

# ÖDÜLLER KALEIDOSKOP

Gökçe Ozan "occultsearcher" Toptaş

Sayı: 18 Tarih: 9 Şubat 2009

Ödüller, oyunculara oyun içinde yaptıkları karşılığında verdiğimiz, onlara başarılarının altlarını çizmeleri için sunduğumuz şeylerdir. Genel olarak oyun yöneticileri olarak dört temel ödül kullanırız: Tecrübe, para, nesnelere ve parlak nesnelere...

Fakat bir oyun yöneticisinin kullanabileceği pek çok ödül vardır. Genel olarak bunları göz ardı eder ve elimizdeki dört maddeyle idare ederiz. Fakat tüm mevcut ödüllerin etkin kullanımı, oyuncular açısından çok daha tatminkar sonuçlar doğurur. Bir oyun yöneticisi, bu ödüllerin tamamından faydalanmalıdır.

Önce en klasik dört ödülümüze bakalım:

**Tecrübe:** İster D&D'deki gibi öldürülen yaratık başına, ister WoD oyunlarındaki gibi karakterin iyi canlandırılması karşılığında veriliyor olsun, tecrübe aşağı yukarı tüm rol yapma oyunlarındaki en temel ödüldür. Oyunculara bir ilerleme ve gelişme hissiyatı verir. Temel olarak ne zamanlar ve ne kadar verilmesi gerektiği oyun sistemi tarafından açıklanmıştır. Örneğin, yaratık öldürüldüğünde, macera bittiğinde, önemli bir olay başarıldığında vesaire. Puan bazında verilen ödüllerin yanı sıra, belli bir yetenekte veya normal şartlarda tecrübe karşılığı geliştirilebilecek şeyleri doğrudan sunmak da bir opsiyondur. Bir bar kavgacısından, pis dövüşle ilgili teknikler öğrenmek, "pis dövüş" gibi bir feat ya da benzer bir yetenek kazandırabilir veya doğrudan var olan dövüş etkinliğini artırabilir.

**Para:** Oyuncular ilke olarak paraya sahip olmak için oldukça fazla uğraş verirler. Özellikle de hincik cıncık, yapılan her harcamanın gıdım gıdım hesabını soran oyun yöneticilerinin ellerinde. Bu ödül cinsi de, oyunculara istedikleri şeylere sahip olabilmeleri için likit bir kaynak sunar. Oyun içinde istedikleri mal ve hizmeti alabildikleri için doğrudan "al sana bilmem ne nesnesi" demekten daha büyük bir özgürlük hissiyatı sağlar. Oyuncular sonunda o parayla gidip aynı nesneyi alacak da olsalar, ellerine parayı vermek daha makuldür.

**Nesnelere:** Bu ödüller, sıradan bir mutfak bıçağını, bir tabancayı, alelade bir zırhı kapsar. Her zaman en güzel ödül olmasa da bazen oyuncular bu tarz nesnelere inanılmaz yakın bağlar kurabilirler. Örneğin yeterince duygusal bir şekilde verilmiş bir hançer, oyunun sonuna

kadar oyuncunuzun en değerli parlak nesnesinden daha çok değer verdiği bir ödül olacaktır...

**Parlak Nesnelere:** Bu terimi normalden güçlü nesnelere için kullanıyoruz. Örneğin deneysel lazer silahları ya da efsunlu nesnelere gibi. Oyunculara, benzer bir ekipmanın "parlak" olmayan versiyonuna göre üstünlük sağlayan nesnelere. Bu madde de en çok kullandığımız ödüllerden biri. Ve yine D&D gibi sistemlerde ne şekilde dağıtılması gerektiğine yönelik gayet iyi tavsiyeler mevcut.

Şimdi geçelim bu temel dörtlü kadar kullanmadığımız ödüllere. Bunlar belki bu temel ödüller kadar etkin gibi görünmeyebilirler. Fakat oyununuza bir derinlik katacağına eminim.

**Mülk:** Bu tür ödüller bir dağ kalesi, bir ev, bir uzay istasyonu benzeri yerleşim alanları olabileceği gibi, bir simya laboratuvarı gibi bir işlevi bulunan alanlar yahut bir düğüm noktası (node) gibi kaynak üreten bölgeler de olabilir. Hatta ab-ı hayat çeşmesi bile bu tür ödüllere girer. Oyunculara bu mülkün ne kadar değerli olduğunu hissettirirseniz o kadar iyidir. Neticede doğrudan paraya çevrilmesi zor olmakla birlikte, yüklü bir ödül olduğu da kesindir.

**Araçlar:** Tıpkı mülk gibi, bu da para ile satın alınabilecek de olsa, oyunculara normal şartlarda bulamayacakları araçları vermek güzel bir ödüldür. Hepimizin cebinde parası olabilir ama bir taarruz helikopteri satın alamayız. Evrenin en hızlı uzay aracı, herkesi geride bırakması garanti bir pod racer, asla yarı yolda bırakmaz bir araba bu maddeye birer örnektir. Bu ödülde can alıcı nokta, oyunculara normalde paralarıyla alamayacaklarını düşündükleri bir şey sunmaktadır.

