ne pahasına olursa olsun, baş büyücüye ulaştırmasını söyler.

Oyun, ticari lisansa sahip bir oyun. 20\$ karşılığında, Linux sürümünü, Steam üzerinden alabilirsiniz. Diğer platformlar içinse, oyunu sitesinden¹ ya da GoG.Com'dan² alabilirsiniz.

Oyunun asgari sistem gereksinimleri:

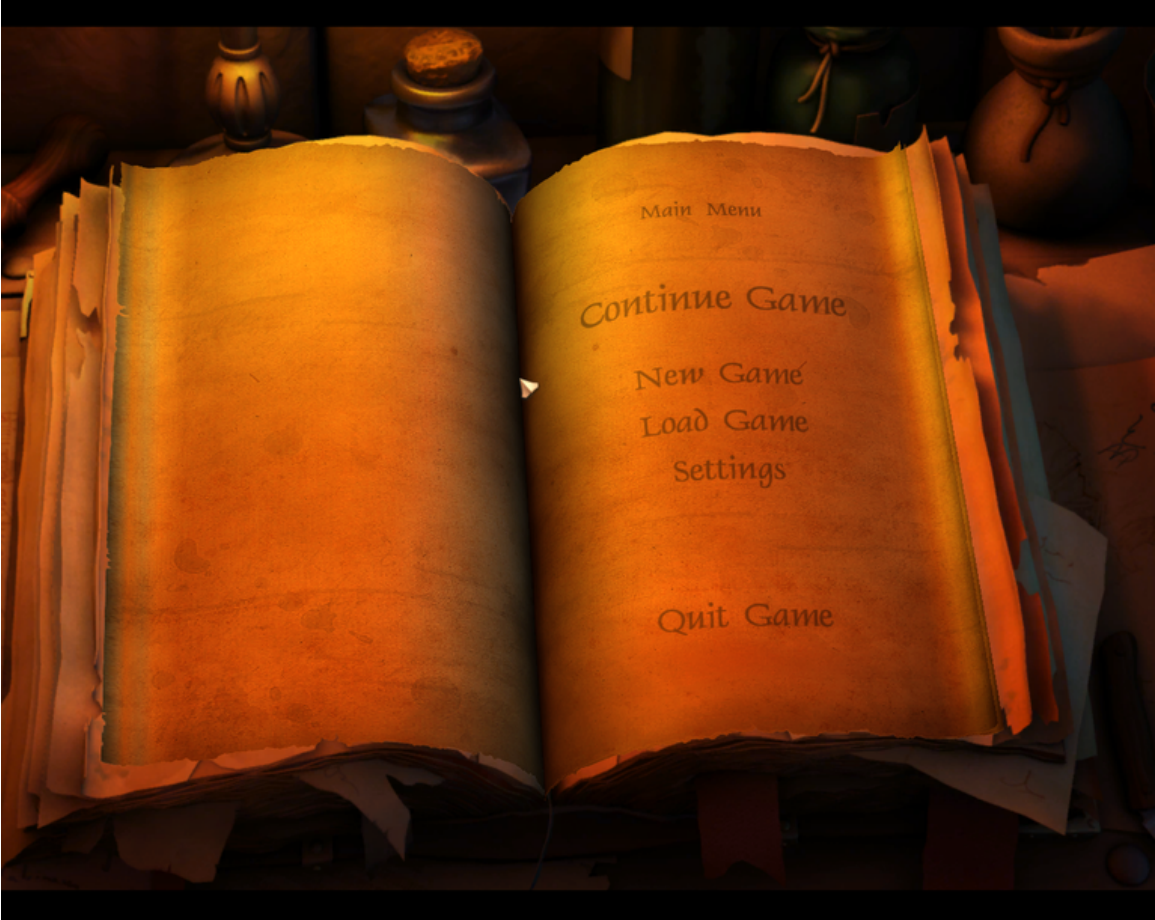
- Linux kernel 2.6.X
- Pentium 4 serisi 2.0 Ghz ya da dengi AMD işlemci
- 2 GB Ram
- 256 MB GeForce6 ya da RadeonX800 veya üzeri sınıfı ekran kartı
- 6 GB disk alanı

