



MAHZEN

Dosya:

Flames of War

FRP Hikayeleri

Nasıl Nerd Olunur?

Şişman ve Kokulu:

Ogreler

ROBE '12

Post Apokaliptika

Ghost Quarter

Editörler

Aylin Ayvazoğlu
Sevin Dobur

Koordinatör

Levent Akdurak

Yazarlar

Alper Baran Sözmen
Doruk Deniz İlmenöz
H. Ruhi Küçük
Levent Akdurak
M. Batuhan Tunçdemir
Yakup Çakmak

Merhaba herkese,

Yedi aydan fazladır çıkmayan dergiye nihayet Sevin ile ben el atıp yönetime el koyduk. Bundan sonra her ayın yirmi beşinde Mahzen'i Kule Sakinleri'nin sitesinden veya dergimizin Facebook sayfasından indirebilirsiniz.

Bu sayıyı çıkarmak için normalin üstü emek ve zaman harcadık. İzmirCon hazırlıkları tüm hızıyla sürüyor ve toplantıdan toplantıya koşturuyoruz. Dergiye bu yoğunluğa rağmen çıkarabilmek hoş bir başarı oldu.

Umarım bu çabalarımıza değer ve dergiye okumaktan keyif alırsınız.

Gelecek sayıda görüşmek üzere.



Herkese merhaba,

Mahzen'in geç gelen bu sayısının hazırlık aşaması hepimiz için çok zorlu geçti. Karar vermek, uygulamaya geçmek ve birbirimizi tepiklemek uzun zaman aldı. Bu arada Aylin ve Ruhi'ye teşekkürlerimi bir borç bilirim. :)

Dergiye yeni bir şeyler ekleyelim dedik; az zamanımız ve çok fikrimiz vardı. Başlangıç olarak kapak fotoğrafını sevimli hayvan zulmünden kurtarıp Bir Harry Potter anmasına çevirdik. Yeni köşeler be bölümler eklemek istiyoruz, bu konuda harika fikirlerimiz var; tutana aşk olsun! Efem, bizi takip etmeye devam edin...

Aylin

Sevin

NOW LOADING



Evet bence ben yazı yazayım! Efenim belki duymuşsunuzdur ama kesin olayların iç yüzünden habersizsinizdir. Bu güzide dergimizde feminist bir devrim oldu! Şimdi aslında şu, dergi editörlüğü için süper iki adayımızın ikisini de göreve çağırdım. Buraya kadar güzel ama buradan sonra işte darbe geliyor, bir anda benim dergideki önemimi küçültmeye yönelik açıklamalar, yok efenim koordinatör demeler filan. Dişimlen tırnağımlan yaptım ben bu dergiyi! Tabi farelik avantajlarım da var o ayrı.

Neyse gelelim konulara zira anlatacak çok şey var mesela İZMİRCON!

Evet! Hazırlıklar bitmek üzere ve bu sene accayip dolu bir İzmirCon geliyor. Aylar önce ondan fazla yetenekli ve istekli insanın bi araya gelip çalışmasıyla çok güzel bi KON geliyor. Oyun konsolları beni benden aldı özellikle üff ne biçim güzel ki!! Benden duymuş olun Yapuk The Forum Slayer, Magic ile İzmir'i ele geçirmeye çalışıyor. Planlarındaki ilk adımlardan biri de önce Kule'yi ele geçirmek!

Direnişimiz devam ediyö da haftada 3 defa etkinlik yapıyolar, büyük iş. Kule Sakinleri çıldırmış olmalı! Bi yanda Warhammer Fantasy kumpanyası, bi yanda 40K öbür tarafta Flames Of War kumpanyası! Şimdi tamam oyun topluluğu oyun oynuyo filan ama o değil zira ürün vermek konusunda kendimizi aşiyoruz! Şimdi reklam kokan hareketler; dergimiz var efem, haftalık bülten var, Flames Of War tanıtım yazıları bizi bizden alır, İzmirCon'a tam destek, yine yurt çapında WHFB turnuvası daha da neler neler! Eh boşuna artmıyor efenim sayımız, "If you build, they will come" ve tabi haliyle siz de gelin, katılın ne güzel, "The More The Merrier" zaten sloganımız.

Bir ara da KONTAKT diyelim zaten hepiniz biliyorsunuz heralde nedir diye. Temmuz civarı bekleyin efenim, benden dedikodu bu kadar. Bi de konsolları bu sefer daha şık gibi, turnuva olur ki bence! Şşşt aramızda bunlar, fısıldıyorum ben sadece...

Levent Akdurak

5 Adımda Nasıl Nerd Olunur?

Evet bu ay geyik yapasım var benim, sıkıldım da kaç gündür.. Böyle bir konu atılmıştı ortaya vaktinde neden yazmayayım dedim ben de kendi kendime, kaç aydır da bir şey göndermiyordum hazır. Şimdi yazımızın konusu başlıktan da anlaşılacağı üzere basitçe “nerd” olmak için ne yapmak gerektiğidir. Bu konuya girmeden önce “nerd” nedir bunu bir tanımlamak gerekir sanırım. Basitçe hayatını FRP, masa üstü savaş oyunları, Magic the Gathering, çizgi roman, ders döngüsüne sokmuş sosyal hayat yoksunu yaşam formuna denir. Sosyal hayatı da olup, bu sayılan döngü öğelerinden bir ya da birkaçına bulaşmayan modele sık sık “geek” dendiğini duyabilirsiniz, mümkündür, olabilir ama konumuz bu değil. Ki konuya dönecek olursak işte size 5 adım;

1- Dış görünüş; hemen gidin ne varsa dolabınızda çöpe atın ve saçma sapan dar t-shirtler ve pantolonlarla doldurun. Bundan sonra bunlar giyilecek o t-shirt itinayla pantolonun içine sokulacak. Saçlar da arkaya yapıştırılacak mümkünse kalın çerçeveli bir de gözlük takılacak, gerekirse diş teli edinilecek. Bu kadarı başlangıç için yeterli olacaktır.

2- Odanız ve ya eviniz; öncelikle bir eviniz varsa acilen çıkın oradan, hemen ama dönün ailenizin yanına evi satıp parasıyla çizgi roman, “aksiyon figürü” veya daha sonra bahsedeceğim “nerd malzemelerini” alın. Odanıza gelecek olursak, odanın tüm duvarları boydan boya çizgi roman karakterlerinin, bilgisayar oyunlarının posterleri ile dolu olmak zorunda, odadaki eşyalar kesinlikle derli toplu, düzenli ve temiz olacak -evet en zor kısım bu- odada bilim “nerd malzemesi” bulunmalı ve bunların günlük bakımı da yapılmalı. Eğer ki ailenizle yaşama imkanınız yoksa, umudunuzu kaybetmeyin hala nerd olabilirsiniz, tüm eve yukarıda bahsettiğim şeyleri uygulamanız yeterli olacaktır.

3- Nerd Malzemeleri; size basit bir liste veriyorum, hepsini edinin ve gözünüz gibi bakın!

- Çizgi Romanlar: hepsi ama ne geliyorsa aklınıza, eski, yeni...
- Bilim-kurgu ve fantastik kurgu kitaplar, filmler, diziler...
- Yeni çıkan ve hali hazırda bulunan tüm bilgisayar ve konsol oyunlarına da ihtiyaç var hatta başlamışken bir çift konsol ve bir de bilgisayar edinin ve bilgisayarı sürekli olarak yenileyin.
- Aksiyon figürleri, ya da basitçe oyuncaklar, ama onlar bundan sonra aksiyon figürü, neyse ne sonuç olarak sevdiğiniz her filmin, her dizinin, her çizgi romanın... Tüm aksiyon figürlerini toplayıp bir yerlere diziyoruz ve tabii ki paketleri açmıyoruz.