**Ünvan:** Bu ödüller, kökünden de anlayabileceğimiz üzere ün ve şanı da yanlarında getirirler. Örneğin Lockhaven adlı bir köyü kurtaran bir grup kahramanın "Lockhaven'ın Kurtarıcıları"

ünvanına sahip olup, ilgili bölgede ve çevre kazalarda yolda tanınmaları, alışverişlerinde indirim sağlanması, hediyeler verilmesi ve huşu içinde izlenmeleri onları çok sevindirecektir. Aynı şekilde ülkenin kralı tarafından Standhaard Baronu ilan edilmek de benzer bir şeydir. Bu tür ünvanlar, kendilerince oyun dünyasına yönelik çeşitli avantajlar sağlarlar. Tabii çeşitli problemlere de gebe olabilirler ve bu sorunlardan da yeni yeni maceralar ortaya çıkabilir.

**Müttefikler:** Oyun sırasında yaptıkları ile oyuncular zaman içinde müttefiklere sahip olabilirler. Şüphesiz ki bilgili ve etkili müttefikler oldukça iyi ödüllerdir. Fakat bu elemanların gereksiz olmaması ödüle ayrı bir güzellik katar. Örneğin antik uygarlıklar konusunda bilgili bir alim müttefiki olan gruba, antik uygarlıklarla ilgili bilgi almalarını gerektirecek bir senaryo yazarak o müttefiki atıl bir durumdan kurtarmak önemlidir.

**Askerler:** Ham askeri güç, bol savaş olan oyunlarda büyük bir ödüldür. Çok sayıda askerin varlığı, oyunu hafif bir stratejik havaya da sokarak, oyuna ayrı bir derinlik verir. Ayrıca mülk ve ünvanın da kullanıldığı oyunlarda, oyunun bazı cepheleri için vazgeçilmez bir maddedir de askerler. Mülkün korunması olduğu kadar amaçların yerine getirilmesinde de yardımcı olurlar.

**Kaynaklar:** Bu tip ödüller, oyuncuların normal şartlarda kolaylıkla ele geçiremeyecekleri kaynakları kapsar. Örneğin bir simya unsuru, ya da öz (quintessence) veya belki (eğer dünyanızda kolaylıkla bulunmuyorsa) şifa iksirleri.

**Sanat Eseri:** Bu tip ödüller normalde çok sık göz ardı ettiğimiz ödüllerdir. Oyuncuların da oldukça göz ardı ettiği bir ödüldür. Fakat bunu kolaylıkla aşacağız. Oyuncuların buldukları sanat eserlerinin, çeşitli şeylere bonus vermesi gibi ufak bir kural koyarak. Örneğin büyü

tanrısının ufak bir heykelciği karakterlerin büyüden daha fazla anlamalarını sağlayabilir. Ya da Aslan Yürekli Richard'ın bir temsili resmi, oyuncuların daha cesur olmalarını sağlayabilir. Özellikle bu ödül cinsinde bir hoşluk yapabiliriz: oyuncuların buldukları sanat eserlerinin resimlerinin çıktısını alıp, oyunculara verebiliriz.

**Bilgi:** Başlı başına en önemli ödüllerden biridir bu şüphesiz. Oyuncularımıza belli bir konu hakkında, oyunda mevcut maceralarıyla ilgili olarak ya da olmayarak verdiğimiz bir bilgi ödül olarak değerlendirilebilir. Ama yalnızca ödül olarak düşünmüyorsanız. Fakat bilginin ödül olması için pervasızca saçılmayan bir şey olması lazım. Ya da pervasızca saçılan bilgilerin yalan, ödül olarak verilenin hakikat olması da bir opsiyondur.

**Saklı Beceriler:** Oyunculara normal şartlarda bazı karakter opsiyonları almayı yasakladıysanız, bu yeteneklere, özelliklere ya da niteliklere ulaşım açmak da bir ödüldür. Örneğin normal şartlarda Din Bilgisi yeteneğini ve dini büyüleri oyuncularınıza vermiyorsanız, bir maceranın sonunda bunları artık alabileceklerini söylemek bir ödüldür. Bu ödülün bir başka kullanımını da, yalnızca artık alabileceklerini söylemek değil, başlangıç olarak bir miktar vermektir de.

**Andaç:** Bunlar da tıpkı sanat eserleri gibi göz ardı edilen ödüllerdendir. Oyuncuların karşılaştıkları ve öldürdükleri yaratıkların çeşitli uzuvlarını kapsar. Fakat bunlar öylesine toplandığında tıpkı sanat eserindeki gibi oyuncular tarafından hor görülebileceklerdir. Bu sebeple, tıpkı sanat eserlerinde yaptığımız gibi ufak bir mekanik bonus sağlayarak değer kazandıracaktır. Örneğin bir chimera pençesi, oyuncuların ordularının çok daha yürekli savaşmasını sağlayabilir ya da bir basilisk kafası oyuncuların yılanlarla konuşmalarına veya yılan zehrinden etkilenmelerine yol açabilir.

Umarım bu yazı hem ödüllendirme sisteminizi tekrar bir gözden geçirmenize yararmış, hem de oyuncularınıza verebileceğiniz ödüllerle alakalı ilham vermiştir. Elinizdeki cephaneyi iyi kullanırsanız, oyuncularınızı çok daha fazla mutlu edebileceğinizden eminim.

Bir sonraki yazımda görüşmek üzere. Kendinize iyi bakın ve şimdi gidip biraz oyun oynayın...

<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.