Oyunu ilk açtığımda, oyun açılır gibi yapıp birden kapandı. SteamApps -> common altından başlattığımda ise konsolda "parçalanma arızası" hatası ile karşılaştım. Steam'in "In Game Community" özelliği, yani oyun içinde Steam topluluğu ile etkileşim özelliği, ne yazık ki bu oyunda sorun çıkarıyor. Oyun listenizden The Book of Unwritten Tales'i seçip sağ tıklayın. Açılan menüden "Properties" seçeneği ile özelliklere girin. "General" sekmesi altında, öntanımlı olarak işaretli gelen "Enable Steam Community In-Game" kutucuğunu temizleyin. "Close" diyerek bu pencereyi kapatın ve oyunu bu şekilde başlatın.

Oyunu başlattığımızda karşımıza ana menü çıkıyor. Hiç zorlamadan direkt oyuna yöneltecek basitlikte bir menü. "Continue Game" en son kayıt noktanızdan otomatikman oyuna devam etmenizi sağlar. Oyunda oldukça sık otomatik kayıt özelliği olduğu gibi, istediğiniz anda da kayıt etme şansınız var. Otomatik kayıt, seçeneklerden kapatılamıyor. Aslında iyi bir özellik, çünkü bazen "Dur bakalım sırada ne var?" şeklinde kendinizi kaptırıp da kaydetmeyi unutabiliyorsunuz. "New Game" yeni oyuna başlamanızı sağlıyor. "Load Game" den kaydettiğiniz oyunları yükleyebilirsiniz. "Continue" dan farklı olarak, istediğiniz kaydı seçerek, istediğiniz herhangi bir noktadan oyunu başlatabilirsiniz. "Settings" oyunun ayarları. Burası için de söylenecek pek bir şey yok. Ekran çözünürlüğü, grafik detayları, ses ve altyazı ayarlarından ibaret. "Quit Game" in ne olduğunu anlayamadım. Buna basınca oyun kapanıyor, hata galiba (!).

¹<http://bout.kingart-games.com/index.html>

²<http://www.gog.com>



Şekil 1:

Yeni oyun başlattığımızda, uzun bir açılış demosu bizi karşılıyor. Macera oyunları için hikâye takibi önemli olduğundan, açılış ve ara demolar uzun olabiliyorlar. TBoUT'ta da öyle. TBoUT'un çok zorlayıcı bir macera oyunu olduğunu söyleyemesem de demolar bittiği zaman, ne yapacağınızın kafanızda şekillenmiş olması gerekiyor. Tabii, çok iyi derecede olmasa da, bir miktar İngilizce bilmeniz şart.

Grafiklerimiz, 3 boyutlu render grafik tarzında. Arka zeminler ise, titiz bir çizim ve muazzam bir detaylandırma ile şekillendirilmiş. Bu tip oyunların kült grafik tarzı aslında çizgi film (cartoon) grafik tarzıdır. Ancak TBoUT, 3DR'yi seçmiş. Kişisel tercih olmakla birlikte, çizgi film grafik tarzının bu oyuna çok daha yakışacağı kanaatindeyim.



Şekil 2:

Oyun ekranımız da tipik point&click ekranı: Yönettiğimiz karakter(ler), fare imlecimiz, kullanacağımız veya inceleyeceğimiz objelerle dolu mekân. Oyun içi menüyü açmak için kullandığımız Esc tuşu ve kayıt yaptığımızda isim yazmak ve bir noktada Nathaniel'e abuk bir dans yaptırmak dışında klavye ile pek işimiz yok. Karakterlerimizi fare işaretçisi ile tıklayarak istediğimiz yere götürüyoruz. İmlecimiz, inceleyeceğimiz bir nesnenin üzerine geldiğimizde büyüteç şeklini alıyor ve ekranın alt ortasında, tıkladığımızda yapılacak olan eylem yazıyor. Sol tıklayarak, o nesneyi inceleyebiliyoruz. Bunlar dışında, ekranımızda da pek açıklanacak bir şey yok. Ancak işin kötüsü, almamız ya da kullanmamız gereken nesnelere belirtilmemiş. Bazı macera oyunlarında bu tip nesnelere, diğerlerinden biraz daha belirgin biçimlendirilir ya da parlama gibi efektlerle belli edilebilir. Ama TBoUT'ta bu yok. Bazı şeyleri görebilmek için fare imlecimizi, cam siller gibi tüm ekranda gezdirmemiz gerekebilir. Neyse ki oyun burada bize biraz yardım ediyor ve boşluk çubuğuna basmamız, bize bu nesnelere belli ediyor.

Ekranın en altında ise macera oyunlarının olmazsa olmazı envanterimiz (inventory) bulunuyor. Oyunda kullanacağımız veya birleştirebileceğimiz pek çok nesneyi topluyoruz. Fare imlecimizi ekranın en altına getirdiğimiz zaman, alt ortada

envanterimiz beliriyor. Buradaki nesnelimizi sađ tıcklayarak inceliyor, sol tıcklayaraksa elimize aliyoruz. Elimizdeki nesneyi de envanterimizdeki bařka bir nesne ya da mekânda bulunan bulunan bir bařka nesne veya kiři üzerine tıcklayarak kullanabiliyoruz. Kullanılabilinecekse elbette.

2 Karakterler

2.1 Gnome Wilbur Weatherwane

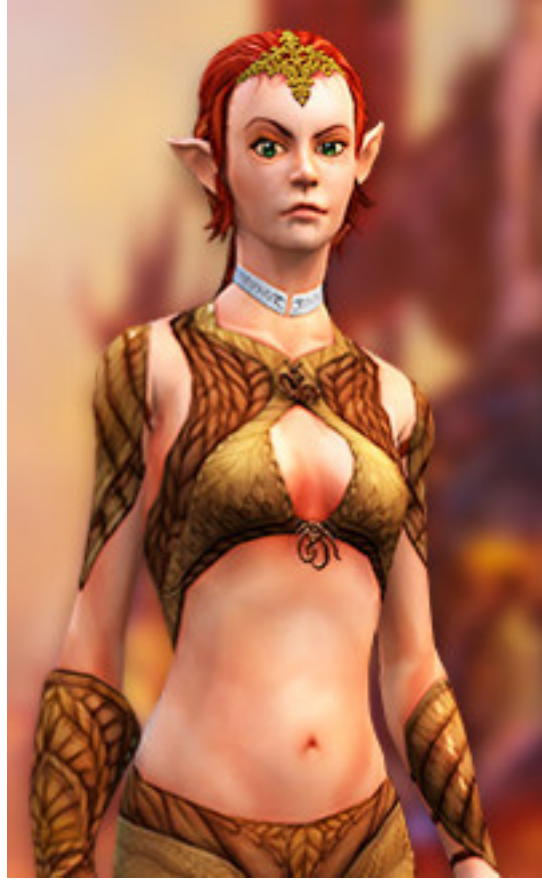


Şekil 3:

Oyundaki başrol karakterimiz Wilbur diyebilirim. Wilbur, kendi türdeşleri olan diğer Gnomelar gibi, mekanik ve teknoloji işlerine çok ilgi duymuyordu. Onun aklında ve gönlünde mistik güçler yatıyordu, yani büyücülük. Wilbur, Whitcomb dağlarının içine kurulmuş bir cüce kentinin hanında bulaşıkçı ve temizlikçi olarak çalışıyordu. Hayallerini ise büyük maceralar geçirmiş bir kahraman olmak süslüyordu. Ancak gerçek hayatı ile hayalleri, tezatın tezat olabileceği kadar, birbirlerine tezattı. Bir gün handan ayrılan Wilbur, hanın önünde yine hayaller kurarken, gökten düşen ve içinde bir Gremlin'in tutsak olduğu olduğu kafesi görünce irkilir. Kafesin ardından da bir ejderhanın, kafese doğru pike yaptığını görür. Ejderha kafesi kaptığı gibi yeniden gökyüzünde kaybolur. Ancak ejderha kafesi almadan önce, kafesteki Gremlin, Wilbur'a bir büyümlü yüzük vererek, bunu ne pahasına olursa olsun, Seastone kulesindeki baş büyücüye götürmesini söylemeyi başarmıştır. Wilbur'un hayalleri, tabiri caizse, beklenmedik bir anda gökten önüne düşmüştür.

2.2 Prenses İvodora Clarissa

Silver Forest Elflerinin prensesi İvodora (İvo), yaşlı Gremlin arkeoloğu ziyarete gelmişti. Savaştan ya da ölümlü ırkların davranışlarından tamamen kendini soyutlamış olan İvo, ormanda zaman geçirmek ve yaşlı dostunun yaptığı keşifleri dinlemekten büyük zevk alıyordu. Lakin son ziyaretinde, yaşlı Gremlin'in evinin önünde bir ejderha görür ve saklanır. Evden, profesörle birlikte bir Troll ve gölge ordusunun baş büyücüsü Munkus çıkarlar. Gremlin'i bir kafese koyup ejderhaya binerek havalanırlar. Ancak bir kaçak yolcu da ejderhaya biner. İvo, büyük bir cesaretle, arkadaşını kurtarmak



Şekil 4:

için ejderhaya binmeyi son anda başarır. Yaşlı Gremlin, İvo'ya, savaşı bitirebilecek güçte kadim bir nesneden bahseder ve bu nesnenin yeri, evinde saklı olan eski bir maceracının günlüklerinde belirtilmiştir. İvo'dan günlüğü bulmasını ve Seastone'daki baş büyücüye götürmesini ister; ama İvo bunu reddeder ve arkadaşını kurtarmayı kafasına koyar. Planı, Whitcomb dağlarının üzerinden geçerken, sık ormanların üzerine kafesi düşürmektir. Başarı şansı azdır ama ellerindeki tek plan budur. Ancak maalesef başarılı olamazlar. Munkus tarafından sıkıştırılan İvo, ejderhadan kendini ormanlara atarak kurtulabilir. Gremlin ise ne yazık ki o kadar şanslı değildir. Ejderha düşen kafesi bulur.

2.3 Kaptan Nathaniel Bonnet



Şekil 5:

Kendini kaptan olarak tanıtan (hatta belki kendi de buna inanan) Nathaniel, aslında ucuz numaralar çeviren bir dolandırıcıdır. Kumarda hile ile bir eski korsanın hava gemisini kazanmış, hileyi anlayan korsan da bir ödül avcısı Ork'u, Nathaniel'in peşine takmıştır. Ödül avcısı Ma'zaz, Nathaniel ve kuzey topraklarında O'na katılan mistik bir pembe tüylü yaratık olan arkadaşı Critters'ı, Seastone kulesi yakınlarında yakalar. Hava gemisini kayalıklara bağlayan Ma'zaz, kafesteki tutsakları ile birlikte tüccarı beklemeye başlar. Seastone'da karşılaşan Wilbur ve İvo ise, nesneye ulaşmak için bir yol ararken, hava gemisini görürler. Nathaniel, bir insan kasabasında bir Gnome ve bir Elf Prensesini görünce belanın geldiğini anlar: Bir ork tarafından eski bir korsana verilip öldürülmek ya da Gnome ve Elf'e aradıkları hazineyi bulmalarında yardımcı olmak. Ha, peşlerinde kara büyücü Munkus var bir de tabii. Ma'zaz mı, Munkus mu? Öyle ya da böyle beladan kurtulamayacak nasıl olsa! Eh, en azından kafeste olmayacak.

