

Convention Oyunları İçin Tavsiyeler I

Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

KALEIDOSKOP

Sayı: 10 Tarih: 15 Aralık 2008

Conventionlarda oyun oynatacak oyun yöneticileri için bir kaç tavsiye hazırlamanın iyi bir fikir olduğunu düşündüm. Ne yazık ki söyleyecek şeyler pek de az olmadığından yazı iki sayfaya dağılmak zorunda kaldı. Bu yüzden bu sayıda yalnızca convention öncesi hazırlıklarla ilgili bir yazı olacak. Bir sonraki yazı ise conventiona yönelik tavsiyeler içerecek. İyi okumalar.

Ön Hazırlık

Doğru sistemi seçmek: Tüm oyunlar için geçerli olmakla birlikte özellikle convention oyunlarında doğru sistemi seçmek önemlidir. Zira conventionda oyunlarda zaman çok fazla olmadığından, durup kural kitabı karıştırmak çok iyi bir fikir olmayacaktır. Bu yüzden oyun yöneticisinin hakim olduğu bir sistemi kullanması önemlidir. Bunun dışında oynatmayı düşündüğü oyuna uygun bir sistem seçmek de oldukça önemli bir ayrıntıdır. Örneğin bir kaç savaş sahnesi düşünüyorsanız, savaşı çok yavaşlatan bir sistem kullanmak hiç de iyi bir fikir olmayacaktır.

Oyunu pazarlamak: Conventionlar oyun seçeneği bol olan yerlerdir. Bu yüzden oyununuzu iyi pazarlamanız o oyunu oynatıp oynatamayacağınızı belirleyebilir. Oyunu iyi pazarlamanın ilk basamağı uygun ve dikkat çekici bir isimdir. Oynatacağınız oyunun türüyle alakalı bir isim seçmeniz oyuna gelenlerin hayal kırıklığına uğramamasını sağlayacaktır. Tabii bir de oyunun ismiyle tanıtımı birbirinden apayrı olursa bu büyük ihtimalle oyunun tercihlerini düşürecektir. Oyunun tanıtımını bir kaç anlaşılır cümleyle tamamlayıp insanların oyun hakkında meraklanmasını sağlayacak bir cümleyle bitirmek oldukça iyi bir fikir olacaktır. Oyununuzun en çok öne çıkan ve en çekici olduğunu düşündüğünüz kısımlarını öne çıkarın ve muhakkak tanıtımınızda bulunurun.

Ayrıca oyunun neler içerdiğini ve ne tür bir oyun olduğuna yönelik anahtar sözcükleri (örneğin "pulp süper-kahraman", "karanlık fantezi", "mitolojik bilimkurgu" gibi) tanıtıma

serpiştirmek kendini o türe yakın hissedendenler de oyuncu kazanmanızı sağlayabilir. Ayrıca oyuncu tecrübesini düşük tutmak yeni başlayanların da sizin oyununuzu tercih etmesini sağlayacağından hem daha fazla tercih almanızı hem de insanları oyununuzdan korkmamasını sağlar. Bunun yanında, "X sistemi çok iyi bilmek" gibi yüksek oyuncu gereksinimlerinin olmaması da işinizi kolaylaştırır.

Bir başka önemli ayrıntı da oynattığınız kurulumu çok iyi bilen insanlar dışında da oyuncular gelmesini istiyorsanız, kurulumun terimlerini çok fazla kullanmamanız. İnsanlar anlamadıkları tanıtımı olan bir oyunu tercih etmezler.

Karakterler: Conventionlarda oynanan oyunlar genelde kısa zamana sığmak zorunda olan oyunlardır. Bu yüzden zamanı bir de masaya gelen oyunculara sistemdeki karakter yaratma mekaniğini anlatmak ve karakter yaratmaya uğraşmakla harcamak çok iyi bir fikir değildir. Bu sebeple conventionlarda önceden yaratılmış karakterleri kullanmak en mantıklısıdır. Bu sayede oyuncuları birbirlerine ve hikayeye çok daha rahat şekilde bağlamak da mümkündür.

Hazır karakterleri yaratırken kullanılması iyi olacak bir şey var: arketipler. Arketipler hepimizin bildiği o standart karakter şablonlarıdır: "döven adam", "serseri", "lider", "sağ kol" gibi. Bu arketipler oyuncuların karakterlerini anlamasını kolaylaştırır ve hızlandırır. Önemli olan karakterler ne kadar arketip olurlarsa olsunlar onlara rol yapma olanağı verecek "çengel"ler takmaktadır. Mesela döven adamı melankolik yapmak, lideri uyuşturucu bağımlısı yapmak, serseriye şair ruhlu yapmak gibi. Böylece çok yüzeysel

olmayan ama yine de hızla anlaşılabilir karakterlere sahip olursunuz.

