

# Oyun Yöneticisinin Alet Çantası I

Erol Can "Jake Argent" Akbaba

Oynatmaya yeni başlayan OYlerin(oyun yöneticisi, bundan sonra bu kısaltma kullanılacaktır) sıkça karşılaştığı problemler vardır. Oyunu koordine edemezler, oyuncular yapabileceklerinin çok daha fazlasını ya da azını yapar. Oyuncular dışındaki dünya yaşamıyor gibidir vesaire.

Bu tarz sorunları alt etmeyi zamanla öğrenir OYler. Ancak bu zamandan tasarruf etmek için bazı şeyleri ip uçları olarak dizebiliriz sanırım. Yeni bir OY için işe, temelden girerim. Hangi sistemde oynatsın, kurgu yer neresi olsun?

Öncelikle, acemi diyebileceğimiz bir oyun yöneticisi(hepimiz geçtik değil mi o dönemden?) için en önemli şey hangi sistem ve hangi kurgu yeri seçeceğidir. Bunlara açıklık getireyim basit olarak; sistem DnD, GURPS gibi bir mekaniktir, kurgu yer ise Forgotten Realms, World of Darkness, Marvel Universe gibi bir "dünya"dır.

Kurgu yer seçmek biraz daha rahat gibi görünüyor. Zira bir kurgu yerde oyun oynanacaksa o kurgu yerin iyi bilinmesi gerekir. Tek kıstas budur. Konu ile alakalı var olan bilgi kaynakları incelenmeli ve oyuncular bir miktar, oyun yöneticileri ise bol miktarda bilgi sahibi olmalıdır. Zira World of Darkness'da vampirler nedir, ne yapar bilmeden bir vampir karakteri düzgünce oynamak neredeyse imkânsızdır.

Sistem seçmek ise, biraz daha meşakkatli bir iştir. Sıklıkla seçtiğiniz kurgu yerin resmi olarak desteklendiği bir sistemde oynarsınız. Zira size gerekebilecek her türlü karakter detayı ve mekanik işleç, elinizde hazır olarak vardır. Ancak daha serbest bir şeyler oynamak istediğinizde, örneğin kendi yaratımınız olan bir kurgu yerde oyun oynatmak istediğinizde, sistem seçimi önemli bir rol oynar. Sistem bilgisi ve kurgu yeri iyi tanımak önemli şeylerdir bu konuda. En az zorlukla, en keyifli oyunu oynamak hedef olmalıdır. GURPS, Savage Worlds gibi sistemler bir çok kurguya uyarlanabilse de salt

# KALEIDOSKOP

Sayı: 15 Tarih: 19 Ocak 2009

fantastik oyunlar için DnD hala daha iyi bir seçimdir örneğin. Büyü sistemi, genel karakter tipleri gibi şeyleri size otomatikman verir. Fakat detaylı ve günümüzde geçen bir oyun için GURPS daha güzel uyum sağlayacaktır. (Bir de ufak not, GURPS sistemini uzun süreli oyunlar dışında kullanmamanızı tavsiye ederim, karakter yaratması aşırı uzun sürebiliyor.)

Peki madem kurgu yer ve sistem gibi iki temel konuyu anlattığımıza göre, bakalım çantamızda neler var? Öncelikle, kurgu yer ile ilgili bilgiler var. Sonrasında haritalar, önemli OYKler(Oyun Yöneticisi Karakterleri), senaryo ve zaman çizelgesi. Hemen girişelim bunlara.

## Kurgu Yer İle İlgili Bilgiler

Kurgu yer ile ilgili bilgiler, eğer hazır bir kurgu yer seçtiyseniz zaten kitaplarda veya başka kaynaklarda mevcuttur. Oyuncuların bunlarla ilgili bir miktar okuma yapması gerekebilir belki ama daha fazlasına çoğunlukla ihtiyaç olmaz. Ancak eğer kendinizin hazırladığı bir kurgu yer kullanıyorsanız, elinizin altında bulunması gereken bazı önemli şeyler vardır. Kurgu yerdeki önemli yerler, olmuş olan önemli olaylar gibi. Bunları oyuncularınızın da okuyabileceği bir yere yazmanız, hepiniz için faydalı olacaktır.