2.4 Dięer Karakterler

Ancak oyunun karakterleri arasında bizim ynettiklerimiz, en aklı bařında olan karakterler. Kimler yok ki?! Bir maymunun ynettięi bir sunucuda gereki rol yapma (RRP) oynayan, "Mkemmell bir oyun bu. Ben 20. kademedede bir muhasebeciyim." ya da "Koř, koř. Yıllık vergi denetimi yapacaęımız bir random quest buldum." řeklinde yorumlar yapan eski bir byc ve satıř yapamayan bir tccar Satir (Bu bycy bize diploma vermesi iin bu oyunun bařından kaldırmaya alıřtıęımız bu blmde TBoUT, MMORPG oyunlarına iyi giydirmiř.), tm arkadařları n cepheye giderken kendisi sakatlıęından dolayı arkada kalmak zorunda kaldıęından bir han iřleten ama handaki ikilerin hepsini de kendisi ien biare bir cce, Elf Prensesi İvo'dan daha gzel ve ekici bir diři Ork olan Ma'zaz, bir Elf Prensesi ile bir Gremlin'i bile birbirinden ayıramayan bir mumya, dost canlısı zombiler, vejeteryan bir ejderha ve fantezi tabanlı macera oyunlarının klt, bir o kadar da umutsuz karakteri LM (tavřan terlikleri de ok hoř olmuř).

3 Oyun Hakkında



Şekil 6:

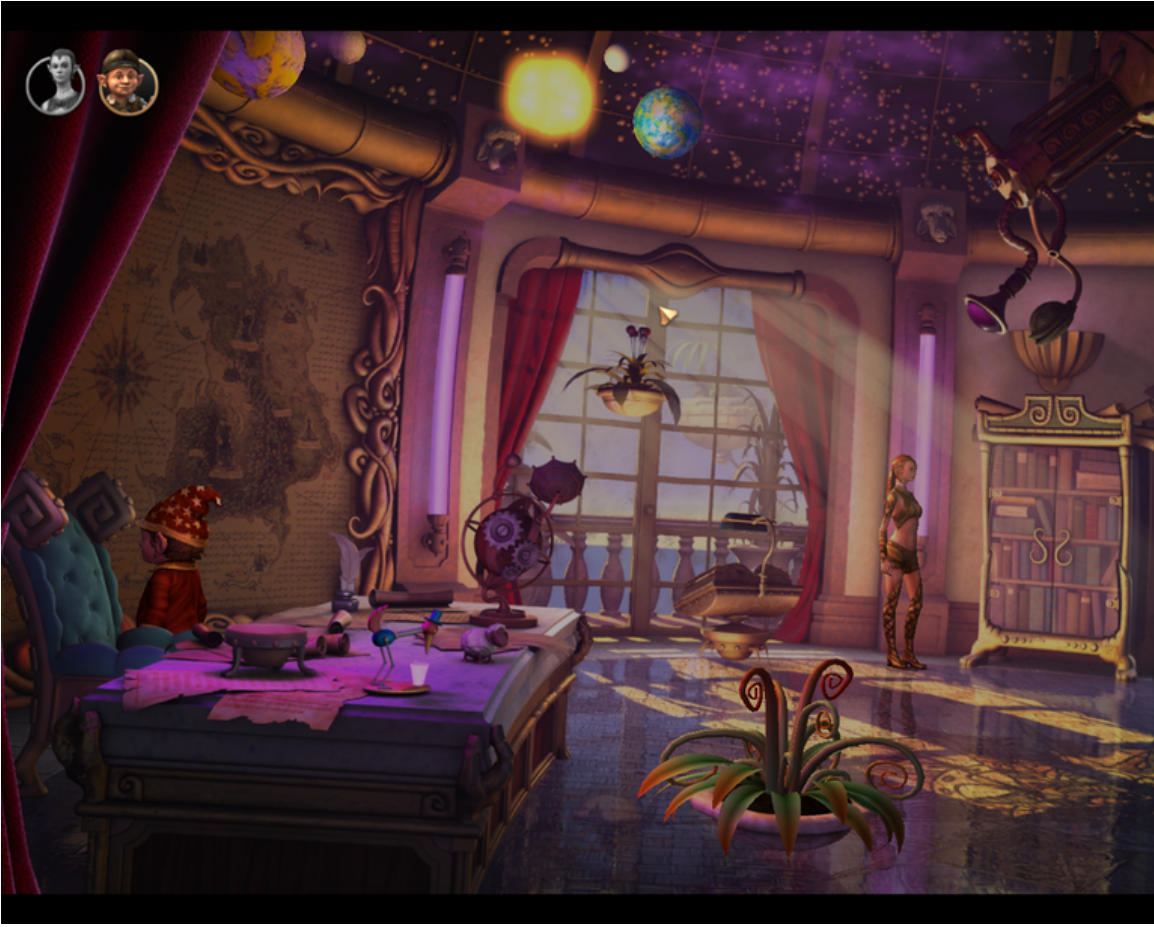
Oyuna ilk başladığınızda ilk göze çarpan grafikler oluyor. En ince ayrıntıya kadar titizlikle oluşturulmuş. Ancak oyunu tam ekran oynamak zorundasınız. Pencere modu oyunda bulunmuyor. Bu tip pek çok oyunda belli edilen etkileşim kuru-lacak nesnelere, bizim oyunumuzda ise belirtilmemiş. Oyuncu için biraz zor bir durum da olsa, boşluk tuşu ile etkileşimli nesnelere görebiliyoruz. Boşluk tuşuna bastığınızda, sanki imleç nesne üzerindeymiş gibi, o nesne ile ne yapabileceğimizi gösterir şekilde (inceleyebileceğimiz bir nesne ise büyüteç, almak ya da kullanmak gereken bir nesne ise el, konuşulacak bir karakter ise konuşma balonu şeklinde) beliriyor. Grafikler ve animasyonlar hatasız ve harika.