- Bir teleskop, bir mikroskop ve taşınabilir bilim bilm gereci de edinmek gerek hani bulunsun...
- Yukarıda bir yerlerde oyunlardan bahsetmiştim bunlarla ilgili ne varsa toplamak da gerek, toplayın.

4-Öğrenilecekler listesi; artık son adımlara geldik, her şeyden önemlisi insanların “nerd” olduğunıza inanması için bir “nerd”ün hayal gücü ve bilgi dağarcığına ihtiyacınız var. Hayal gücü problem değil zaten herkes de az buçuk var hele ki bu dergiyi okuyanlarda... Şimdi gelelim öğrenileceklere, bu da basitçe her şey! Evet söylemesi kolay uygulaması imkansız bu sebeple önceliği nelere vermeniz gerek bunu söyleyeyim. Oynanan her oyunla ilgili her şeye öncelik verin bir, sonra okuduğunuz çizgi romanları, izlediğiniz bilim-kurguları ezberleyin, önemli onlarda, bir de kuramsal fiziğe de önem vermek lazım unutmayın. Buraya kadar geldiğinizde hala sıkılmamış olursanız zaten siz bir “nerd” oldunuz demektir. Gerisi kendiliğinden gelir. Hayırlı olsun.

5-Son; Evet bu zorlu maratonun son adımı, “nerd” gibi davranmanız gerek artık, mecaz’dan uzak bir anlayışa, yaratıcılıktan uzak, gerçekçi bir bakış açısına, can sıkıcı bir hırsa, gereksiz bir ukalalığa, zorlayan bir mükemmeliyetçiliğe ve hepsinden önemlisi bomboş bir sosyal hayata ihtiyacınız var. Kolay gelsin...

Bu kadar, bitti. Yazı an itibarıyla sona erdi, aklıma gelmişken sürç-ü lisan eylediysem affola. Amaç kimseye sataşmak değildir, bizim buralarda bulunmayan bir yaşam formuna erişmek için ne yapmak gerek onu anlattım daha çok. Haydi iyi günler/geceler. Esen kalın!

Baran Sözmen

Scarlet Robe

Evet bu sayfalarda geçtiğimiz aylar boyunca pek çok şey paylaşıldı. Bilim ve Fantezi Kurgu üzerine sayfalarca yazı yazıldı, kimi yazar arkadaş kendi yazdığı bir hikâyeyi anlattı, kimisi oynadığı oyunu tanıttı, kurallarını anlattı. Ben ise bu sayıda farklı bir tür yazı yazacağım; gezi yazısı.

Hemen korkmayın tabi ki size Uludağ'a gidip nasıl kayak yaptığımı ya da Fethiye'de nasıl sörf yaptığımı anlatmayacağım. Size Hacettepe Üniversitesi'nin düzenlediği Rol Yapma Oyunları Beytepe (ROBE) isimli conventiona gidip gelişimizi, bu sırada Ankara'daki rehberimiz Oğul Köker ile yaptığımız gezintilerden siz Mahzenseverlere aktaracağım.

Cuma 19:00 - İzmir

İzmir'de Alsancak istasyonundan yola çıktık. Editorüm Sevin, Asım ve ben ilk defa bir tren yolculuğu yapıyorduk. O yüzden hemen Magic oynayacak bir yer keşfetmek adına yemekli vagona geçtik. Magic hevesimizi yaşlı amcaların rakı içip şarkı söylemesiyle birlikte üzerimizden attıktan sonra zorlu Ankara seferi için dinlenmeye koyulduk.

Cumartesi 10:30 - Ankara/ROBE

Asım'ın sızlanmaları, filmleri görünce yerini sevinç çığlıklarına bıraktı, iki İzmirli ve bir Antalyalı olarak ilk defa bu kadar kar görüyorduk. Sevincimizi Ankaralıların garip bakışları arasında birbirimize kar fırlatarak gösterdik. Sonra ROBE'un yolunu tuttuk.

Trenin gecikmesinden dolayı bizi alacak olan arkadaşlar gitmek zorunda kalmıştı ama benim daha önce Beytepe'ye gitmiş olmam ve mük-kemmele yakın hafızam sayesinde yolu bulmayı başardık. ROBE'da ise üzücü bir haber bizi bekliyordu; hava muhalefetinden ve anlayamadığımız bir kaç sebepten dolayı pek çok yan etkinlik iptal edilmişti. Biz tabi ki Magic tayfası olarak 10 tane masaüstü FRP ve 1 tane LARP'ın arasında kalakaldık. Magic turnuvası olmayınca biz de bulabildiğimiz bir kaç Magic the Gathering oyuncusuyla takas yaptık, biraz Magic oynayıp İzmirlinin gücünü gösterdik ve daha da önemlisi, oraya yan etkinlik için gelmiş Convention grupları ile görüştük.



Yet her most splendid battle was also to be her last.

Cumartesi 16:00 - Ankara/Kızılay

Convention'daki etkinlikler bize yetmeyince benim eski arkadaşım, Magic the Gathering'e gönül vermiş ve şu sıralar da Warhammer Fantasy modellerine sarmış olan rehberimiz Oğul Köker ile Kızılay'da buluştuk. Sürekli ismi geçen ancak daha önce bir türlü gitme fırsatımızın olmadığı Orta Dünya Kafe'ye gittik. "Arwen Salatası, Alexander the Great,

Balrog" gibi farklı seçenekleri olan menüden içindeki 'Sihir Tozu' ile dikkatimi çeken Kara Büyü'den bol bol içtim. Tarifini bilenler için mail kutum bir tık uzakta. Oğul ROBE'a katılamadığı için ve biz de MtG'den yeterince nasibimizi almadığımız için Orta Dünya Kafe'de büyü güçlerimizi tekrar denemeye karar verdik.

Orta Dünya kafeden ayrıldıktan sonra Ankara barlarını gezdik ancak buralarda ne FRP'ye ne Warhammer'a ne de Magic the Gathering'e dair pek bir şey olmadığı, alkol alıp geyik muhabbeti yaptığımız için ertesi güne atlıyorum. (Gecenin sorusu; Scott Pilgrim vs. Kick-Ass, lütfen filmleri değerlendiriniz.)

Pazar 12:00 - Ankara/Milli Kütüphane(?)

"Erken kalkıp Anıtkabir'e gidecektik!" diye bağırarak uyandım. Bu Editör hanıma yetse de, Asım uyanmamak için direndi ancak trenimiz akşam 7'de olunca ve Oğul ile Oversoul'a gitmek için sözleştiğimizden bu savaşı fazla uzun sürmedi.

