

# Oyun Yöneticisinin Alet Çantası II

Erol Can "Jake Argent" Akbaba

Bir önceki yazımda OY Alet Çantasındaki bazı temel araçlardan, zaman çizelgesi haricindeki diğer ekipmanlara değindim. Zaman çizelgesi önemli ve geniş kullanıma sahip bir araç olduğundan onu bu yazıya tek başına aldım.

Zaman çizelgesi nedir? Zaman çizelgesi, oyuncuların yaptıkları dışında dünyanızda olan/olacak olan olaylarla ilgili notlarınızın düzenlenmiş halidir. Oyuncularla doğrudan veya dolaylı ilişki içinde bulunabilir. Ya da oyuncularla ilgili olmayabilir de, ancak onların "maceracı" yada "kahraman" olduğunu düşünürsek, muhtemelen hemen her şey onlarla ilgili olacaktır.

Zaman çizelgesinin kullanımı oyunlarda birçok şeyi rahatlatır. Bir kere, oyun yöneticisine planlı olmak için bir sebep ve yöntem sunar, oyunun gidişatı ile ilgili çabucak bilgi sahibi olunabilmesini sağlar. Gelişebilecek olaylarla ilgili ip ucu verir ve senaryonun ilerleyen safhalarına dair de ön bilgi sağlar.

Zaman çizelgesi nasıl hazırlanır ve içinde ne bilgiler bulunur peki? Zaman çizelgesini hazırlamadan önce, senaryonuzun başlangıcı ve kurgu yeriniz ile ilgili bilgilere sahip olmalısınız. Benim oynatış anlayışıma göre, diğer tüm aletler ve hazırlıklar tamamen zaman çizelgesine yardımcı olmak için vardır. Zaman çizelgesinin hazırlanmasını sağlarlar.

İlk olarak bu çizelgede yer alması gereken şeyler, kurgu yerinizdeki önemli kişi veya kuruluşların amaçları doğrultusunda (hazırladık bunları değil mi?) yapacakları şeyler olmalı. Oyun içerisindeki tarihe göre çizelgeniz olacak ilk olayla başlar. Ancak dikkat edilmesi gereken nokta şudur; "Synaps Associations" firması direk olarak bir buluşunu açıklamaz örneğin. Böyle bir olayı parçalara bölerek yedirmelisiniz zaman çizelgesine.

Örneğin, bu buluş yapay beyin üretmekle alakalı diyelim. İlk olarak bir X tarihinde, gazetede bu firmanın iş ilanları görülmeye başlar. Bunun altı ay sonrasında "beynin yaydığı alfa dalgalarının ne anlama geldiği

# KALEIDOSKOP

Sayı: 16 Tarih: 26 Ocak 2009

çözüldü" gibi bir haber yer alır televizyonlarda ve gazetelerde. Bu haberde, yapılan buluş sayesinde insanların elektronik ekipmanları salt düşünceleri ile kontrol edebilecekleri gibi bazı gelecek planlarla ilgili bilgiler yer alır. Örneğin bu noktada, varsayalım ki grubunuzda bir adet psikoloji uzmanı var. Zaman çizelgenize bir not düşerseniz, bu haberin çıktığı günden üç hafta sonrasında, karaktere bu şirketten bir iş teklifi gelir. İş teklifinde çok fazla bilgi verilmeyebilir, ancak karakter işe girerse öğrenecektir ki şirket, alfa dalgalarını taklit ederek insanlara bazı düşünceleri empoze etme girişimindedir. Ancak bunu doğrudan yapmaları beyne zarar vereceğinden, bu yöne giderek alt düşünceleri yedirmeleri gerekmektedir. Bunun için de bir psikoloji uzmanının insan inançları üzerinde yapması gereken çalışmalara ihtiyacı vardır. Zaman çizelgeniz, oyuncularınızın verdiği kararlara göre gelişerek devam eder böylece.

Zaman çizelgesinin önemli bir yararı da, oyuncularınızın yazdığı özgeçmişlerdeki parçalara göre gelişmesini düşündüğünüz olayları da not almanızdır. Karakterleri doğrudan ilgilendiren olaylar da, örneğin ailesinden birinin kaybı gibi, böylece kurgunuza dahil olurlar rahat bir şekilde.

Ancak zaman çizelgesi her zaman böyle geniş çaplı ve uzun süreli olmak zorunda değildir. Bir çok tek oturumluk oyunda da zaman çizelgesi rahatça kullanılabilir ve büyük fayda sağlar. Buna örnek verecek olursak;

Diyelim ki bir adet suikast oyunu oynatıyorsunuz. Oyuncuların bir kişiyi ortadan kaldırması gerekiyor. Bu durumda zaman çizelgenizi şu şekilde oluşturabilirsiniz;

<http://kldskp.wordpress.com>

Yayına Hazırlayan: Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

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

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

4.4 – Söz konusu ordu kurumunu ilgilendiren bazı politik haberlerin medyada yer alması(7.12.2009)

4.5 – Bilgi Edinme süresinin sonu(11.01.2009)

5 – Plan Yapma Süresi(12.01.2009 – 15.01.2009)

6 – Hedefin Ortadan Kaldırılması (16.01.2009)

6.1 – Her şey yerinde(20.00) (bakın saatlere geldik artık)

6.2 – Devriyenin bir tur tamamlaması 14 dakika sürüyor.

6.3 – Kameraların bir tur tamamlaması 25 saniye sürüyor.

6.4 – Hedef kurum binasına gelir(geceleleri neden çalışıyor acaba? 20.05)

6.5 – Kurum binasındaki ışıklar söner, diğer çalışanlar çıkmaya başlar.(20.30)

6.6 – Grup içeri girmeye başlar.(20.35)

Şeklinde gider de gider. Bu zaman çizelgesi örneğin, yazmak için benim beş dakikamı aldı. Bu beş dakikalık zamanla, oyun içerisinde kullanacağım bir sürü detayı da belirlemiş oldum. Oynatırken yaşayacağım rahatlığı siz düşünün.

Zaman çizelgesini de anlattıktan sonra, OY Alet Çantasını kapatabiliriz artık sanırım. Umarım hepimize faydası dokunur. Özellikle zaman çizelgesi ile oyunlarınızı çok daha koordineli ve düzenli oynatabilirsiniz. Oyunun bir çok yönü tecrübe ile geliştirilse de, en azından planlama aşaması için bunlar size yardımcı olur diye umuyorum.

Hepinize keyifli oyunlar dilerim.