Oyuncuların karakterlerini tanıması için bir başka kullanılabilir yöntem de karakterlere bir "alıntı" vermektir. Karakterin sık kullandığı bir cümle ya da bir slogan olabilir bu. Bir önceki örneklerimiz üzerinden gidecek olursak melankolik döven adamımızın sloganı "Seni döveceğim. Bu hiç hoşuma gitmiyor ama yine de yapmak zorundayım" olabilir.

Ayrıca oyuncu karakterlerinize birer yüz vermek de iyi bir fikir. İnternette kısa bir aramayla pek çok portre bulabilirsiniz. En uygun olduğunu düşündüğünüz portreleri kaydedin ve bastırın. Ama yalnızca "karizmatik" olduğu için bir resmi bir karaktere vermeyin. Resim, karaktere uysun. Oyuncularınızın karakterlerine bir yüz verin, çok daha hızlı o karakteri anladıklarını göreceksiniz.

Oyuncularınıza karakterlerinin geçmişlerini vermek de önemli bir detay. Onbeş sayfalık geçmişler vermenizin bir manası yok elbette. Hem sizin için zaman kaybı, hem de oyuncular için. Neticede kısa sürecek bir oyun için o kadar çok detayı akılda tutmak kolay olmaz. Karakterin geçmişini kısaca yazıp vermek ve yanına da karakter için oldukça önemli olduğunuz bir iki anı serpiştirmek iyi bir yöntemdir. Oyuncularınızın karakterlerini anlamalarını ve onlara ısınmalarını sağlar.

Oyuncular için yapabileceğiniz bir başka iyilik de "güzel" karakter kağıtları hazırlamak. Sadece estetik olarak güzel karakter kağıtlarından bahsetmiyorum. Önemli bilgilerin yer aldığı, aynı zamanda referans belgesi olarak kullanılabilir karakter kağıtlarını

kast ediyorum. Karakterin geçmişi, bilgileri, portresi ile önemli ve sık kullanılan kuralları içeren ve oyununuzun temasına sahip bir karakter kağıdı hem oyuncularınızın çok hoşuna gidecek hem de size oyun sırasında pek çok artı sağlayacaktır.

Senaryo: Daha önce de belirttiğim gibi convention oyunları geçmişi ve devamı olmayan oyunlardır. Bu yüzden senaryoları buna göre kendi içinde başlayıp çözümlenecek, başka bir senaryoya gönderme yapmayan bir şekilde hazırlamak iyi bir fikir. Devam eden oyunlarda senaryonun gereklerini yerine getirmek için pek çok oturum mevcuttur. Fakat convention oyunları tek oturumluk olduklarından senaryo tüm amaçlarını tek oturumda tamamlamalıdır. Oyunun başının "yakalayıcı" ve oyuncuyu içine çeken cinste olması, tansiyonun yavaş yavaş yükselen ve sonunda bir zirveyle sonuçlanan bir senaryosu olmalı.

"Hazır" olmak: Oynatacağınız oyunlarda karakterlerin yaptığı şeyler sonucunda oyun değişebilir. Normal şartlarda böyle durumlarda aklınızda bir şey yoksa bile oyuna biraz ara verip üzerine düşünebilirsiniz. Fakat conventionda bunun için pek zamanınız olmaz. Bu sebeple oyunculara az çok belirli sonuçlar doğuracak sahneler sunmak ve yapabilecekleri olası seçimler sonucu oluşabilecek olası sahneleri düşünüp hazırlamak da iyi bir fikir olacaktır.

Hazır olmak demişken, yapılması gereken bir başka şey de oyuncu dışı karakterlerle alakalı hazırlıklar yapmaktır. Oyuncuların karşılaştıkları tüm karakterlerin isimleri çok rastlanmış isimler olursa, oyuncular soğuyabilir. Bu yüzden elinizde bir isim listesi ve "esaslı oyuncu dışı karakterler" dışında en azından bir kaç şablon oyuncu dışı karakter olursa oyun daha zevkli geçer.

Bir başka yapabileceğiniz şey de, oynatmayı düşündüğünüz senaryoyu arkadaşlarınızla oynayıp bir denemenizdir. Böylece oyunun eksik yerlerini, değiştirilmesi gereken noktalarını görmek için bir şansınız olur. Bu da masadaki herkes için daha iyi olur.

Kendinize iyi bakın ve bir sonraki sayıda görüşmek üzere...

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Bu yayının içeriği [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/) ile lisanslanmıştır. Lisansın tüm metni için [tıklayınız](#).

Bu yayında görülen tüm resimler kendi telif hakkı sahiplerine aittirler. Kullanım yalnızca tanıtım amaçlıdır, bir telif hakkı ihlali oluşturmaz.