Bu bilgiler dışında bir de kurgu yerde var olan önemli kurum ve kuruluşlara ilişkin bilgileri de eklerseniz, çok daha rahat bir oyun oynatırsınız. Fantastik bir kurguda, A büyücülük kulesi ile B büyücülük kulesinin birbirleri ile olan farklarının bilinmesi, faydalı bir şeydir. Üstelik bunların arasındaki ilişkileri de önceden hazırlamış olursunuz ve oyun içinde kafanız karışmaz.

## Haritalar

Haritalar, rahat bir oyun oynamak için oldukça faydalı şeylerdir. Bir kere, oyuncular nereye gittiklerini, neyin nerede olduğunu daha rahat kavrayabilir. Ayrıca nereye ne kadar sürede gidiliyor, A şehri, B şehrine göre ne yönde kalıyor, C nehri hangi dağ sırasının arasından geçiyor gibi şeylerde de karmaşayı engeller.

Genel haritalar dışında, eğer yapabiliyorsanız, oyuncuların gitme ihtimali bulunan yerlerin de haritalarını buldurmak iyi bir seçim olacaktır. Örneğin elinizde iki farklı han/otel için harita bulunursa, istediğiniz zaman onları masaya koyup; "işte buradasınız, buyurun" diyebilirsiniz. Detayların önemli olduğu oyunlarda, bu işleri epey kolaylaştıracaktır.

Bazı haritaları ise, oyunculara vermek ve oyuncuların o haritalar üzerinde not alması genel gelişimi yansıtmak için çok faydalıdır. Daha önce nerelere gittiklerini, nereye nasıl gidildiğini bilmelerini sağlar. Ufak ipuçları da sağlayacağı için, oyuncular daha önce neler yaptıklarını unutmamaya meyilli olur.

## Oyun Yöneticisi Karakterleri

Bir oyuna başladığınızda, karakterleri hikayeye nasıl çekeceğinize karar verdiğiniz anda bu olaylarla ilgili bazı karakterler girer işin içine. Oyun yöneticisi olarak bu karakterlerin "yaşıyor" hissi vermesi sizin elinizdedir. Ancak her karakter için sayfalarca yazı yazmanız da ciddi bir vakit kaybı olacaktır. Karakterler hakkında temel bilgileri not aldığımız ufak kağıtlarınız olsun. Adı, yaşı gibi bilgilerin yanına bir de ne iş yaptığı, ne

zamandır bununla uğraştığı ve amaçlarına dair notlar alırsanız, oynatmanız çok daha rahat olacaktır.

Bu OYKlerin karakter kağıtlarının olması ise, çok daha rahatlatıcı bir durumdur. Ancak her zaman karakter kağıdı yaratmanıza gerek yok. Eğer söz konusu OYK grup ile birlikte uzun bir süre takılacaksa veya oyuncular ile bu OYK(lerin) çatışması söz konusu ise, havada kalan olaylara vesile olmaması için karakter kağıtlarını yaratmak iyi bir seçimdir. Böylece oyuncularınız da size "ama bu karakter nasıl yaptı ki onu" gibi itirazlarda bulunamaz, oyun dışı oluşabilecek gereksiz çatışmaları önlemiş olursunuz.

## Senaryo

Senaryo, hakkında çok uzun şeyler yazılabilecek bir şey. Ancak oynatmaya yeni başlayan OYler için bazı şeyleri kısaltıp, ipucu olarak yazabilirim diye düşünüyorum.

Öncelikle, senaryonuzun genel tipine karar verin. "Sıradan kişilerin yüksek başarıları" üzerine mi, "seçilmiş kişi" konsepti mi yoksa "örümcek ağında birden çok örümcek var" gibi bir konsept mi buna karar verin. Ondan sonra, konuyla ilgili karakter/kuruluşların planlarını bir yere not edin. Temel notların elinizde bulunması, çok fayda sağlayacaktır emin olun. Oyun öncesinde/sırasında olmuş/olabilecek olayları da bir yere yazın. Önemli şeyler ile ilgili ip uçlarını, olaylardan bir süre önce ufak ufak belli edecek ipuçları hazırlayın kendinize.

Bunların kullanılmasına gelince, onlar da bir sonraki yazım olan "Zaman Çizelgesi"nde olacak.

Hepinize keyifli oyunlar dilerim.

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "ocultsearcher" 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.