Oyunun bulmacaları ve konusu da oldukça güzel ve dengeli yapılmış. Oyun kesinlikle zor değil, ama "Dur bakalım sonrasında ne olacak acaba?" diye devamlı heyecanınızı uyandıracak kadar da sürükleyici bir yapıda. Tüm macera oyunlarında ilk yapılacak şey, girdiğiniz yeri iyice incelemek, burada bulunan tüm etkileşimli nesnelere bulmaktır. TBoUT'ta bu nesnelere gerektiği kadar var ve gerektiği şekillerde etkileşime geçiyor. Mesela, Wilbur ile bir yere girdiniz, bir eşyayı inceliyorsunuz, Wilbur o eşya hakkında bir yorum yapıyor. Sonrasında imleci yine aynı eşya üzerine götürdüğünüzde, 3 farklı etkileşim gerçekleşebiliyor:

1. İmlecimiz şekil değiştirmiyor. Bu, o eşya ile artık herhangi bir işimiz olmadığını gösteriyor. Wilbur bir daha o eşya ile ilgilenmiyor. Ancak aynı yere İvo ya da Nathaniel ile gelerseniz, aynı eşya tekrar etkileşime geçebiliyor.
2. İmlecimiz yeniden inceleme imleci oluyor ya da kullanma/alma imlecine dönüşüyor. Eğer imleç hâlâ inceleme işareti olarak kalıyorsa, bu nesne hakkında daha inceleme yapabileceğiniz anlamına geliyor. Kullanma ya da

alma imleci çıkarsa, ya envanterinizdeki bir nesneyle değiştirebileceğiniz, ya doğrudan kullanabileceğiniz ya da envanterinize alabileceğiniz anlamına geliyor. Alacağınız nesnelere zaten genelde, önce inceleme imleci ile başlıyor.