Pazar 14:00 - Ankara/Tunalı Hilmi

Rehberimiz Oğul bize Warhammer Fantasy oynamak istediğine dair planlarından başladı, eski Warhammer gediklisi Kont Asım ve aylardır Warhammer oynamamış bendeniz, Yakup the Shortbeard uzun uğraşlar sonucunda kendisini Skaven oynamamaya ikna ettiğimizi zannettik. Ancak pek başarılı olamadığımızı İzmir'e döndükten sonra öğrendik. Daha sonra son tradelerimizi yapmak, Ankara tayfasıyla daha yakından ilişki kurabilmek adına Oversoul'a vardık. Genco bey orada bulunduğumuz süre boyunca bize mükemmel ev sahipliği yaptı. Biz de elimizden geldiğince çok insanla

tanışıp, çok insanın kafasını şişirdik. Günün olayı ise sanırım benim gün boyu ağız suyu akıtığım Eldar Wand'ı sonunda dayanamayıp almamdı. Akşam biraz da trene geç kalmamak adına erken çıktığımız için görüşmek istediğimiz bir kaç kişiyle görüşmemek de oldukça tatmin edici bir yolculuk oldu.

Pazartesi 02:38 - Hiçliğin
Merkezi/Ankara-Alsancak Mavi Treni



Gece Nazgûl'ün korkunç çığlıklarıyla uyandık. Sesin nerden geldiğini anlayana kadar Editör'üm bana korku dolu gözlerle baktı. Asım ise yeni uyanmaktaydı. Bu sesin sadece tek bir kaynaktan gelebileceğini anlayan Asım büyük bir korkuyla koridordan dışarıya kaçtı. Benim gördüğüm manzara ise daha korkunçtu. Tren hiçliğin ortasında duruyordu ve kafamı hemen çevirdiğimde Nazgûl oradaydı, elimden geldiğince Sevin'e yardım ederek Asım'ın peşinden kaçtık ve vagon kapısını kapattık. İki vagonun arasında kısılı kalmıştık, vagonumuza o varlık çığlıklar atıp feryatlarını göğe yükseltirken giremezdik; dışarı ise hiç bilmediğimiz, bomboş bir araziydi.

20 dakika kadar bekleyiş sürdü, en sonunda içerdeki sesler tam kesildi dediğimizde kapının açılma sesini duyduk; oradaydı işte, kocaman gözleriyle bana bakıyordu, şu an bağırıyor olsa da çığlıklarının duyulması an meselesiydi. O an Asım neden bana baktığını anladı. Boynumdaki zincire asılı Tek Yüzük onu çekiyordu. Yüzüğün parlaklığından dolayı onun gözleri de alev alevdi. Tekrar çığlık atmaya başladığı sırada, bebeğin annesi kapıyı kapatıp koltuğuna oturdu. Asım "Bir bebekten en fazla bu kadar ses çıkabilir herhalde." dedi, bir süre sonra tren tekrar hareket etmeye başladı.



Yakup Çakmak



Dosya: Flames of War

Başlangıç Rehberi

Flames of War Nedir?

Flames of War, dünya genelinde en yaygın 2. Dünya Savaşı minyatür oyunu. Oyunda Avrupa, Rusya ve Kuzey Afrika savaşları oynanabilir, Pasifik ve Uzak Doğu cephesi ise dâhil edilmemiş. Minyatürler 1/100 ölçeğine karşılık gelen 15mm grubuna dâhil.

Oyun, savaşı 3 ana kısma ayırıyor. Bu kısımlarda aynı ülkelerin ordularının bile puan aralıkları ve özellikleri değişebiliyor.

Early War: (39-41) İngiltere, Fransa, Almanya, Polonya, İtalya ve Yunanistan listeleri mevcut.

Mid War: (42-43) İngiltere, Amerika, Almanya, Sovyetler, Romanya, İtalya, Macaristan ve Finlandiya listeleri mevcut.

Late War: (44-45) İngiltere, Amerika, Almanya, Sovyetler, Romanya ve Macaristan listeleri mevcut.

Dünya genelinde, savaşın en kritik dönemi olması dolayısıyla en çok Mid War oynanıyor, Late War ve Early War, az farkla takip ediyorlar. Ordunuzu diğer minyatür oyunlarındaki gibi

“ordu kitabı”na göre değil, “cephe kitabı”na göre oluşturuyorsunuz. Bunlar;

Blitzkrieg: (Early War Avrupa) Almanya, İngiltere, Fransa ve Polonya listeleri.

Hellfire and Back: (Early War Kuzey Afrika) Almanya, İtalya ve İngiltere listeleri.

Eastern Front: (Mid War Doğu Cephesi) Sovyetler, Almanya, Finlandiya, Macaristan, Romanya ve İtalya listeleri.

North Africa: (Mid War Kuzey Afrika) Almanya, İtalya, İngiltere ve Amerika listeleri.

Fortress Europe: (Late War Avrupa) Almanya, Amerika, İngiltere ve Sovyetler listeleri.

Yukarıda listelenen ana cephe kitapları dışında bazı özel birliklerin anlatıldığı kitapçıklar da

mevcut. (Early War Yunanistan’ı içeren Burning Empires, Late War Sovyet Mühendis

Taburu’nu içeren Red Bear, Late War İtalya çatışmaları Amerikan-Alman listelerini içeren Dogs&Devils vs)

Oyunda askerleriniz eğitim-tecrübe seviyelerine göre düşman tarafından fark ediliyor, atış

yyiyor ve siper kazma-araç tamir etme gibi işler yapıyor. Motivasyon seviyelerine göre ise ağır ateş altından ilerleyip sayıları azaldıkça oyundan çekilmemeye çalışıyorlar.

3 farklı motivasyon ve eğitim-tecrübe seviyesi var. Bunlar, iyiden kötüye doğru;

Motivasyon: Fearless, Confident, Reluctant

Eğitim-Tecrübe: Veteran, Trained, Conscript olarak sıralanır.

Peki, Tüm Bunlar İyi Hoş Da, Başlamak İçin Ne Gerekir?

Öncelikle, hangi dönemde ve hangi ülke ile oynayacağınıza karar vermelisiniz. Burada çok kısıtlı değilsiniz. Çoğu ordu ve minyatür, hem early war, hem mid war, hem de late war döneminde kullanılabilir. Örneğin mid war'da Akdeniz'de savaşan İngiliz piya-denizi tamamen çöl kamufrajına boyamazsanız, onu late war'da Operation Overlord'da veya early war'da Fransa savunmasında görevlendirebilirsiniz. Aynı şekilde Alman tanklarınızı çöl veya kar kamufrajı yapmadan standart renklerinde boyarsanız onları hem mid war doğu cephesi, hem Kuzey Afrika, hem de late war savaşlarında kullanabilirsiniz. Minyatürler kapsamında piyadeler ve toplar, early-mid-late war dönemlerinde genel olarak hep aynı kalıyor. Tanklar da mid-late war'da genel itibariyle aynı. O bağlamda hangi ülkeyi seçerseniz seçin, askerlerinizi standart olarak boyarsanız, çoğunlukla, o ülkenin savaştığı tüm dönemlerde aynı minyatürleri kullanabilirsiniz.

Ülkenizi seçtikten sonra, hangi orduyu oynayacağınıza geliyor sıra. Genel olarak ordular Tank, Mekanize Piyade ve Piyade olarak 3'e ayrılabilir da Dağcı, Paraşütçü, Süvari ve daha birçok özel seçenek de kullanabilirsiniz.

Kule Sakinleri olarak Mid War Eastern Front ve Mid War North Africa kitaplarına sahibiz ve bu kitaplar, savaşan ülkelerin çoğunun ordu listelerini barındırıyor. Bunlar dışında bir ordu kurmak

isterseniz veya Mid War dışında listeler oluşturmak isterseniz, bize katılıp minyatürlerinizi toplamaya başlamanızla birlikte hemen o dönemin kitaplarına da erişebiliriz.

Bu Kadar Çok Seçenek Varsa, Madem Çok Biliyorsun Söyle bakalım, Başlangıç İçin Hangi Ülke Ve Orduyu Önerirsin?

Oyunun her dönemine katılabilmemiz ve ileride asker çeşitliliğimizin çok olması bakımından, oyunun ana ülkelerinden birini seçmenizi öneririm. (Sovyetler, Almanya, İngiltere, Amerika) Ordu seçimi açısından da kararımızın piyade veya tanktan yana verin derim. Mekanize piyade listeleri görece pahalı, çünkü çok fazla taşıyıcı almanız gerek ve mekanize ordunuzun yapısı itibariyle, en küçük topunuza bile efektiflik adına bir taşıyıcı isteyeceksiniz. Ayrıca "mekanize kuralları", oyunun, ayrımını bariz olarak yaptığı "tank kuralları" ve "piyade kuralları" arasında bir yerde duruyor. Bunu çözmek, yeni başlayanlar için görece daha sıkıntılı olabilir.

Amerikan, İngiliz, Alman, Piyade veya Tank orduları ve Sovyet Piyade ordusu, başlangıçta tercih edilebilecek güzel seçenekler. (Sovyet Tank Ordusu kullanmak, özel kuralları itibariyle başlarda zorlayıcı olabilir. Yoksa piyade ordunuzun yanına mutlaka tank desteği isteyeceksiniz.) Ben sadece soruldu diye söyledim, yoksa "Hayır arkadaşım, ben Fransız Mekanize Piyade taburu alırım, babalar gibi de boyarım." diyorsanız, saygı duymaktan ve "A la bataille!" diye bağırmaktan başka elimden bir şey gelmez. =)

Gelin, muhabbet edelim, kitapları inceleyin, listeleri görün ve sonrasında kararınızı verin. Son olarak, ne tip bir ordu seçerseniz seçin, ordunuzda az veya çok, oyunun dört ana elementi olan piyade, tank, topçu ve antitank gruplarından isteyeceksiniz. Bu türüsü hem daha keyifli, hem de daha esnek bir ordu olacaktır. Kurallar, tüm orduların yanlarına destek olarak

diğer grupları almalarına izin veriyor. Er ya da geç bu dört gruptan da minyatür almak ve bunları kullanmak isteyeceksiniz.

Tamam, Diyelim Karar Kıldık, Örneğin Ben Amerikan Tank Ordusu Kuracağım. Şimdi Ne Yapıyoruz?

Süper! Açıyoruz "North Afrika" kitabının "American Tank Company" bölümünü. İlk sayfa bize hem ordumuza almamız zorunlu olan grupları hem de istersek alabileceğimiz grupları gösteriyor. Zorunlu gruplar neredeyse her orduda aynı: bir kumandan grubu, iki tane de ana savaş grubu. Kumandan grupları, tank orduları için genelde bir adet komutan tankı olarak geliyor. Ardından, savaş grupları için iki adet, her biri en az üçer tanktan oluşan tank grubu almamız gerekiyor. Amerikan tank seçeneklerinden başlangıç için en ideal ve klasiği "Sherman". 7 Sherman tankı sipariş ettiğiniz anda bir Amerikan Tank Ordusu kurabilirsiniz. Yukarıda da dediğim gibi, minyatür alırken dert etmenize gerek yok, Kuzey Afrika'da savaşan tanklarınız, onları ağır çöl kamuflajına boyamazsanız Normandiya çıkartması sonrasında Fransa'da da görev yapabilir. Tanklarınızı boyuyorsunuz, bir iki deneme maçı yapıyorsunuz, belki arkadaşlarımızın minyatürlerini ödünç kullanarak destek birlikleri (piyade-topçu vs) deniyorsunuz. Sonrasında ordunuzu ne şekilde genişletmek isterseniz ona yönelik gruplar sipariş ediyor ve ordunuzu büyütüyorsunuz.

Tamamdır. Nasıl Yapıyoruz Şimdi, Nereden Sipariş Veriyoruz? Baktım Biraz Ama Türkiye'de Bulamadım Bunları Satan Bir Dağıtıcı...

Türkiye'de maalesef henüz Flames of War minyatürleri satan bir dağıtıcı yok. Ancak sıkıntı yok, hepimiz, yıllardır bilinen, kargo sorunu yaşamadığından emin olduğumuz, en geç bir ay

hepimiz, yıllardır bilinen, kargo sorunu yaşamadığından emin olduğumuz, en geç bir ay içinde siparişlerin teslim alındığı ve sorun çıktığında her şekilde yardımcı olan bir İngiliz dağıtıcısından sipariş veriyoruz. Bilenleriniz vardır, Maelstrom'dan bahsediyoruz. Bu siteden internet üzerinden, Paypal ile yaptığımız tüm harcamalar güvenli ve garantilidir. Siparişiniz büyük olasılıkla en geç bir ayda elinizde olur ve olmadığı durumda da Maelstrom size çok muhtemelen yenisini gönderir. Siparişin gelmemesi gibi bir durum söz konusu değildir, Kule Sakinleri olarak yıllardır Maelstrom'dan sipariş veriyoruz ve aksayan tek bir kargo bile olduğunu duymadık. En büyük talihsizlik, PTT'nin evinizi bulamaması veya geldiklerinde sizin evde olmamanız halinde herhangi bir not bırakmadan kargoyu geri göndermeleri olur. Bunun çözümü de çok basit, her gün evinizdeyseniz zaten sorun yok, çalışıyorsanız da kargo adresi olarak hafta içi her gün sabahtan akşama açık ve aktif olduğunu bildiğiniz bir yeri (örnek: işyerinizi) gösterirseniz kargonuz size ulaşacaktır. Ama zaten sipariş vermeyi düşünecek dereceye geldiyseniz, gelin bir muhabbet edelim. Bizim minyatürlerimizi kullanarak bir iki deneme oyunu oynayın. Oynayacağınız ülke ve orduya iyi karar verin, sonrası zaten gelir...

M. Batuhan Tunçdemir



OGRELER!

Merhabalar!

Şimdi diyeceksiniz bu yazıya böyle mi girilir ama nasıl lafa başlayacağımı bilemediğimden artık böyle oldu. Sizlere zati-ı alimin pek sevdiği Ogre'leri, yani en azından Warhammer evrenindekileri biraz anlatmaya çalışacağım.

+Ogre dedin ama şimdi nedir ogre?

- Ogre dediğimiz şeyler, insanımsı bir ırk yani, iki ayak üstünde yürüyen iki kollu kaşı kulağı gözü filan olan bir ırk. Ebat olarak 2 adam yüksekliğinde 5-6 adam ağırlığında diyebiliriz ortalama bir ogreyse tabii.

+Şişkoymuş sanki bunlar?

-Evet öyleler efemim ve hatta bundan gurur duyarlar. Her ogre göbeğini olabildiğince hızlı büyütmeyle fazlasıyla ilgilidir. Evet hantallardır ancak bu onların kuvvetsiz ya da dayanıksız olduğu anlamına gelmez. Bunun yanı sıra her ogre göbeğini korumak için göbeklerine kalın metal plakalar takarlar. Hatta bu tabakalar biraz statü göstergesi dahi olabilir.

+Statü derken? Sosya topluluk oluşturacak kadar zeki mi yani bunlar?

-Bittabii efemim. Tahmin edilebileceği gibi bir insan zekasında olmasalar da, bir orc kadar da aptal değillerdir. Mağara adamı kıvamında diyelim.

Ogre'ler genelde kabileler halinde yaşamaktadır. Kabilelerdeki normal sıradan "vatandaş" diyebileceğimiz Ogre'ler bu yapının temelini oluşturur. Ayrıca belirtmem gerek yok sanırım, "her ogre asker doğar".

Eğer pisboğazlıkla aranız iyiye, demir ve taşları sindirmekten bahsediyorum, Demirkarın(Irongut) denilen bir mevkiye yükselirsiniz. Bunlar tiran(tyrant)ların koruması olup, doğrudan tiran tarafından seçilmektedir.



Eğer patlayan tozları ve ateşten hoşlanıyorsanız İlböğüren(Leadbelcher) olmak için önünüzde hiçbir engel yok! Cüce ve İmparatorluktan yağmaladığınız savaş toplarının içine her türlü çer-çöp doldurup düşmanlarınıza fırlatmaktan daha eğlencelisi olmazdı heralde, bir ogre olsaydım yani. Yan etki olarak ciddi yanıklar ve kalıcı duyma kaybı da var tabii.

Velev ki bir şekilde paralı askerlik yapmaya başladınız uzak diyarlarda seneler boyunca da hayatta kaldınız. Geri dönmeyi başarabilerseniz artık kabilenizde Adamyien(Maneater) olarak anılacaksınız demektir. Geceleri ateş başında kabilenizdekilere uzak diyarlardan hikayeler anlatırken edindiğiniz yetenekler sizi kabilenizin sözü geçen bir bireyi yapacaktır.

Diyelim ki bu sefer de, dağlarda korkunç yaratıklarla tek başınıza boğuşup kabilenize yiyecek getirmeyi kendinize görev biçtiniz. Her kabilenin sizin gibi bir avcısı(hunter) olmazsa olmazdır. Avcılar gerek ziyafetlerde gerekse de normal öğünlerde etin en iyi kısmını alır.

Aptal dediysek de büyüden anlamazlar demedik. Ogrelerin hem lanetleyicisi hem de Tanrısı Büyük Çene'den gelen kutsal sözleri fısıldayarak kabilenizi kuvvetlendiren ya da düşmanlarınızı korkunç şekilde canını alan bir Ehl-i Katil (Slaughtermaster) hem diğer ogrelerin hem de düşmanların saygıyla karışık bir korku hissettiği efsunculardır. Ayrıca dini törenleri (yani ziyafetleri) ayarlayıp yöneticiliğini yaparlar.

Gelelim Tiran'a(Tyrant)... Kabilenin reisi. Ye der yenir, öl der ölünür. Bu kadar. Sorgulanmaz. Eğer Tirandan daha kuvvetli ve şişman olduğunuzu düşünüyorsanız onunla güreşip tamamen yemeniz lazım. Biz insanlara berbat gelse de bu onların kültüründe var evet.

En kötüsü ise bir gnoblar olmak olabilir. Goblinlerin uzaktan kuzeni olan bu yaratıklar ogrelerin onları yemesi için fazla kemikli olduklarından kabilelerin arasında yaşamalarına izin verilmiştir. Her ogrenin bir ya da daha fazla gnoblar'ı olup sahibinin rütbesi aynı zamanda gnobların da rütbesidir.

+Vay be... Tuhafmiş abi bu herifler. E iyi güzel de boyaması uğraştırmasın?

-Yok ne uğraştıracak ya. İri yarı tosuncukları boyayacaksınız. Eğer bu tarz model boyama işlerine uzaksan Ogre'lere olaya başla derim. Modeller iri yarın istediğin gibi gölge



işlerine uzaksan Ogre'lere olaya başla derim.

Modeller iri yarın istediğin gibi gölge tonlarını çalışabilmektesin bi de eğlenceli modeller şimdi. Tosuncuk boyuyosun yav!

+Ha o da iyiymiş o zaman. Masada dayak yemeyelim peki?

- Yok yeni kural kitabımız çıktı rahatız şimdi. Zaten ogre ordusunun bir benzeri yoktu şimdi iyice benzersiz olmuş. Yakın dövüşte o kadar iyiler ki düşman hafif piyadesini tek bir fazda avuç avuç kaldırabilecek kapasitede, çıplak bir bir ogre birliği.

Bunun yanı sıra düşmanın savaş makinelerine ya da büyük yaratıklarına karşı Ironblaster adında bir topumuz var. On numara iş. Maneater'larımız scout olabilmekte bu da çizgi halinde maçı yapan orduları (Empire, Dark Elf, Dwarf etc..) masada terletecek gibi.

Ordunun en çok can yakacak ünitesi ise Mournfang Cavalry gibi duruyor. Taarruz ettiyse, önce d3 tane impact hit, ardından ogreden 3, binekten 4 atak gelip fazın sonunda bir de stomp atak yapmakta bu arkadaşlardan bir tanesi. Evet sadece bir tanesi.

Ordunun eksisi ise düşük inisiyatif ve liderlik. Özellikle Shadow ve Death büyülleri ogreleri oldukça ama oldukça korkutmakta. Onun dışında ağır shooting çıkan ordulara karşı o kadar bocalamayız artık. Ancak hala bizden daha yakın dövüş temelli ordular var, bu dengeyi iyi tutturmak lazım.

+Anladım yav. Çok saolasın gerçekten. Büyük yaratıkları da gördüm çok havalı duruyorlar gerçekten. Teşekkürler vallaha nazımızı çektin.

-Ne demek efendim. Bir sorunuz olursa Kule Sakinlerinin forumunda sormaktan çekinmeyin. Ya da daha iyisi doğrudan topluluk odasında sorun edin sosyalleşin maçı yapın. Değil mi?

Doruk Deniz İlmenöz





Ghost Quarter

Magic the Gathering

Yakup
Çakmak

Saygıdeğer okurlar,

Bundan sonra Mahzen'in bütün sayılarında bu kısımda Magic the Gathering ile ilgili farklı bir casual formatın tanıtımını yapacağım. Standart/Extended kaygısından uzak mısınız? Legacy destesi to plamak çok mu pahalıya geliyor? 2. tur oyun kazanan desteniz arkadaşlarınızla aranızı mı bozuyor? Öyleyse Ghost Quarter'a hoş geldiniz. Formatlardan uzağa, mutfak masasının çevresine alalım sizi. Bu haftaki konumuz Planechase.

Boyutlar Arasında Sekerim

Planechase aslında öğrenmesi gayet kolay bir oyun formatı. Tabi öncelikli ihtiyacımız bir adet plane destesi. Yaklaşık 40 tane plane kartı var ve bu kartlar normal Magic kartlarına göre biraz büyük. Oynamak için on tanesi kâfi. Zaten hazır Planechase paketlerinden de bu kadar plane çıkıyor. Plane destesi hazırlanırken sadece her Plane'den bir tane olmasına dikkat edilmesi gerekiyor. Oyunda her oyuncunun bir plane destesi olabilir ya da isterseniz tek bir plane destesini ortak kullanabilirsiniz. Normal Magic desteniz için ise bildiğimiz kurallar geçerli. En az altmış kartlık, basic land dışında hiç bir kart dördü geçmeyecek şekilde hazırlıyoruz destemizi ve oyunun asıl kurallarıyla başlıyoruz.

Zarı Attım, Boş Geldi

Şüphesiz ki oyunumuzun en ilgi çekici yani içinde bulunan "zar" olgusu. Oyun herkes 'mulligan'larını alıp, başlangıç ellerine karar verdikten sonra, plane destesinin en üstündeki kartın açılmasıyla başlıyor. Her planede 2 özellik var, ilk özellik statik ve plane oyunda kaldığı sürece herkese etki ediyor. İkinci özellik ise 'chaos' (aynı zamanda o özelliğin yanında bulunan sembolün adı da chaos sembolü), chaos ise bir "triggered ability" ve ancak zarda chaos atan kişi için tetikleniyor.

Peki nedir bu zarın olayı ya da farklı bir deyişle "Biz nasıl Planeswalk yapacağız?".

6 yüzlü zarımızın 4 yüzü boş, bir yüzünde planeswalk diğer yüzünde ise chaos sembolü bulunmakta. Aktif oyuncu, "sorcery" oynayabileceği herhangi bir anda, her tur sıfırlanmak üzere, ilk atışı 0 manaya, ikinci atışını 1 manaya, üçüncüsü 2 manaya yapmak üzere, kümülatif bir şekilde zarı atmayı deneyebilir. Eğer zarın boş kısmı gelirse herhangi bir efekt görülmez, planeswalk gelmesi durumunda, aktif plane destenin altına gider, aktif oyuncu da eğer varsa kendi plane destesinden yoksa ortak desteden en üstteki plane kartını açar.

Arda'yla Emel, Mirrodin'de Bana Karşı Birleşti

Oyunun en güzel yanı ise, Free-For-All oynarken ortaya çıkıyor, bazı güçlü panelere güvenip hızlı oynamak, tur size gelmeden oyunun size dönmesine neden olabilir ya da bir daha tur bile alamayabilirsiniz. Ben Strike Force hazır destesini kullandım ve Planechase için gayet uygun olduğuna karar verdim. Ravnica'nın Boros mantığı üzerine kurulmuş olan deste, birebir olmasa da çoğu Boros oyuncusunun ağzının suyunu akıtacak kartlara sahip. Boros Guild'inin de temel mantığı olan düzeni sağlamak için kaos yaratmak, Planechase gibi kişisel destelerden daha güçlü bir plane destesi olan ve milletin birbirine düşmeye hazır olduğu bir oyunda çok işe yarayabiliyor. Biraz da modifiye ile oyundaki düzen/kaos dengesinin oturduğu güzel bir deste oluşturmayı başardım. Deste listesini siz kendiniz de modifiye etmekten çekinmeyin. Şeytanınız bol olsun.

Brightfury by Yakup

24 land

- 2 Clifftop Retreat
- 9 Mountain
- 9 Plains
- 2 Sunhome, Fortress of the Legion
- 2 Arid Mesa
- 18 Creatures

- 1 Balefire Liege
- 1 Battlegate Mimic
- 1 Boros Guildmage
- 2 Boros Swiftblade
- 1 Bull Cerodon
- 2 Cerodon Yearling
- 1 Duergar Hedge-Mage
- 1 Flametongue Kavu
- 1 Hearthfire Hobgoblin
- 1 Keldon Champion
- 1 Menacing Ogre
- 1 Razia, Boros Archangel
- 1 Rorix Bladewing
- 1 Soul Warden
- 1 Boros Recruit

18 Other

- 1 Day of Judgement
- 1 Incite Hysteria
- 1 Boros Signet
- 2 Boros Fury Shield
- 1 Cone of Flame
- 1 Psychotic Fury
- 1 Glory of the Warfare
- 1 Insurrection
- 2 Lightning Helix
- 1 Oblivion Ring
- 1 Brightflame
- 1 Orim's Thunder
- 1 Prison Term
- 1 Intimidation Bolt
- 1 Rolling Thunder
- 1 Lightning Bolt

Post Apocaliptica

Selamlar,

Öncelikle yazının ne hakkında olduğunu kısaca belirteyim. Post apokaliptik senaryolar, bilim kurgu hikâyeleri arasında en ilginçlerindedir. Kurulu dünya düzeninin sona ermesi, bilinen haliyle insan uygarlığının çöküp hayatta kalma savaşının en yalın haliyle yeniden başlaması, günümüz dünyası öğeleriyle fantastik kurgunun en kolay birleşme biçimini oluşturur. Ancak post apokaliptik oyunlar diğer senaryolara göre daha az tercih edilir. Fallout, en bilindik düzendir ve o bile aslında çöküş sürecinin çok sonrasını yansıtır, ayrıca Fallout karakterleri genellikle çöküşü yaşamamış, verili düzene alışmış kimselerdir. Bilim kurgunun en temel unsuru olan, "gizem çözme" elbette Fallout'ta da vardır ancak düzen artık kurulu olduğundan çözülecek gizemler genelde daha küçüktür. Tabii ki usta bir senarist, her kurguda büyük ve çok dallı hikâyeler oluşturmayı becerir ancak genel çerçevede durum böyledir. Lafı gereksiz uzattım; yazı, post apokaliptik bir düzen ve çözülebilecek en büyük gizem hakkında aslında.

İçinde ilahî ve mistik öğeler bulunduran post apokaliptik senaryoların hastasıyım. White Wolf serilerindeki Gehenna kurgusunu bu nedenle çok severim. Tam bir kaos ortamı, birçok gerilimi, mücadeleyi ve gizemi içinde barındırır. Tüm bunlar ışığında mütevazî bir şekilde kendim bir kurgu oluşturmaya çalışsam nasıl olur diye düşündüğümde, kısa bir beyin fırtınası sonrasında, çözülecek büyük bir gizemin, her hikâyede olduğu gibi bu hikâyenin de ana ögesi olması gerektiğine karar verdim. Peki, zaten harabeye dönmüş bir dünyadaki en büyük gizem ne olabilir? Her hikâyenin gizemleri vardır ancak en büyük gizem dediğimizde, bunun gerçekten en büyük olabilmesi için bir kere dünyanın tamamını ilgilendirmesi gerekir. Yıkık şehirlerde, yanmış tarlalarda dolaşan ve hayatını kurtarmak için savaşan biri için, o günü geçirebileceği bir sığınak veya biraz yiyecek bulmaktan daha mühim hangi soru olabilir? Tüm bunlara kafa patlatırken, gizemin, belki de en basit ve temel olay olabileceği geldi aklıma. Dünya nasıl bu hale geldi?

Yeryüzünde dev çatlaklar, depremler tüm köprüleri yıkmış, gökyüzü toz bulutlarıyla kaplı. Bu felaketlerin nasıl yaşandığını tüm ayrıntılarıyla bilmek, insanın ve hikâyedeki karakterlerin devam etmek için olan çabalarını ve geleceğe dair umutlarını kısıtlayabilir. Bunun en kolay çözümü, tüm bunların nasıl olduğunun

bilinmemesi olabilir. Diğer herhangi bir geceden farksız olarak başınızı yastığınıza koyuyorsunuz ve uyandığınızda gözlerinizi mahvolmuş bir dünyaya açıyorsunuz. Neler yaşandı da o bir gecede tüm dünya değişti, dünya hangi felaket sonucu bu hale geldi, peki geçen zaman aslında sadece bir gece miydi?

Burada düzinelerce farklı kurgu türetilbilir. Suç atılabilecek onlarca öge var, nükleer savaş ve etkileri, uzaylılar, kıyamet günü ve daha birçoğu. Bu kurguları temelde ikiye ayırdığımızda ders vericiler ve devam ettiriciler çıkıyor karşımıza. Ders vericiler genelde insanlığın kusurlarını, dünyayı nasıl kötü bir hale getirdiğimizi ve bunun sonucunun felaket olduğunu gösteren hikâyelerdir. Bu senaryoda sadece nükleer felaketler kullanılmak zorunda değil, birçok farklı kurgu çıkabilir. Dünyanın yönetimini ele geçirmiş güçlü şirketlerin bağlı buldukları gizli mistik tarikatlar, gizli kozmik bir savaş sonrasında uzay zamanı bozarak dünyayı mahvetmiş olabilir. İnsanlığın içindeki iyiliğin solduğunu gören gezegen ruhları, gezegeni terk etmiş ve sonrasında tüm denge bozulmuş olabilir. Bu tip senaryolarda eğlencenin yanında küçücük de olsa mesaj verme kaygısı da vardır.

Devam ettirici kurgularda ise suç genelde insanlarda değildir. Uzaylılar dünyayı şekillendirecek büyük bir deneyi batırmış ve gezegenin zaman döngüsünü saptırmış olabilirler. Veya en basiti ancak benim en sevdiğilerimden biri olan kıyamet günü, araf tadındaki senaryolar. Tanrı, kurtarmaya layık gördüğü ruhları yanına alırken kalbi karanlıkla dolu olanları bu cehennemvari yerde bırakmış olabilir.

Başta belirttiğim gibi, post apokaliptik kurgular benim en hoşlandığım senaryolardandır ve her kurguda da az biraz bahsi geçer. Burada sadece biraz beyin jimnastiği yaparak onları tekrar hatırlatmak ve belki kafalarda tekrar canlanmalarını sağlamak istedim. Okuduğunuz için teşekkürler, bol oyunlu ve keyifli günler dilerim.

M. Batuhan Tunçdemir



FRP Hikayeleri Üzerine...

Yazacaklarım edebiyat dersinden çıkmış gibi duracak diye hissediyorum. Hemen kendimi savunmakla başlayayım yazıya: İlk yazımda bahsi geçtiği gibi ben FRP oyunlarını da estetik içeren eserler olarak görüyorum. Hani ilkokul öğrencisinin kaleminden çıkan ile, Umberto Eco'nun elinden dökülen yazıları kıyaslayamazsınız ama ikisi de yazdıklarına hikâye diyorsa, hikâyedir. FRP hikâyelerimiz profesyonel yazarların üretimleri olmasa da onlar da basbayağı hikâyedir ve benzer özellikler gösterir diye düşünüyorum.

Bildiğimiz hikâye ile FRP hikâyesi arasındaki temel fark, bir zaman çizgisinin olmamasıdır. Zaman, mekân ve karakterler üçlüsünden iki tanesi herhangi bir FRP hikâyesinde mevcuttur. Karakterler olmasa zaten oyun olmaz, haliyle bir sahne tasviri de olmalıdır. Bu durumda normal hikâyeden farklı kalan bir tek öge zamandır. Hikâyeyi yazan kişi gerçekleşecek her olayı, her konuşmayı bilemez. DM hangi olayın ana hatlarıyla ne zaman olacağını bilse de karakterlerin gelişecek durumlarda ne yapacaklarını kestiremez. Bu basit ama çok önemli gerçeği unutmadan, hikaye anlatıcısının oyun hazırlarken kullanacağı çok geniş bir literatür mevcuttur. Tüm Dünya edebiyat yapıtları, hatta film senaryoları aslında anlatıcının gayet faz alabileceği on binlerce örnekle doludur.

FRP Hikâye İçerikleri Üzerine...

FRP oyunlarında ana amaç haliyle her oyunda olduğu gibi iyi zaman geçirmektir. Oyun hikâyelerinde içerik olarak ise genellikle kahramanlık veya anti-kahramanlık beklenir ve yaşanır. Sıradan bir yaşam gününü anlatan oyunlar olsa da nadir ve doğrusu pek de popüler değildir. Aynı edebiyat derslerinde anlatılan 'modern hikâye' tanımı altında bulunan bazı yazılar gibi diye de ekleyeyim.

Bu 'kahramanlık' kelimesi üzerinde uzun uzun durmakta yarar var diye düşünüyorum. Kahramanlık deyince; yoksulları koruyan, zayıflara yardım eden, adaletsizliği yok etme olayları akla gelir. Benim anladığım ve kullandığım kahraman kişi şudur: 'Bulunduğu çevreyi değiştirmeye çalışan ve/ya başaran kimse'. Etik anlayışlarına göre bu davranışlar iyi olur, kötü olur ama çevreyi, gidişatı, toplumu değiştirir. Oyunlarımızdaki kahramanlar gider binlerce altın bulur, bir ton eşya satın alır. Kötü büyücüyü öldürür. İyiliğin güneşi olan bir tapınağı yıkar. Savaş çıkartır. Şehirdeki Prince'i öldürür. Binlerce yıllık laneti ortaya çıkartır. Yapar da yapar. Sonuçta az ya da çok bir şeyleri değiştirir. Kahraman dedikçe, aklıma bunları yapan kişiler geliyor ve yazım boyunca da bu tanımı baz alacağım. FRP hikâyelerinde de oyuncuların karakterinin bahsi geçen tanım içerisindeki kahramanlar olması, bunu sağlayacak kurguları (içermesi gerekir denilemez ama) genellikle içinde barındırması beklenir.

FRP'de Kahraman Yaratma Üzerine...

Kahramanlık nasıl yaratılabilir? Bunun haliyle bir ton farklı yolu vardır. Ben kendi adıma iyi bir kahramanlık hikâyesi için tehlike ve mücadele gerektirir diye düşünüyorum. Tamamen kişisel olan bu fikrimi açmak gerekirse birey ve topluluğun bir düşman veya bir zorluğa karşı mücadele etmesi demek istiyorum. Bir miktar kendinden bir şeyler verme, fedakârlık ve ölüm tehlikesi de yan unsurlar olarak kahramanlık yaratmanın içerisinde bulunmalıdır kanaatindeyim.

Sırasıyla gidersek sanırsam kahramanlık yaratmanın nasıl bir şey olduğunu daha iyi ifade edebileceğim.

- Kahramanlık İçin Mücadele Edilecek Bir Zorluk Gerekir

Oyun yöneticisi, yarattığı ve oyunun geçtiği dünya ile hikâyedeki zorlukları bir harmoni içerisinde hazırlamalı, aynı zamanda belli bir karışıklık ve gizem eklemeyi de unutmamalıdır.

Basitçe Monster Manual'den bir yaratık da bir zorluktur, bir tiranı indirmek de. Diğer taraftan ilk örnekteki yaratığın nasıl öldüğü tüm hikâyenin güzelliğini, estetiğini belirler. Oyuncular handa oyuna başlar, dışarı çıkarlar ve gelen bir ogreyi öldürürlerse bu bir hikâye değildir. Bir zorluktur ama hikâyeyi tamamlayacak kadar bir kahramanlık durumu söz konusu değildir. Ayrıca bahsettiğim üçlü(harmoni, gizem, karşılıklık)'den komplekslik ve gizem unsurlarını içermemektedir. Eğer örnekteki yer han yerine 20.yy barı olsa, harmoni'den de bahsetmek mümkün olmazdır.

Bu üçlüyü içerisinde barındırmalı derken birbirinden tamamen ayrı konular yerine beraber ele alayım diyorum. İzninizle kendimi anlatmayı çok da beceremediğimden örnek kullanayım diyorum. Hani, böyle durumlarda dünyadan örnek vermek de çok hoşuma gider. Yunan ve Mısır Mitoloji'lerini örnek alsam keyfim de artacak.



Mısır mitolojisinde dünya oldukça karanlık bir yerdir. Her köşede tehlikeli yaratıklar vardır, ölümcül durumlar ile insan karşı karşıyadır. Kahramanlık hikâyeleri sadece tanrılara yakın olanlar için mümkündür ve sıradan bir insan çok zayıftır. FRP'ye uyarlısak 'hayatta kalma' mücadelesi temalı mesala Dark Sun'ın Athas diyarında mücadele hayatın kendisidir. Oyuncular her ne yaparsa yapsın bir zorluk ile karşı karşıya kalacaklardır. İster istemez bunları yenip hayatta kalma çapaları, gerçekten tanımını yaptığımız gibi bir kahramanlık hikâyesi ortaya çıkartır. Bu çaba haliyle süreyle de önemlidir. Bir günlük susuzluk bir kahramanlık değildir, bir süreç boyunca uğraşmak ise mücadeledir.

Yunan Mitolojisi'nde ise dünya aydınlıktır. Her köşede bekleyen insan için tehlike yoktur. Pan sizi rahatsız edebilir belki ya da Paris gibi tanrı oyunlarının parçası olabilirsiniz ama ne olursa olsun, hiçbir şeye bulaşmayan sıradan yaşayan insanlar her tepenin veya dağın arkasında korku görmezler. Mitolojideki Canavarlar ise, insanlara zararı olabilecek yaratıklardır. Normal şartlarda günlük, gülistanlık hayatlara zarar vermektedirler. Mücadele onları yok etmek üzerinedir. Bu yaratıklar (neyse ki) nadirdirler. Onları bulmak da, yenmek de zaman alır. Gizem ve karmaşık yan olaylar hikâyenin hemen parçasıdır.

Yukarıdaki iki farklı yaklaşımda da kahramanlar tanımda olduğu gibi, çevrelerini değiştirirler ve/ya bunun için çaba sarf ederler. Tekrar kendimi tekrarlamak gerekir ise: Zorluk çok kısa ve basit bir şekilde çözülüyor ise, sonuç ne kadar büyük olursa olsun bir kahramanlıktan bahsetmek zordur. GM oyunlarındaki zorlukları yani kahramanlığa giden yoldaki engelleri planlar iken; yarattığı dünya ile tutarlı olmalı, yeterince kompleks bir yol çizmeli ve zorluğu aşmak için oyuncuların sürekli bir merak ile, gizem ile hikâyede tutmaya çalışmalıdır.





- Kahramanlık İçin Fedakârlık Gerekir

“Herhangi bir oyun akışı sırasında fedakârlık zaten bu işin parçası” denilebilir. “Adamlar gidip koca yaratık öldürüyorlar bu kendi başına fedakârlık değil de nedir?” sorusu gayet mantıklıdır. Diğer taraftan kanımca fedakârlık ancak oyuncuların seçimiyle gerçekleşir. Hem karakterlerin, hem de bildiğimiz karşımızdaki sinir bozucu oyuncunun seçimiyle. Yine örnekten gidersek, karakterler ‘Kimse Gitmez’ Köyü’ndeki Ogre’yi öldürmek istemeyebilirler. Öldürmeye çalışmaları da teorik olarak fedakârlıktır. Diğer taraftan masa başına oturmuş bir oyuncu grubu, “DM’in bugünkü hikâyesi bu” hissinden başka hiçbir sebebi olmadan oyun oynuyorsa, bu durumda karakterlerinin fedakârlık yaptığını hissetmezler. Yani ilk yazımda da bahsettiğim gibi oyun hiçbir his uyandırmaz. Bu da otomatikman bence ‘çirkin oyun’ olur.

Unutulmaması gerekir ki FRP kurgularında bir GM’in en çok dikkat etmesi gereken unsur belki de:

- ✦ Oyuncuların kendi karakteri için de hikâye yazmasına izin vermektir.
- ✦ Oyunculara öyküler sırasında seçim hakkı vermesidir.

FRP için yukarıdaki iki son da neredeyse aynı anlama gelir. Oyunlar sırasında ne kadar seçim hakkı verilirse o kadar karakter ile oyuncu bütünleşir. Bahsi geçen ‘Kimse Gitmez’ Köyü’ne gitmek yerine, şehirde son zamanlarda olan cinayetleri araştırmayı tercih etme şansları var ise, Ogre ile dövüşmek artık bir özveri olabilir. Artık seçim yapılmıştır. Oyuncular her koşulda akşamüstü eğleneceklerini bilmektedirler ve artık karakterleri için karar vermişlerdir. Artık bir fedakârlık durumu için en azından seçim hakkı vardır.

DAILY PROPHET

Bringing You Wizardly News Since 1883

Kule Magazın Gündemi

Kim Nerde Nasıl Neden?

Boncuk Levent: Kuleye geri dönmek için müdürün yüzüne bardak dolusu su atarak işinden istifa etti. Aramıza tekrar hoşgeldin!

Aylin: "Uykum Var!" diyerek insanları kafalarına çeşitli bilgisayar parçaları atmakla tehdit ederken kaçtık!

Batuhan: Üniversite diploması aldı, an itibarıyla Alsancak'ta çılgın partilerde! Bizde yanına gidiyoruz!

Sevin: İnsanlara ölüm ve yaşam vermenin sırlarını keşfederken Dark Side'in çağrısına kulak verdi, kaçın!

Ruhi: Küçük küçük evler satın alarak asıl sevgisinin savaş oyunlarına değil; tren yolu modelciliği olduğunun sinyallerini verdi.

Semih: Tyranid ordusunu Aylin'e bağışlaması için yapılan baskılardan bunalıp 40K'yı tamamen bırakan Semih; yeni Amerikan ordusuna başladı.

Yaşar: Yeşil sahaların çağrısına kulak verip yeni model çılgınlığına girdi.

Özgün: Yeni evi için perde seçmekten, final maçında yorgun düştü.

*Oyuncu, bir oyun oynamak ister, GM bulamaz.
Zaman öldürür.*

*GM, bir oyun oynatmak ister, oyuncu bulamaz.
Zaman öldürür.*

- GM oyuncuyu, oyuncu GM'i bulur.

- Ev aralar müsait ev bulamazlar, bir kafeye giderler.

Materyal azdır oyundan tam keyif alamazlar.

*- Ertesi oyuna tam ekipman ile gelirler bu sefer çevre masaların gözler
tacizine maruz kalırlar.*

*- Tam alışır bir şövalye kralına sadakatini sunarken bir büyücü "Bir şey
alırmısınız?" sorusuna cevap vermek durumunda kalır ambiyans yalan olur.*

- Tam epik bir savaş gireceklerken fonda Britney Spears belirir.

- Oyun dağırlır, magic falan olsa derler sonra diğer oyunlardan bahsederler.

*- Derken biri masa üstü stratejiden ve taktiken bahseder, en son biri LARP
der herkes hüznülenir ve merak eder.*

Böyle yapmayın...

Bize katılın...

KULE SAKINLERİ