3. İmleç hâlâ inceleme işareti olarak kalabilir. Ancak farklı olarak, her incelemede farklı bir yorum yapan karakterimiz, bu sefer aynı şeyi söylüyor ve nesne etkileşimini yitirmiyorsa, o nesneyi kullanacağınız olayı ya da bir konuşmayı yapmadığınız anlamına gelir. Ya da bu nesne, diğer bir karakter tarafından kullanılacak demektir. Mesela, baş büyücünün odasına ilk olarak Wilbur ile giriyorsunuz. Dolabın üzerindeki parşömenleri incelediğiniz zaman, "Onları oradan alamıyorum." şeklinde bir yorum yapıyor Wilbur, ama nesne etkileşimini yitirmiyor. Hâlâ inceleme etkileşiminde kalıyor ve tekrar tekrar inceledikçe, Wilbur sürekli aynı yorumu yapıyor. Ancak İvo ile odaya girdiğinizde, parşömenleri oradan alabiliyorsunuz. Yani oyun burada bize, parşömenlerin alınması gerektiğini, ancak bunun Wilbur ile yapılamayacağını anlatıyor. Dikkat edilmesi gereken bir unsur bu. Çünkü oyunun bulmacaları bu şekilde ilerliyor. Mesela bir bulmacanın çözümü, daha önce konuştuğunuz karakterlerde yatıyor. Konuşmayı yapmadan, almanız gereken bir şeyi alamıyorsunuz.



Şekil 7:

Bu tip bir oynanış, aslında macera oyuncularını zorlar. Ancak, neyin ne olduğunu bilmeden ve anlamadan ıvrık zıvrık toplamak da oldukça mantıksızdır. Yine de bu zorluktan başka, bulmacalarda zorluk yok. Etkileşime geçmeyi artık gerektirmeyecek nesnelere etkileşimlerini yitiriyorlar. Yani bu nesneyi artık kullanmayacağınızı anlıyorsunuz. Birbirleriyle kullanacağınız nesnelere de üzerine imleci getirdiğinizde, "Bunu burada kullan." şeklinde ekranın altında bir yazı beliriyor. Yani kullanılacak ya da birleştirilecek nesnelere, birbirleri ile üst üste getirilince, aşağıda ne yapılacağını belirten

bir yazı çıkıyor ve o şekilde kullanılabiliyorlar. Her nesneyi, her tarafta kullanmayı denemeniz gerekmiyor yani. Aksi bir durumda Wilbur, İvo ya da Nathaniel sizi çok da zorlamıyorlar, deneme teşebbüsünde bile bulunmuyorlar.

Bundan başka nesne kullanımı da -fantezi/macera oyunlarının alışlagelmişinin dışında- abuk sabuk değil. Onlarca olmadık nesneyi toplayıp da saçma sapan birleştirmelerle, başka acayip şeyler yapıp bunlardan sadece 3-5'ini kullanmak gibi bir şey kesinlikle yok (gözün çıksın Discworld!). Nesnelere mantıklı bir şekilde birleşiyorlar ve kullandığınız nesnenin işi bittiği zaman envanterinizden siliniyor.

İlerleyiş de doğrusal olarak gidiyor. Bölüm içindeki mekânlara birden fazla gitmeniz gerekiyor, ancak bir bölümde işiniz bittiğinde o bölüme tekrar tekrar gelmiyorsunuz. Koca bir haritada, nereye gideceğinizi bilmeden oradan oraya gitmek gibi bir durumunuz yok mesela (öbür gözün de çıksın Discworld!).

Oyundaki sesler ve müzikler de oldukça başarılı. Linux platformunda, pek fazla bir alternatif olmasa da hem yeni, hem de deneyimli macera oyunu severlere oldukça zevkli bir 20 saat oynanış, 150'den fazla bulmaca ve 300 kadar nesne kullanımı sunacaktır The Book of Unwirtten Tales. Sonraki sayıya dek esen kalın.

4 Kaynak: