Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARINDA İLLÜSTRASYON KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Ümit Hazal YAYALAR

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2016

MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARINDA İLLÜSTRASYON KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Ümit Hazal YAYALAR

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

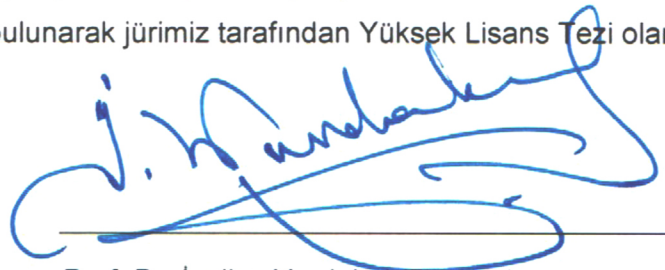
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

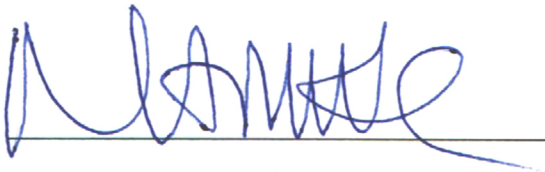
Ankara, 2016

KABUL VE ONAY

Ümit Hazal YAYALAR tarafından hazırlanan "Masaüstü Fantastik Rol Yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması" başlıklı bu çalışma, 07 Ocak 2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



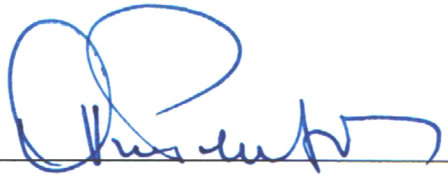
Prof. Dr. İncilay Yurdakul (Başkan)



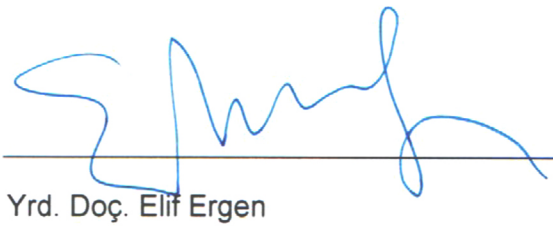
Prof. Namık Kemal Sarıkavak (Danışman)



Doç. Nadire Şule Atılgan



Doç. Özden Pektaş Turgut



Yrd. Doç. Elif Ergen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Türev Berki

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

☐ Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

☐ Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.

X Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

07.01.2016



Ümit Hazal YAYALAR

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamı gerçekleştirmemde değerli bilgileri ile beni yönlendiren ve destekleyen danışmanım Sayın Prof. Namık Kemal Sarıkavak'a, çalışmam süresince desteklerini esirgemeyen Mustafa Uygur Çevik, Murat Çalış, Fatih Kurtçu, Aslıhan Güneş Bulak, babam Ülkü Yayalar ve ağabeyim Emre Yayalar'a teşekkür ederim.

"Sevgili Annem Emine Yayalar'ın Anısına..."

ÖZET

YAYALAR, Ümit H.*Masaüstü Fantastik Rol Yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması.* Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2015.

Uygarlık boyunca rol yapma oyunu kültürü binlerce yıl devam ederek tarihin yazıldığı savaş alanlarından insanların evlerine ulaşmıştır. Rol yapma, oyunculara analitik düşünme, bir konu üzerine odaklanma ve karar verme yeteneğini geliştirmenin yanı sıra oyunu bir sosyalleşme aracı olarak kullanılmasına olanak tanır. Ayrıca, fantastik sanatın öteki dünyaları oyuncuları, hayalgüçlerini kullanarak bir olayı tamamen farklı bir biçimde ifade etmelerini veya kendi hikâyelerini yaratmaları için teşvik eder. Oyunculara çarpıcı oynanış tecrübesi sağlayan gelişmekte olan teknolojiye rağmen geleneksel oyunculuk her yaştan oyuncunun katılımıyla devam etmektedir.

“Masaüstü Fantastik Rol Yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması” adlı bu tezin birinci bölümünde rol yapma oyunlarının meydana gelişi ve fantastik edebiyattan, sinema filmlerinden, grafik romanlardan ve mitolojiden zamanla nasıl etkilendiği anlatılmıştır. Rol yapma oyunlarının kuralları, neredeyse tüm fantezi temalı oyunlarda görülen karakter ırkları ve sınıfları temel seviyede bahsedilmiştir.İkinci bölümde, masaüstü oyunların tarihi gelişimi, beş bin yıldan fazlasını kapsayan zaman çizelgesiyle sunulmuştur. Rol yapma oyunlarının atası olan savaş oyunlarının başlangıcından günümüz çağdaş masaüstü oyunlarına kadar evrimi anlatılmıştır.Üçüncü bölümde, oynanışı, hikâye anlatımı ve oyun mekanikleri birbirinden farklı üç masaüstü oyunun, grafik tasarım ürünü olarak incelemeleri yapılmıştır. Bu incelemelerin amacı, masaüstü oyunların araçlarında fantastik sanatın ölçülerini, tipografisini ve grafik tasarımını uygularken tasarımlarda görünen artı ve eksi yönleri belirtmektir.Son olarak dördüncü bölümde, bir ürünün satışında görsel tasarımının önemini vurgulamak için güncel fantastik sanatın bakış açısıyla, klasik bir oyunun araçları gözden geçirilmiştir. Oynanış biçimi ve hikâye gelişimi bir masaüstü oyunu benzersiz kılan ana elementlerdir. Fakat bu elementler yalnızca, göz alıcı fantastik sanat resimlemeleri ve grafik tasarım uygulamasıyla benzersiz hale gelebilmektedir.

Anahtar Sözcükler

Masaüstü Oyun, Rol Yapma Oyunu, İllüstrasyon, Grafik Tasarım, Karakter Tasarımı, Çevre Tasarımı, Dijital Boyama

ABSTRACT

YAYALAR, Umit H. *Usage Of Illustration On Tabletop Fantasy Role Playing Games And An Implementation Study,* Master's Thesis, Ankara, 2015.

Through humanity culture of role playing games continues for thousands of years have come to people's living rooms from battlefields that once the history had been written in. Role playing allows players to develop analytic way of thinking, focusing on an issue and making rational decisions besides using the game as a socializing tool. In addition the other worlds of fantasy art encourages the players to use their imagination while telling an incident completely in a different way of expression or help them create their own stories. Even though the highly developed technology of video games that provides stunning gaming experiences, traditional board gaming still continues with the attention of players from every ages.

In the first chapter of this thesis named "Usage of Illustration on Tabletop Fantasy Role Playing Games and an Implementation Study" refers to the appearance of role playing games and how it's effected by fantasy literature, movies, graphic novels, mithology over time. Rules of role playing, character races and classes in almost every fantasy themed games are also explained at basic level in this part.In the second chapter, the historical development of board games are explained by the timeline represented over five thousand years. Since the begining of the role playing's ancestor war games till the modern board games' evolution are defined.In the third chapter analyses have been made by approaching three board games that have different gameplays, themes and game mechanics as graphic design products. The analyses' main focus is to show pros and cons on the method of applying the benchmark of fantasy illustrations, typography and graphic design for the game supplies.Lastly in the fourth chapter, a classic board game has been chosen for a remake to apply the contemporary fantasy art aspects for the implemantation study to point out the importance of visual design as a selling product. Gameplay and the story development are the main elements of the uniqueness of a board game only if those are represented by eye catching fantasy art and with appropriate use of graphic design.

Key Words

Tabletop Game, Board Game, Illustration, Graphic Design, Character Design, Environment Design,Digital Painting

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY ..... İİİ

BİLDİRİM ..... İV

TEŞEKKÜR V

ÖZET ..... Vİ

ABSTRACT ..... Vİİ

İÇİNDEKİLER ..... Vİİİ

GÖRÜNTÜ DİZİNİ ..... Xİİ

1. BÖLÜM: ROL YAPMA OYUNLARI VE GELİŞİMİ 1

1.1. Tanım ve Terminoloji 2

1.2. Rol Yapma Oyunlarının Tarihi 4

1.3. Fantastik Edebiyat ve Rol Yapma Oyunlarının İlişkisi 8

1.4. J. R. R. Tolkıen ve Orta Dünya Evreni 21

1.4.1. Tolkien'in Orta Dünya Mitolojisi ve Hobbit Masalı 22

1.4.2. Yüzüklerin Efendisi'nde İyi ve Kötü Kavramları Üzerine 25

1.4.3. Orta Dünya Mitolojisinde Irk Terimi ve Kültür Tarihi İle İlişkisi 28

1.5. Rol Yapma Oyunlarının Popüler Kültür İle Etkileşimi 35

1.6. Çizgi Romanlarda Süper Kahramanlarının Ortaya Çıkışı: Mitoloji ve Tarihsel Olaylar ile İlişkisi 37

1.7. Rol Yapma Oyunlarında Hedef Kitle Ve Cinsiyet Ayrımcılığı 44

1.8. Warhammer Evreninin Arka DüzlemHikâyesi ve Dungeons & Dragons ile Karşılaştırması 47

1.9. Fantastik Rol Yapma Oyunlarının Oynanış Şekli ve Temel Kuralları 50

1.9.1. Karakter Kâğıdı ve Zar Çeşitleri 50

1.9.2. Oyuncu Karakter Yaratma ve Aşamaları 54

1.10. Rol Yapma Oyunlarında Yer Alan Temel Karakterler 56

1.10.1. Cüce (Dwarf).....56

1.10.1.1. İskandinav Mitolojisinde Cüceler 58

1.10.2. Buçukluk (Halfling).....59

1.10.3. Elf.....61

1.10.3.1. İskandinav Mitolojisinde Elfler (Alflar).....64

1.10.4. İnsan.....65

1.10.5. Yarı Elf.....68

1.10.6. Yarı Ork.....70

1.10.7. Gnome Irkı.....72

1.10.8. Karakter Sınıfları ve Özellikleri.....74

1.10.8.1. Rahip (Cleric).....74

1.10.8.2. Büyücü (Magic user).....76

1.10.8.3. Dövüşçü (Fighter).....77

1.10.8.4. Barbar (Barbarian).....79

1.10.8.5. Hırsız (Thief).....80

1.10.8.6. Ozan (Bard).....81

1.10.9. Büyüler ve Büyü Kullanabilen Karakter Sınıfları.....82

1.10.9.1. Büyünün Avrupa Mitolojisindeki Yeri 83

1.10.9.2. Avrupa Mitolojisinde Cadılar, Büyücüler, Şamanlar ve Druidler 84

1.10.9.3. Rol Yapma Oyunlarında Büyü Kullanan Karakter Sınıfları..85

1.10.10. Silah Donanımı, Zırhlar ve Kullanılabilir Eşyalar.....89

1.11. Oyun Kurucunun Yönettiği Karakterler: Yaratıklar.....97

1.11.1. Rol Yapma Oyunlarında Yaratık Kavramı 97

1.11.2. Ejderha 97

1.11.2.1. Avrupa Mitolojisinde Ejderhalar 100

1.11.2.2. Türk Mitolojisinde Ejderhalar 104

1.11.2.3. Çin ve Japon Mitolojisinde Ejderhalar.....106

1.11.2.4. Fantastik Bir Yaratık Olarak Ejderhaların Dinozorların Evrimi İle Benzerliği 107

1.11.3. Fantastik Evrenlerde Görünen Diğer Yaratıklar 110

2. BÖLÜM: MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARININ GENEL ÖZELLİKLERİ 113

2.1. Board Game ve Desktop Game Tanımlarının Ayırımı 113

2.1.1. Masaüstü Oyun Materyalleri.....114

2.2. Masaüstü Oyunlarının Bilgisayar Oyunlarına Etkisi 116

2.3. Masaüstü Oyunlarının Zaman Çizelgesi 117

2.4. Modern Strateji ve Minyatür Masaüstü Oyunları.....123

2.5. Modern Fantastik Masaüstü Oyunları 130

2.6. Masaüstü OyunlarınınTarihinde Hakaret İçeren Örnekler.....148

2.7. Türkiye'de Üretilen Masaüstü Oyunlardan Örnekler ve Etkinlikler 154

2.8. Masaüstü Oyunların Yer Aldığı Etkinlikler.....165

2.8.1. Türkiye'de Düzenlenen Etkinlikler 165

2.8.2. Uluslararası Etkinliklerde Masaüstü Oyunlar.....169

3. BÖLÜM: MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARINDA GÖRSEL TASARIM VE İLLÜSTRASYON İNCELEMELERİ 175

3.1. Fantastik SanatUygulamalarının Temel Etkenleri 175

3.1.1. Renk Teorisi 175

3.1.2. Ana ve Ara Renkler ve Renk Skalası 178

3.1.3. Renk Uyumu ve Tonlama.....179

3.1.4. Renk Modu.....179

3.1.5. Işık.....180

3.2. Masaüstü Fantastik Rol Yapma Oyunlarının Görsel Tasarım İncelemeleri 182

3.2.1. Talisman: The Magical Quest Game (gözden geçirilmiş edilmiş 4. sürüm) 183

3.2.2. A Game of Thrones (2nd Edition) 195

3.2.3. Mansions of Madness 215

4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI 230

4.1. Wizard's Quest Oyun İçeriği 230

Oyunun Görsel Tasarımı ve Aşamaları 236

4.1.1. Kapak Tasarımı 236

4.1.2. Harita Tasarımı 244

4.1.3. Karakter kartları 246

4.1.4. Görev Kartları 252

4.1.5. Oyun pulları 255

4.1.6. Kural Kitapçığı 257

SONUÇ 259

KAYNAKÇA 260

ÖZGEÇMİŞ 269

GÖRÜNTÜ DİZİNİ

Görüntü 1: Kriegspiel savaş oyununun kutu ve harita tasarımı. 5

Görüntü 2: Melniboné İmparatoru Elric ve kılıcı Stormbringer. 9

Görüntü 3: Tolkien evreninin ünlü ve deneyimli görsel sanatçısı John Howe'un Gandalf illüstrasyonu. 10

Görüntü 4: Sandy Petersen'in 1981'de tasarladığı Call of Cthulhu rol yapma oyununun kural kitabı kapağı. 12

Görüntü 5: Dragonlance Chronicles Trilogy kitap kapakları. 15

Görüntü 6: Kara Elf Üçlemesi: Anayurt, Sürgün ve Sojourn kitaplarının kapak illüstrasyonu Todd Lockwood tarafından tasarlanmıştır. 18

Görüntü 7: The Legend of Drizzt masaüstü oyununun materyalleri. 19

Görüntü 8: Orta Dünya haritası. 23

Görüntü 9: Hobbit kitabında Thror'un haritası üzerinde kullanılan cüce runik alfabesi. 24

Görüntü 10: Anglo-Sakson runik alfabesi. 24

Görüntü 11: J. R. R. Tolkien'in yüzüncü doğum gününe özel Yüzüklerin Efendisi dizisi baskısından Alan Lee'nin Gollum illüstrasyonu. 27

Görüntü 12: Numenorean Kralların hüküm sürdüğü Numenor, Büyük Deniz'in ortasında, Orta Dünya ve Ölümsüz Topraklar'ın arasında yer alır. Orta Dünya'da ilk kez Erador'a yerleşip Elendil ve oğulları tarafından öncülük edilmişlerdir. 32

Görüntü 13: The Lord of the Rings Online bilgisayar oyunu için Weley Blunt'ın savaşçı karakter tasarımı. 33

Görüntü 14: Middle Earth Trade Card Game'den Cortney Skinner'a ait Woses of the Eryn Vorn adlı kart illüstrasyonu. 34

Görüntü 15: Ishiro Honda'nın yönettiği Godzilla (Japonca orjinal adı; Gojira) filminden bir görüntü. 39

Görüntü 16: Captain America'nın "Komünist parçalayıcısı" (commie smasher) başlığıyla 1954'te ve 1944'te yayımlanmış America's Best Comics çizgi roman kapakları. 41

Görüntü 17: Look Magazine dergisinde yayımlanan Superman çizgi dizisinden bir bölüm. 42

Görüntü 18: Seviye 85'teki kadın Paladin karakter. 44

Görüntü 19: Seviye 80'deki erkek Savaşçı karakter. 45

Görüntü 20: 2012 tarihli Tomb Raider video oyununda Lara Croft'un portre tasarımı. 46

Görüntü 21: Arkeolog Lara Croft'un kronolojik sıra ile karakterin oyun içi 3D model gelişimi ve 2012 tarihli 2D karakter tasarımı görseli. 46

Görüntü 22: İnsanlığın kurtarıcısı olduğuna inanılan ve tanrılaştırılan İmparator. 48

Görüntü 23: Soldan sağa doğru: dört üçgen yüzlü cisim (tetrahedron); küp; sekiz üçgen yüzlü cisim (okdahedron); yirmi yüzlü cisim (ikosahedron). Dünyayı simgeleyen kübün üstündeki on iki yüzeyli cisim (dodekahedron), Pitagorcular tarafından Kozmosun biçimiyle eş tutulurdu. 51

Görüntü 24: Başur Höyük'te keşfedilen oyun taşlarının görüntüsü. Sol üst köşede yer alan taşların 4'lük zar ile benzerliği dikkat çekiyor. 52

Görüntü 25: Rol yapma oyunlarında kullanılan zar çeşitleri. 52

Görüntü 26: D&D 5. Sürüm karakter kâğıdı. 54

Görüntü 27: Munchkin masaüstü fantastik rol yapma oyununda yer alan karakterin sınıfı, ırkı ve yeteneklerinin göründüğü kartlar. 55

Görüntü 28: Cüce (dwarf) karakter tasarımı (ayrıntı). 57

Görüntü 29: Buçukluk (halfling) karakter tasarımı (ayrıntı). 60

Görüntü 30: Elf karakter tasarımları. 62

Görüntü 31: İnsan ırkı için karakter tasarımı (ayrıntı). 66

Görüntü 32: Yarı Elf (Half Elf) için karakter tasarımı (ayrıntı). 68

Görüntü 33: Yarı Ork için karakter tasarımı (ayrıntı). 71

Görüntü 34: Gnome ırkı için karakter tasarımı (ayrıntı). 73

Görüntü 35: Rahip (cleric) sınıfının karakter tasarımı (ayrıntı). 75

Görüntü 36: Büyücü sınıfı için karakter tasarımı. Seçilen ırkın büyüye olan yatkınlığına göre karakterin gücü artar. 76

Görüntü 37: Dövüşçü (Fighter) sınıfı için karakter tasarımı. 78

Görüntü 38: Barbar sınıfı için karakter tasarımı. Barbar savaşçı bir sınıf olduğu için ağır silahları ve zırhları kullanabilir. 79

Görüntü 39: Hırsız (Thief) karakteri için D&D 4th Edition'da yer alan illüstrasyon. 80

Görüntü 40: Ozan (bard) sınıfı için karakter tasarımı. Karakter enstrümanı ile birlikte resmedilmiştir (ayrıntı). 82

Görüntü 41: Orta Çağ'da şövalyelerin kullandığı zırhların görünümü. 90

Görüntü 42: Orta Çağ temalı fantastik evrenlerde en sık karşılaşılan zırh çeşitleri. 90

Görüntü 43: 1. Sopa (silah olarak kullanılan), 2. Mızrak, 3. Ağır lobut, 4. Hançer, 5. Tek el arbaleti, 6. Morningstar (Çobanyıldızı), 7. Tırpan, 8. Arbalet, 9. Lobut, 10. Kayış, 11. Gürz,12. Orak, 13. Mızrak 91

Görüntü 44: 1. Baltalı kargı, 2. Uzun yay, 3. Tek el baltası, 4. Kısa kılıç, 5. Kısa yay, 6. Uzun kılıç, 7. Tokmak, 8. Ağır balta, 9. War pick (Savaş kazması), 10. Bastard sword (piç kılıcı), 11. Warhammer (savaş çekici), 12. Harman döven, 13. Savaş baltası, 14. Menzilli çekiç, 15. Pala, 16. Glaive (orak biçimli ağır kılıç) 93

Görüntü 45: Viking kaskı. 95

Görüntü 46: Amerika kıtasına ilk ayak basan Avrupalı olan İzlandalı kâşif Leif Eriksson boynuzlu miğferi ile Kanada'nın Newfoundland bölgesini henüz keşfetmişken resmedilmiştir. 96

Görüntü 47: D&D Monster's Manual kitabından bir ejderha tasarımı. 98

Görüntü 48: Yaklaşık olarak 1030 yılında Ramsund'da yapılmış oymacılık eserinde Sigurd'un ateşin önünde oturup ejderhanın kalbini hazırlaması resmedilmiştir. 101

Görüntü 49: Arthur Rackham tarafından resmedilmiş Fafnir, altın hazinesini koruyorken. 102

Görüntü 50: Fu-hsi ve kız kardeşi Nu-wa insanlığı, avcılığı, yemek pişirmeyi ve Çin yazı sistemi Kanji'yi yaratırken resmedilmiştir. Milattan önce yaklaşık olarak 12.000. 105

Görüntü 51: Datong, Çin'deki Dokuz Ejderha Duvarından bir detay. 106

Görüntü 52: Dracorex Hogwartsia yani Hogwarts'ın Ejderha Kralı'nın kafatası fosili. 108

Görüntü 53: Sol üst; Dracorex Hogwartsia, sağ üst; Stygimoloch ve altta; Pachycephalosaurus' un kafatası resimlendirmesi. 109

Görüntü 54: Fantasy Flight Games'in 2015 tarihli Forbidden Stars masaüstü rol yapma oyununun Ork ırkı için oyun kartları. 111

Görüntü 55: Fantasy Flight Games oyunu A Game of Thrones'un kurulumu. Karakter kartları, harita, sayaçlar ve oyuncuların hanesini simgeleyen figürler görünmektedir. 115

Görüntü 56: Mansions of Madness oyununun plastik figürlerinin orijinal renkleri gridir. Ayrıca oyunda kullanılan figürleri boyamak bir hobidir. 115

Görüntü 57: Abanoz ağacı, fildişi ve altından yapılıp mücevherle kaplanmış Senet, milattan önce 1350 yılında ölen Firavun Tutankamon'un mezarında bulunmuştur. 117

Görüntü 58: Ur Kraliyet Oyunu yada Yirmi Kareli Oyun'un tahtası. 118

Görüntü 59: X-O-X (tic tack toe) oyunun öncüsü olan Nine Men's Morris oyunun taş üzerine kazınmış görüntüsü. 119

Görüntü 60: Pachisi'nin görüntüdeki örneği PittRivers Müzesi'ne Oxford Üniversitesi Hint Enstitüsü'nden gönderilmiştir. 120

Görüntü 61: Roma İmparatorluğu dönemine ait Efes Müzesi'nde bulunan XII scripta. 120

Görüntü 62: Alfonso'nun Libro de los Juergos kitabından bir görüntü. 121

Görüntü 63: The Mansions of Happiness'in oyun tahtası. Sıralı zar atılarak ilerlenen temel oyun sistemi vardır. 122

Görüntü 64: 1903 yılında çıkan The Landlord's Game oyun tahtası. 123

Görüntü 65: Bir cinayetin aydınlatılmasını konu alan Clue'nun oyun tahtası, karakter kartları, plastik figürleri ve ön yüzey kutu görüntüsü. 124

Görüntü 66: Risk taktik oyununun yine taktiksel başka bir oyun olan Metal Gear Solid temalı sürümü. 125

Görüntü 67: Risk taktik oyununun Game of Thrones temalı masaüstü oyunu. 126

Görüntü 68: 1958 tarihli taktik oyunu Tactics II'nin oyun materyalleri. 127

Görüntü 69: Warhammer oyunlarının en önemli parçası olan minyatürlerin oyuncular tarafından boyanmış hali görünmektedir. 128

Görüntü 70: İkinci Dünya Savaşı temalı taktik oyunu Axis & Allies'ın kutu içeriklerinin görüntüsü. 129

Görüntü 71: TSR firmasının klasik oyunu ilk Dungeons & Dragons temalı masaüstü oyunu. 130

Görüntü 72: Cosmic Encounter oyununun orijinal sürümünün kutu içerikleri. 131

Görüntü 73: Cosmic Encounter'ın 2008 yılında çıkan yeni sürümünün oyun parçaları görünmektedir. 132

Görüntü 74: Wiz-War kutu ön yüzey kapak tasarımı. 133

Görüntü 75: Oyuncuların boyayarak düzenlediği Orman Elfi minyatürleri. 134

Görüntü 76: Dungeonquest'in ilk sürümü. 134

Görüntü 77: 2014'te çıkan revize edilmiş sürümü. 135

Görüntü 78: Oyunda meşalenin kullanımı. 136

Görüntü 79: Heroquest kutu içeriği. 136

Görüntü 80: Battle Masters ön yüzey kutu tasarımı. 137

Görüntü 81: Horus Heresy'nin orijinal sürümünün kutu tasarımı. İllüstrasyonun merkezindeki Space Marine'in portresi ve pozlandırılmasında Scareface filmindeki Tony Montana karakterinden esinlenmiştir. 139

Görüntü 82: Horus Heresy (2010) ikinci sürümü ön yüzey kapak tasarımı. 139

Görüntü 83: Warhammer Quest ön yüzey kutu tasarımı. 140

Görüntü 84: Catan'ın oyun esnasındaki bir görüntüsü. Oyuncular kasabalarını ve yollarını inşa etmiştir. 141

Görüntü 85: Oyun kutusunun ön yüzey tasarımı. 142

Görüntü 86: Warcraft: The Board Game oyununun içeriği. 143

Görüntü 87: Fantasy Flight Games'in Battlelore oyununun ön yüzey kutu tasarımı. 144

Görüntü 88: Middle Earth Quest'in ön yüzey kutu tasarımı. 145

Görüntü 89: Oyun haritası, karakter ve oyun kartları, plastik figürler, oyun fişi ile kurulumu. 146

Görüntü 90: Chaos in the Old World oyun esnasından bir görüntü. 147

Görüntü 91: Descent: Journeys in the Dark ikinci sürümü kutu içeriği. 148

Görüntü 92: Oyun tahtası, kartları ve kutusunun bir görüntüsü. 149

Görüntü 93: Oyun kutusunun ön yüzü, kutu içeriği ve oyun tahtasının bir görüntüsü. 150

Görüntü 94: Life as a Black Man oyununun kutu içeriğindeki oyun materyalleri görünmektedir. 151

Görüntü 95: Kadınların seçebileceği mesleklere ait illüstrasyonlar oyun tahtasının üzerine yerleştirilmiştir. 151

Görüntü 96: Oyun kutusundaki ön yüzeyine ait illüstrasyon. 152

Görüntü 97: Oyun tahtasını sunan bu görüntüde ayrıca oyunun görsel tasarım temasıyla orijinal Monopoly büyük benzerlik taşımaktadır. 153

Görüntü 98: Juden Raus'un oyun tahtası. 154

Görüntü 99: Altı Yahudi'yi temsil eden piyonlar. 154

Görüntü 100: Oyunun kutu tasarımı. 155

Görüntü 101: Çocuklar Uyanış: Çanakkale Destanı oyununu incelerken görünmektedir. 156

Görüntü 102: Oyunun kickstarter sayfasında bulunan görseli. 157

Görüntü 103: İhtilal strateji oyununun Türkiye haritasını içeren oyun tahtası. 158

Görüntü 104: İhtilal Kartlarının arka yüzey tasarımı görünmektedir. 159

Görüntü 105: 1453 İstanbulun Fethi masaüstü strateji oyunu. 160

Görüntü 106: Gırgır'ın oyun haritası ve Evet kartları. 161

Görüntü 107: Gizli Hedef oyununun ön yüzey görünümü. 162

Görüntü 108: Oyun kırkiki bölgeye ayrılmış olan dünya haritasında geçmektedir. 163

Görüntü 109: Oyuncuların harita üzerine yerleştirdiği altı farklı renkteki minyatürler ve oyun kartları görünmektedir. 164

Görüntü 110: METUCON'da A Game of Thrones masaüstü rol yapma oyunu oynayan oyuncular görünmektedir. 166

Görüntü 111: METUCON'da Warhammer minyatür strateji oyunu. 166

Görüntü 112: YUCON'dan bir görüntü. 167

Görüntü 113: İzmirCon'da açılan stantların bir görüntüsü. 168

Görüntü 114: HÜCON etkinliğine katılan cosplay yarışmacıları görünmektedir. 168

Görüntü 115: Kontakt cosplay yarışmacılarının bir görüntüsü. 169

Görüntü 116: WBC'den bir görüntü. 170

Görüntü 117: PAX Avustralya etkinliğinden bir görüntü. 170

Görüntü 118: Central European Mind Sports Olympiad'da Go oynayan katılımcılar. 171

Görüntü 119: Almanya Essen'deki Spiel oyun etkinliğinden bir görüntü. 172

Görüntü 120: Gliwice'de yapılan Pionek oyun etkinliğinden bir görüntü. 172

Görüntü 121: Bioshock adlı oyundan karakterlerin Cosplay'i. 174

Görüntü 122: Star Wars film dizisinden imparatorluk askerleri olan Stormtrooper'lar geçit töreninde. 174

Görüntü 123: Gözle görülebilen ışınların dalga boyu grafiği. 176

Görüntü 124: Renk (hue), değer (value), doygunluk (saturation) ve ısı (temperature) değişimi. 177

Görüntü 125: Ana ve ara renkler. 178

Görüntü 126: Soğuk ve sıcak tonların bir arada kullanıldığına örnek bir illüstrasyon. 179

Görüntü 127: İllüstrasyonda farklı ışık kaynağı yönlerinin uygulanması. 181

Görüntü 128: 1983 tarihli Talisman oyununun birinci sürümünün ön ve arka kutu görünümü. 184

Görüntü 129: Talisman: The Magical Quest Game üçüncü sürümünün kapak tasarımında kullanılan Geoff Taylor tarafından akrilik ile yapılan illüstrasyon. 184

Görüntü 130: Ralph Horsley'in akrilik tekniği kullandığı Talisman: The Magical Quest Game Revised 4th Edition kapak illüstrasyonu. 186

Görüntü 131: Talisman:The Magical Quest Game logosu. 187

Görüntü 132: ITC Serif Gothic Black fontu. 188

Görüntü 133: Cooper Plate fontu. 188

Görüntü 134: Talisman: The Magical Quest Game Revised 4th Edition oyun tahtası (detay). 189

Görüntü 135: Kural kitabında bir oyuncunun örnek kurulumu gösterilmiştir. 190

Görüntü 136: Jeremy McHugh'un tasarladığı Büyücü karakteri illüstrasyonunun aşamaları. 191

Görüntü 137: Karakter minyatürleri. 192

Görüntü 138: Oyun kartlarının arka yüzey görünümü. Soldan sağa; Talisman, macera, satın alma ve büyü kartları. Üstte ise karakterin iyi (solda) veya kötü (sağda) tarafta olduğunu belirten üyelik kartları görünmektedir. 193

Görüntü 139: Kural kitabının içeriğinden bir örnek görünüm. 194

Görüntü 140: Roman Capital fontu. 194

Görüntü 141: Lombardic Capital fontu. 194

Görüntü 142: Henning Ludvigsen'a ait King's Landing panoraması. 196

Görüntü 143: Oyunun kapak tasarımı. 197

Görüntü 144: Kural kitabından bir sayfa ve tasarımda parşömen kullanımının (sağda) ayrıntısı. 198

Görüntü 145: Sayfa düzeninde illüstrasyon kullanımı ve sağda bu illüstrasyonlardan birinin ayrıntısı. 199

Görüntü 146: Solda Henning Ludvigsen'in harita illüstrasyonu. Sağda illüstrasyonun oyun haritasında kullanımı. 200

Görüntü 147: Hanedanların başkentini (ve mevcut savunma gücünü) temsil eden Garnizon pulları ve hanedan armaları. Soldan sağa birinci sırada; Baratheon, Lannister, Stark ve ikinci sırada; Tyrell, Martell ve Greyjoy hanedan pulları görünmektedir. 201

Görüntü 148: Oyun tahtasının köşesinde yer alan Etki kulvarları. 202

Görüntü 149: Etki kulvarlarında birinci sırada yer alan oyuncuların sahip olduğu hâkimiyet pulları. 202

Görüntü 150: Westeros kartlarının birinci destesinden kartlar. 204

Görüntü 151: Westeros kartlarının ikinci destesinden kartlar. Sağ altta Kral Aerys'i öldüren Jaime Lannister illüstrasyonu görünmektedir. 204

Görüntü 152: Michael Kormack'in Jaime Lannister illüstrasyonu. 205

Görüntü 153: Üçüncü Westeros kartları destesi. 206

Görüntü 154: Oyuncu paravanın arka kısmında içeren bilgiler; 1. Emir pulu bilgileri, 2. Başlangıç üniteleri bilgisi, 3. Erzak, Etki ve Zafer sıralarındaki başlangıç konumları, 4. Hanedan üniteleri başlangıç kurulum haritasının resmedilmiş hali. 207

Görüntü 155: Stark Hanedan paravanı için tasarlanan Winterfell mizanseni. 207

Görüntü 156: Martell Hanedan paravanı ön yüzey illüstrasyonu. 208

Görüntü 157: Greyjoy hanedan paravanı ön yüzey illüstrasyonu. 208

Görüntü 158: Hanedan kartlarının bazıları ve arka yüzleri. 209

Görüntü 159: Soldan sağa üstte; Cersei Lannister, Ser Jaime Lannister ve altta; Tyrion Lannister, Ser Gregor Clegane hanedan kartları illüstrasyonları. 210

Görüntü 160: Stark hanedan kartlarından Eddark Starkillüstrasyonu. 211

Görüntü 161: A Game of Thrones dizisinde Godswood'da geçen bir sahneden görüntü. 212

Görüntü 162: Baratheon Hanedan kartlarından Melisandre illüstrasyonu. 213

Görüntü 163: Oyunun plastik minyatürleri. 214

Görüntü 164: Mansions of Madness oyununun kutu ön kapak tasarımı. 216

Görüntü 165: Henning Ludvigsen'in tasarladığı Oyun tahtasının modülleri. 217

Görüntü 166: Mansions of Madness oyununun logosu. 218

Görüntü 167: Kural kitabının farklı sayfalarından örnekler. 219

Görüntü 168: Karakter kartlarının ön yüzeyi. 222

Görüntü 169: Oyunun görev kartlarının arka yüzeyleri. 223

Görüntü 170: Oyun kurucu için hareket kartlarından bazıları. 224

Görüntü 171: 1. Mit Kartları, 2. Kilit Kartları, 3. Engel Kartları, 4. Travma Kartları arka ve ön yüzey örnekleri. 225

Görüntü 172: Keşif kartlarının ön yüzeyinden örnekler. 227

Görüntü 173: Oyunda kullanılabilen büyü kartları. 227

Görüntü 174: Oyun içinde Chthonian ve Kült lideri karşılaşması. 228

Görüntü 175: Soldan sağa; Kült lideri, kültist, Shoggoth, Maniac, Mi-Go, Zombie, Chthonian ve Hound of Tindalos figürleri. 229

Görüntü 176: Oyunun materyallerinden örnekler. 231

Görüntü 177: Oyun kutusunun kapak görünümü. 232

Görüntü 178: Oyunun haritası. 234

Görüntü 179: Tintoretto yazı tipi. 235

Görüntü 180: Hermann Zapf'ın tasarımı Optima yazı fontu. 235

Görüntü 181: Kapak illüstrasyonu için eskizler. 237

Görüntü 182: Kapak illüstrasyonu için son eskiz çalışması. 238

Görüntü 183: Eskizde yapılan son değişiklilkerden sonra bir görüntüsü. 239

Görüntü 184: Renklendirme aşaması. 240

Görüntü 185: Kapak illüstrasyonunun oyun kutusuna yerleştirilmiş görüntüsü. 241

Görüntü 186: Logo ve ikinci başlığın ayrıntıları. 242

Görüntü 187: Sırasıyla; Peacemaker, Ejderha, Büyücü ve Şovalye karakterlerinin kutu tasarımında kullanımı görünmektedir. 243

Görüntü 188: Kutunun arka yüzey tasarımı. 244

Görüntü 189: Marnon adasını gösteren oyun haritası. 245

Görüntü 190: Karakter tasarımları için eskiz çalışması. 246

Görüntü 191: Kartların orijinal boyutu (6x8 cm). 247

Görüntü 192: Peacemaker karakter kartı. 248

Görüntü 193: Büyücü karakter kartı. 249

Görüntü 194: Şovalye karakter kartı. 250

Görüntü 195: Ejderha karakter kartı. 251

Görüntü 196: Görev kartının arka yüzey görünümü. 252

Görüntü 197: Kısa metin ile görev kartı ön yüzey görünümü. 253

Görüntü 198: Uzun metin ile görev kartı ön yüzey görünümü. 254

Görüntü 199: Görev kartlarının gerçek boyutu. 255

Görüntü 200: Oyuncuların askerlerini temsil eden pulun ön ve arka yüzey tasarımı. 255

Görüntü 201: Orkları temsil eden pulların ön ve arka yüzey tasarımı. 256

Görüntü 202: Her oyuncuda bulunan hazine pulları. 256

Görüntü 203: Oyun pullarının gerçek boyutu. 256

Görüntü 204: Kural kitapçığının ön ve arka kapaktasarımı. 257

Görüntü 205: Kural kitapçığının sayfa tasarımı. 258

1. BÖLÜM: ROL YAPMA OYUNLARI VE GELİŞİMİ

Macera, yaşadığımız gezegende veya tamamıyla farklı bir evrende, günümüzde, geçmişte, gelecekte veya alışık olmadığımız bir zaman kavramında geçerse geçsin, sınırları belirleyen şey oyuncuların hayal gücüdür. Rol yapma oyunlarının sosyalleşme, eğitim, ekip çalışması, yaratıcı olma, karar verme ve sorumluluk alma gibi kişilik gelişimlerine yardımcı olduğu kabul edilmektedir. Bu nedenle gelişmiş ülkelerde oyun oynama olgusu son yıllarda eğitim hayatında uygulamaya girmiştir.

Masaüstü oyunların aksine FRP (fantasy role playing) yani rol yapma oyunlarını oynayabilmek için görsel materyale fazla ihtiyaç duyulmaz. Dungeons &Dragons (Ejderha ve Zindan) ve The Pathfinder gibi rol yapma oyunlarının kalıplaşmış oynanış şekli, oyun kuralları ve karakterleri vardır. Birbirinin devamı masaüstü oyun dizileri haricinde oyun tasarımı olarak FRP oyunlarında olduğundan çok daha az sayıda birbiriyle benzeşen oyun bulunur. Örneğin; masaüstü rol yapma oyunlarında oyun kuralları her oyunda çeşitlilik gösterir, fakat FRP oyunlarında kuralların kalıplaşmış bir yapısı vardır ve bu kurallara göre oyuncular kendi yazdıkları senaryoları da oynayabilmektedir. İki oyun türünde de sıradan özelliklere sahip karakterler ya da 2000'lerde film olarak da görsel kültürde yer alan Tolkien evreninden aşina olunan Elf, Ork, Goblin ve Hobit gibi fantastik karakterler yer alabilir; Dünya'daki bir mekânda ya da bilinen tüm canlı türlerinin yaşaması için olanaksız gezegenler sisteminde geçebilir. Günümüzde, geçmişte veya gelecekteki bir zaman diliminde olabilir.

Oyun sektörünün mecraları birbirleriyle etkileşim içerisindedir. Bir bilgisayar oyununun bir masaüstü oyun sürümü eklenti paketleri, kart oyunu ve rol yapma oyunu (FRP), koleksiyon figürleri, sinema filmleri, kitapları, çizgi romanları gibi birçok farklı ürünleri bulunabilir. Örneğin; Francis Tresham tarafından tasarlanan 1980 tarihli Civilization fantastik/ strateji masaüstü oyunu oldukça başarılı olduktan sonra 1990 yılında Sid Meier adlı oyun tasarımcısının Sid Meier's Civilization adlı bilgisayar oyunu piyasaya çıkar. Bilgisayar oyunu orijinal masaüstü oyunuyla bağlantılı olmamasına rağmen oldukça başarılı olur ve 2002 yılından itibaren Sid Meier's Civilization: Board game adıyla günümüze kadar beş tane masaüstü oyunu yayımlanır. Oyun, başarısını katlayarak devam ederken, Origins Awards'un En İyi Tarihsel Masaüstü Oyun Ödülünü kazanır. Bunun gibi verilebilecek daha birçok örnek, oyun dünyasında yer almaktadır.

Bu nedenle, masaüstü fantastik rol yapma oyunlarının içerik ve tarihsel incelemelerine başlamadan, ilk bölümde öncelikle rol yapma oyunu kavramı, temel özellikleri ve kuralları olası en yalın halde anlatılacaktır. İkinci olarak, rol yapma oyunlarının ilham kaynaklarını hemDünya yakın tarihiyle hem de antik çağ mitolojileriyle olan ilişkileri, fantastik edebiyat, sinema ve çizgi roman dünyası ile olan sosyokültürel etkileşimleri incelenecektir.

Birçoğuayrı yapılacak akademik incelemeye değer bu konu başlıkları ile oyun dünyası üzerine yeterli sayılabilecek düzeyde genel bir inceleme yapmak Birinci Bölümün hedefidir.

1.1. TANIM VE TERMİNOLOJİ

Rol yapma oyunları vücut eleştirisi katmadan, yıllardır var olan bir ifade sanatı şeklidir.

> Etkileşimli hikâye oyunlarının eleştirisinde derinleştikçe, birçok düşüncenin dışavurumunda yapılan anlam belirsizliğini örtbas etmek için kaba konuşmanın anlaşılması güç biçiminin akademik eleştiri eğiliminden kaçıyoruz. (Laws, 1994: 1)
>
> Bence, rol yapma oyunlarını bir başka sanat formuna yerleştirme arayışında olup, bunun için eleştirel sözlüğümüzde ‘sanat’ kelimesinin karşılığına bakmak, rol yapmayla ilgili asıl önemli olan unsurlardan ilgiyi uzaklaştırma hatasını yapar. (Duguid,1995:3)

Hogshead Publishing tarafından 1994-1995 arasında dört sayı yayımlanmış olan Interactive Fantasy (rol yapma oyunları incelemelerinin yanı sıra akademik makaleler de bulunmaktadır) dergisinde yer verilmiş Robin D. Laws’ın ve Brian Duguid’in makalelerinden yapılan bu alıntılardaki farklı eleştirilerde görüldüğü gibi, o yıllardan itibaren rol yapma oyunlarının bir sanat şekli olup olmadığı konusunda tereddütler vardır (Mackay, 2001). Rol yapma oyunlarının, henüz çıktığı yıllarda çok az bilinen bir alt kültür olmasından dolayı, yaşanan birçok olumsuz olaylardan ve önyargılardan sıyrılıp günümüzde önemli bir eğlence sektörü halini alana kadar çok şey değişmiş ve gelişmiştir. Antik çağlara dayanan oyun tarihinin yaşadığımız modern zamanlara kadar uğradığı değişim hayli fazladır. Rol yapma oyunları oyun kültüründen, incelikli ve çoğu zaman tam olarak kavramak için bir iki kez oynanış gerektiren kural tasarımlarından ve oyuncuların gerçekçi canlandırmalarından meydana gelmiştir. Uğraştırıcı ve zor görünse de, bir rol yapma oyununda taslak hariç kurallar oyuncuların ve oyun kurucunun performanslarını kolaylaştırır. Kuralların ve oyun mekaniğinin oyun boyunca hakemliğini yapması, memnun edici veya oyunu

engelleyici biçimde kafa karıştırıcı hale getirebilir. Fakat oyuna hayat veren etken oyun boyunca sergilenen performanstır (Mackay, 2001).

Bir kural kitabı (rulebook) kuralları ve oyun dünyasını tasarlayan bir yazara ait olabilir fakat rol yapma oyunlarının gerçek yazarları oyuncular ve oyun kurucudur. Bir rol yapma oyununu donatı malzemeleri (kural kitabı, zar, referans çizelgeleri ve minyatür figürler) olmadan oynamak mümkündür fakat performans sergilemeden oynanması mümkün değildir. Oyun sırasında hikâye oyuncuların etkileşimiyle, her birinin genelde kendi yarattıkları ayrı bir karakteri canlandırmasıyla oluşur. Karakterler oyun kurucunun yarattığı dünyada yaşar.

Sıradan bir rol yapma oyunu esnasında oyuncular, karakterlerini bir masa etrafında oturarak oynarlar. Oyun kurucu, hikâyenin geçtiği yeri tarif eder. Bu anlatımı genelde popüler edebiyatın veya sinemanın fantastik, bilimkurgu, korku, casusluk ve grafik roman etkileşimli süper kahraman türlerinden yardım alarak yapar.

Hikâyenin geçtiği yerin anlatımı bittiğinde, oyuncular kendi karakterlerini oynarken, oyun kurucu da geriye kalan herhangi bir oynanabilir olmayan karakteri (non-player character) temsil eder. Bu karakterler yolda karşılaşılan sıradan biri veya oyunun en önemli kötü karakteri olabilir. Oyun içinde iletişim halinde olabilmekle ilgili bir diğer konu ise oyuncuların, karakterlerinin yaptığı hareketleri, aldığı kararları ve düşünce biçimlerini yansıtırken genellikle birinci tekil kişi anlatımıyla yapmaları beklenir. Bu sayede, oyunun performansı esnasında olaylar, oyuncuların ve oyun kurucunun sözlü etkileşimiyle oyuncuların hayalinde canlanır. Karakterin hareketlerini ortaya koymak için kendi vücut dilini ve yüz ifadesini kullanır (Mackay, 2001).

Oyunun kuralları içinde karakterlerin kurgusal dünyadaki hareketlerini sonuçlandırmak için bir ölçüm sistemi vardır. Sıklıkla kullanılan; oyuncuların zar atıp karakterlerinin bireysel yeteneklerini, niteliklerini ve fiziksel özelliklerini geliştirmek için belirli çizgilere başvurduğu sistemdir. Ancak son yıllarda, rol yapma oyunlarına savaş oyunlarının temelinden kalmış bu sistem hakkında, kural kitaplarında daha az önem verilmeye başlanmıştır.

Kural kitapları için hikâye anlatımında oluşan karışıklığı gidermek için; karakterlerin etkileşimini yaratmak, karakter tanımlamaları yapmak, oyuncuya karakter yaratırken yardım edecek kişilik türlerini ve yeteneklerini anlatmak ön plana çıkmıştır. Oyun kurucu için ise, doğaçlama yaparak yaratılan bir hikâyede oyuncu hareketlerinin sonuçlarını ikna edici göstermek daha yaygın hale gelmiştir. Anlatılmak istenileni örneklemek gerekirse, Dungeons & Dragons'ın 5. Baskı kural kitabı bu konuda

açıklayıcı olacak kaynak niteliğindedir. Kitabın içinde hem oynanabilir hem de yan karakterlerin açıklamalarına geniş yer verilmiş ve çeşitli illüstrasyonlar kullanılarak karakter ve sahne görselleştirmeleri yapılmıştır. Hikâye detaylı anlatılmış ve kurallar karışıklık yaratmayacak, basit ama açıklayıcı çizelgelerle gösterilmiştir.

Aslında rol yapma oyunlarının en önemli parçası olan bu kural kitapları sayfalarını tablo ve çizelgelerle doldurmak yerine, oyuncuları ve oyun kurucuları rol yapma esnasında yorumlama düzeylerini arttırmaları için cesaretli davranmaya teşvik etmelidir. Rol yapma oyunu endüstrisi artık karışık oyun mekaniği üretmekten vazgeçmiştir. En belirgin şekilde, 1991'de White Wolf'un yayımladığı hikâye anlatımlı rol yapma oyunu sistemi olan Vampire: The Masquerade ile açılış yapmış olan endüstri günümüzde karışık oyun mekaniği üretmekten kaçınarak bu değişimi başlatmıştır.

1.2. ROL YAPMA OYUNLARININ TARİHİ

Rol yapma oyunlarının tarihsel gelişimi, öncülü olan savaş oyunlarıyla başlamıştır. 1811'de Prusyalı topçu birliği subayı olan Herr von Reiswitz ve oğlu bu tarihten otuz yıl önce Brunswick Dükü tarafından yaratılan Savaş Satrancı (War Chess) oyununu geliştirip, genç askerleri eğitmek için Kriegspiel (Bkz. Görüntü: 1) adlı (dilimize savaş oyunu diye çevrilen)sürümünü tasarlamıştır. Ordu, von Reiswitz'in oyununu eğitimler için kullanmaya başlar ve çalışmaların sonuçları başarılı bulunur. Ayrıca, Prusyalı askerlerin oyundaki taktiksel idrakı İngiliz ordusuna dayandırılır. Takip eden Fransa-Prusya savaşında, İngilizler askerlerini eğitmek için Kriegspiel'in kendilerine ait sürümünü yaratmıştır. Bu yüzden, günümüze dek uzanan subay eğitim geleneği başlamıştır (Mackay, 2001).

Savaş oyunlarının cazibesi, nihayetinde eğitim alanlarından ve askeri akademilerin taktik odalarından, geç Viktorya ve erken modern dönemlerinde burjuvazinin boş vakitlerini değerlendirmeye yönelik bir etkinliği olmaya doğru değişmeye başlar.



Görüntü 1: Kriegspiel savaş oyununun kutu ve harita tasarımı.
https://www.spotterup.com/wargaming-isnt-just-for-geeks-man/

1915'te H. G. Wells, amatör savaş oyunu oynayanlar için Kriegspiel'den adapte edilmiş içerikle bir oyun tasarlar. Little Wars (Küçük Savaşlar) adlı oyunda, her oyuncu minyatürlerle kuramsal karşılaşmalarda temsil edilmektedir.

20. Yüzyıl'ın ikinci yarısında 1960'lara kadar savaş oyunları gelişmeye devam eder ve popüler hobi olarak kendini kabul ettirir. Birkaç oyun şirketi kendilerine ait savaş oyunları için Avrupa'dan ABD'ye özel savaş oyunu fuarlarında, bodrum katlarında, garajlarda bir araya gelip ünlü savaşları canlandıran, bu oyunlara kendini adamış, ilgili fakat sayıca az bir gruptan destek almıştır. Savaş oyunlarında, savaş alanındaki gerçekçiliği canlandırmak için daha ayrıntılı kurallar geliştirilse de, H. G. Wells'in Little Wars'da şart koştuğu kuralların dışında radikal farklılık göstermez. Modern rol yapma oyunlarının oynanış biçimine büyük oranda ilham veren savaş oyunları tarihsel olarak şu şekilde sıralanır: Kriegspiel (1811), Strategos (1880), Little Wars (1913), The Fletcher Pratt Naval War Game (1940), Tactics (1958), Gettysburg (1958), Diplomacy (1961), Chainmail (1971) (Mackay, 2001).

1968'den itibaren, savaş oyunları birdenbire çarpıcı bir değişime uğramıştır. Savaş oyunu tasarımcısı Dave Wesely, oyuncularının farklı yetenekleri ve amaçlarının olduğu çoklu oyunculu oyunlarla ilgilenmeye başlamıştır. Wesely, oyunculara minyatür savaş alanında birbirlerine rakip olmaları gerekmeden bir savaş oyunu

oynatmıştır. Oyuncular, bunun yerine iki rakip ordunun arasına kurulmuş kurgusal Alman şehri Braunstein'da çeşitli grupları kontrol ediyorlardı. Oyunun hakemliğini yapan Wesely çoklu oyunculu (multi player) oyunlara ilgi gösterdiğinden, oyuna askeri olmayan roller eklemiştir. Her bir oyuncu, şehirde birbirlerinin peşindeyken aynı zamanda bireysel amaçlarını başarmaya çalışıyorlardı. Örneğin; vali, bankacı ve üniversite başkanı gibi rolleri olan oyuncular vardı. İki oyuncu birbirlerine meydan okuduklarında, Wesely herhangi bir zorluk anında doğaçlama yapılmasını gerekli görmüştür. Yine de bu gelişmekte olan oynama tarzının getirdiği entrika ve hile açıkça kargaşaya yol açmış ve Wesely bunu başarısızlık olarak kabul etmiştir. Buna rağmen oyuncular, iki taraflı genel geçer savaş oyunlarından farklı radikal bir değişim olan rol yaparak oynama fikrinden memnun kalırlar ve başka bir rol yapma oyunu daha yönetmesi için talepte bulunurlar.Bu yüzden Wesely, rol yapma oyunlarının gelişimine katkıda bulunmaya devam eder. Karakterlerin ayrıntılı açıklanması ve oyuncunun hakemin gözetmenliğinde mümkün olan her hareketi yapmasına olanak tanıyan esnek oyun kurallarını tanıtır. Wesely hakemlik fikrini ilk olarak, Charles Totten'ın Strategos: The American Game of War (1880) kitabından ilham alır. Bu kitaptan ayrıca bir oyun kurucunun olması fikrini alır.Amerikan Devrimi temalı ve Kriegspiel'in kurallarını temel alarak yazdığı minyatür savaş oyunları kural kitabı Valley Forge (1976) ve Wesely Amerikan Ordusuna katılmasından hemen önce kendi imkânlarıyla yayımladığı Valley Forge II: A Supplement to Valley Forge (1976) kural kitabından sonra, Afrika'yı hem eğitici yöntemlerle keşfederken hem de hastalık, tehlike, açlık gibi durumlarda oyuncuya meydan okuyan Source of the Nile (1978)masaüstü oyununu tasarlamıştır. Wesely artık rol yapma oyunu fikrini öne atan ilk kişi olarak tanınmaya başlamıştır (Mackay, 2001).

Wesely'nin eski oyuncularından Dave Arneson, Ortaçağ temalı savaş oyunlarıyla ilgilenmiştir. Şövalyelerin, süvarilerin, şatoların ve ihtilaflı kralların olduğu bir dünyada, oyuncuların ordu yerine bireysel karakterleri kontrol ettiği oyunları tasarlamaya başlamıştır. Bir birimi, taburu veya paralı askerler topluluğunu yönetmek yerine, oyuncular bu Ortaçağ minyatür kurulumunda her karakteri bir figür ile temsil etmekteydi. Ek olarak, Arneson Ortaçağ temalı oyununa J. R. R. Tolkien'in epik fantastik işlerinden etkilenmiş olduğu fantastik öğeler de katmıştır. Bununla oyuncular sadece belirledikleri bireysel karakterleri kontrol etmekle kalmayıp, büyü yapabilmelerini veya büyülü silahları kullanabilmelerini, ejderha ve goblin gibi mitsel yaratıkların da hikâyenin içinde var olabilmelerini mümkün hale getirmiştir.

Tolkien'in fantastik üçlemesi The Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi, 1954), ejderhaların, elflerin, cücelerin, büyücülerin ve minik bir ırk olan hobitlerin yer aldığı

ayrıntılı bir macera hikâyesidir. Oyunun yayımlanmasından sonra Tolkien'in kitapları oldukça popülerleşmiştir.

Kısa bir süre sonra, savaş oyunu tasarımcısı ve fantastik tür meraklısı Ortaçağ temalı savaş oyunu olan Chainmail'in kural kitabı yazarı olan Gary Gygax ile takım kurmuştur. İki yıl boyunca birlikte çalışıp, test etmişler ve oynanış kuralları düzenlemişlerdir.1974'ün Ocak ayında dünyanın ilk rol yapma oyunu, Dungeons &Dragons'ı (D&D) piyasaya sürmüşlerdir. 1982'de 14 dile çevrilerek dünyanın pek çok farklı yerindeki kitapçıların raflarında, K-Mart ve Toys'r Us gibi oyuncak üreticisi firmaların tezgâhlarında yerini alır. Daha sonra, başarılı oyun şirketleri Parker Brothers ve Milton Bradley'in ilgisini çeker (Mackay, 2001).

Virginia Richmond'dan Patricia Pulling adındaki anti okült[1] propagandacı, Dungeons & Dragons'a karşı yaptırım uygulamaya adanmış BADD[2] savunma grubunu kurmuştur. Okült köken ve uygulaması olduğunu iddia eden kimselerin olumsuz eleştirileri, oyunun büyük oyuncak firmalarının tepki çekmemek adına oyunun satışını yapmaktan çekilmelerine ve ilerleyen zamanlarda ilgilerinin yitirilmesine sebep olur.

Rol yapma oyununun karışıklığı ve farklılığı, oyunu çevreleyen asılsız söylentiler ve olumsuz haberlerle birleşmesi, üretilmesi muhtemel oyunlara karşı da bir önyargı oluşturmuş ve türün gelişmesini geciktirmiştir. Buna rağmen, oyuncuların sayısında artış olur. Oyuncu kitlesi, önceden var olan iki grup; savaş oyunu ve fantastik-bilimkurgu takipçileri tarafından meydana getirilir. Savaş oyunları gibi kendine has alt kültürün etkinlikleri, gazeteleri olduğu gibi fantastik ve bilimkurgu alt kültürlerinin geleneksel etkinlikleri ile uyuşarak tamamı ile yeni bir özel ilgi alanı grupları oluşturulur. 1970'lerin sonunda ve 1980'lerin başında, sinema endüstrisi, Tolkien, Howard, Herbert ve Asimov gibi yazarların aynı noktada buluşturduğu fantastik ve bilimkurgu severlere hitap eden fantastik filmleri çekmeye başlar.

Bu sırada büyük yayınevleri rol yapma oyunu kitabı gibi bilinmeyen bir ürünü yayınlamayı göze almadıklarından, türe ilgi duyanlar kendi imkânlarıyla kitapları bastırır. D&D'ye yakından benzeyen, oyun tasarımında ve evren yaratma sanatında sürekliliği olacak oyunlar rol yapma oyunu dünyasından yayılmaya başlar. Birçok yeni rol yapma oyununun tasarımcısı, oyun topluluğundan geldiği için edebi

---

[1] Okült: Latince "occulere" sözcüğünden türemiştir. Gizlemek, üstünü örtmek anlamına gelir. Okült, bilimsel yöntem dışındaki yollar ile "gizli" bilginin araştırılması demektir. Astroloji, simya, büyü, telepati ve hipnoz gibi araştırma alanları bilimsel kanıtlar taşımamaktadır.

[2] BADD, "Bothered About Dungeons and Dragons" Patricia Pulling tarafından 1982 yılında aktif bir D&D oyuncusu olan oğlunun intiharı sonrasında kurduğu avukatlık kuruluşudur. Oyunun intihara ve şeytana tapınmaya özendirdiği iddia edilerek TSR firmasına dava açılmıştır.

eserlerden aldıkları ilham tasarladıkları rol yapma oyunlarına da yansır. Runequest (Chaosium, 1978), Bushido (Tyr Games, 1979), ve Pendragon (Chaosium, 1981) gibi oyunlarda, ilk yıllardaki fantastik oyun tasarımlarında geçiştirilen tarihi olaylara ve gerçeklere ağırlık verilmiştir. Call of Cthulhu (Chaosium, 1989), Stormbringer (Chaosium, 1981) ve Middle- Earth Role Playing (Iron Crown Enterprises, 1981) gibi arka düzleminde edebi kökenlere (odak noktası olmadan) erken dönem oyun tasarımında ağırlık verilmiştir. Arneson ve Gygax dışında, oyun tasarımında edebi etkiyi yönlendiren diğer yazarlar; Chrétien de Troyes, Sir Thomas Malory, Lord Alfred Tonnyson ve diğer Camelot Kralı Arthur-vari kurgu yazarları Pendragon'ın yaratılmasına ilham kaynağı olmuştur (Mackay, 2001).

Neuromancer ve Burning Chrome'daki William Gibson'ın cyberpunk gelecek kurgusu R. Talsorian Games'in Cyberpunk (1988) için ilham kaynağıdır.

Rol yapma oyunları fantastik edebiyat dışında, geleneksel çizgi roman adıyla bilinen ve günümüzde genellikle grafik roman tabiri tercih edilen popüler kültürün bir başka alanından da etkilenmiştir. Grafik romanların çeşitli yaş gruplarına hitap etmesine rağmen kısaca karışık kurgusu ve derin hikaye anlatımı olan illüstratif edebi eserler olarak tanımlanabilir.

İlk fantastik rol yapma oyunu gibi, süper kahraman temalı oyunlar önceki oyunların tarzını koruyarak Superhero (Gamescience, 1977), Villains & Vigilantes (Fantasy Games Unlimited, 1979), Supergame (DAG Productions, 1980) ve Champions (Hero Games, 1981) ve daha birçok rol yapma oyunu yayımlanmıştır.

Yine de, daha sonraki süper kahraman rol yapma oyunları çizgi roman şirketlerinin yarattığı evrene bağlıdır. Marvel Super Heroes (TSR, 1984), DC Heroes (Mayfair, 1985) ve Teenage Mutant Ninja Turtles (Palladium, 1985) oyunları, oyunculara çizgi romanlar sayesinde önceden aşina oldukları evrenlere ait karakterleri farklı hikâyelerle yeni maceralarda oynayabilme fırsatı sağlamaktadır. (Mackay, 2001)

1.3. FANTASTİK EDEBİYAT VE ROL YAPMA OYUNLARININ İLİŞKİSİ

Rol yapma oyunu tasarımına artan ilginin nedeni fantastik edebiyat eserlerine duyulan merak ve yaşadığımız gerçekliğe hem aşina olup hem de hayal gücünün yarattığı sıra dışı evrenlere duyulan meraktır. Jules Verne'in, J. R. R. Tolkien'in ve Michael Moorcock'ın dünyaları (Bkz. Görüntü: 2), fantastik türün genel biçimi olmadan önce rol yapma oyunlarının aslında yaratmak istediği şekle gelmesini

sağlar; yani oyunlarda veya filmlerde yaratılmak istenenevren fantastik edebiyatta çoktan sağlam temeller üzerinde kurulmuştur.



Görüntü 2: Melniboné İmparatoru Elric ve kılıcı Stormbringer.
https://rjdent.wordpress.com/tag/elric-of-melnibone/

Elbette bahsi geçen yazarlar arasında da farklılıklar vardır ve benzer evrenler yaratmaları beklenemez. Üstelik Moorcock için Tolkien karşıtı olduğu Peter Bebergal'ın kaleme aldığı ve The New Yorker dergisinde yayımlanan Anti-Tolkien adlı yazıya konu olmuştur. Peter Bebergal harika bir Moorcock görüntüsü çıkarırken, onun Tolkien'e karşı olan iticiliği, Moorcock'ın hikâyelerine olan etkisini çözümlemiştir. Tolkien evreninde iyi ve kötü arasında keskin bir sınır çizilmiştir. Yüzüklerin Efendisi serisi ve Hobit kitabının ana karakterlerinden Gandalf (Bkz. Görüntü: 3), birçok tehlikeli görevde ve macerada kötülüğe karşı mücadele etmiştir ve Tek Yüzük'ün gücüne karşı ihtiyatlı davranmıştır.Bununla birlikte,sahip olduğu engin gücüne rağmen Gandalf oldukça mütevazıbir karakterdir (Anders, 2015).



Görüntü 3: Tolkien evreninin ünlü ve deneyimli görsel sanatçısı John Howe'un Gandalf illüstrasyonu.

http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/data/media/21/big/lotr-board_gandalf_box-cover.jpg

İyi ve kötü birbirlerinden fiziksel biçimde bile oldukça uzaktır fakat iyi karakterler kendi içlerinde kötülükle savaştığı zamanlar da olur ve ona meydan okurlar yine de kötülük daima kaybeder. Moorcock ise, bir anti-kahramanı hikâyenin merkezine yerleştirir. Elric ise, fantastik evrenin alışılagelmiş ana karakterlerin kişiliklerine örnek olarak gösterilemez (Anders, 2015).

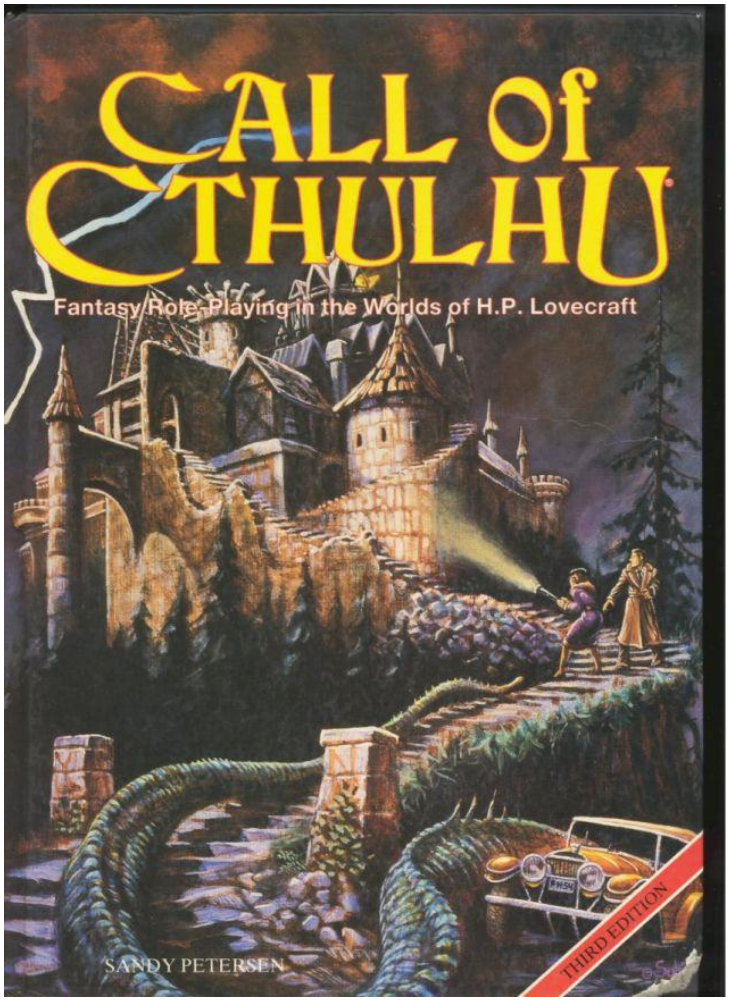
> Tolkien'in fantastik edebiyat yazılarını ahlaken çökmüş orta sınıf değerlerinin ispatı olarak tanımladı. Tolkien'in işlerini, çocukça olmakla suçladı ve bir eleştiri niteliğinde kendi meşhur karakterini, Elric'i yarattı. Tolkien'in efsane bir kahraman olarak görüldüğü 70'lerin fantastik edebiyat döneminde, Yüzüklerin Efendisi'nin ana karakterlerinden Bilbo ve Gandalf'dan daha karanlık bir doğası vardı. Elric; çelimsiz, uyuşturucu bağımlısı bir albinodur. İntikam ve hazcılığın kalıcı bir özellik olduğu, insanların katledildiği Melniboné Krallığı'nda isteksizce hükümdarlık yapar. Melniboné'da yaşayanlar neredeyse Lothlorién'in ulvi Elfleri gibidir fakat onlar, şeytanlar tarafından verilmiş büyücülük gücüne sahip çürümüş despot kişilerin oluşturduğu bir ırktır. Elric, insanlarını severken bir yandan da

> onların bencilliklerinden tiksinmektedir. Elric'in öldürdüklerinin ruhlarıyla beslenen kılıcı Stormbringer ile kendisinin içsel çatışmalarıyla baş etmeye çalışırken, Elric garip yerlere yolculuğunu sürdürür.
>
> En azından yüzeysel bakıldığında, Moorcock'ın ilham kaynağı Tolkien'inkiyle benzeşmemektedir ama onun kurgusal roman türüne bakış açısı psikolojik olarak karışık bulunabilir. Moorcock ayrıca, Pulp türünün verdiği keyfi benimsemiştir. Hem Tolkien'in hem de Moorcock'ın karakterlerini popüler kültürde kutsal bir yere koymak için Rock'n Roll en güçlü aracı olarak kanıtlanmıştır. Moorcock doğrudan Hawkwing ve Blue Öyster Cult gibi gruplarla çalışmıştır. Tolkien gibi, Moorcock'ın kahramanları da çizgi romanlarda ve rol yapma oyunlarında belirmiştir.
>
> Moorcock'ın edebi kışkırtması, fantastik ve bilimkurgu düzenini sallamış ve yazarların, Tolkien'in uzun gölgesinin ve diğer fantezi yöntemlerinin dışına çıkmanın mümkün olduğunu göstermiştir. (Bebergal, 2014)

Fantastik evrene gerilim ve korku temalarını getiren H. P. Lovecraft'ın kısa öyküleri ve Cthulhu miti sayılmaktadır. Bunlar birçok filme, oyuna ve başka yazarlara yol gösterici edebi eserlerdir. Lovecraft vari mitoloji Call of Cthulhu'nun[3] günümüzde dahi etkisini yitirmeyen şok edici korku teması rol yapma oyunlarına ilham kaynağı olmuştur. İlk kez, 1981'de Chaosium yayımlanıp yedi kez basılmış (Bkz. Görüntü: 4) ve devamında birçok çeşitlerine ve Lovecraft'a saygı duruşu niteliğinde oyunlar çıkmıştır. Dungeons & Dragons'a farklı bir yön verip, oyundaki dövüş anları yerine maceralar sırasında etrafta inceleme yapmayı odak noktası haline getirmiştir (Mackay, 2001).

Call of Cthulhu, karakterlerin ırk seçimiyle yeteneklerinin belirlenmesi yerine (örneğin; elflerin kalıtsal özellikleri olan ileri mesafe görüşyetenekleri sayesinde iyi okçu olmaları) meslekleri ile ayrılan yetenek listesine (güç, zekâ, görünüm, eğitim ve kararlılık gibi nitelikler) bağlı kalarak oyuncuların ne türde bir karakter oynamak istediklerine karar vermeleri sağlanmıştır.

[3] Cthulhu: İlk olarak 1928'de Call of Cthulhu (Cthulhu'nun çağrısı) adlı kısa hikâyesinde görünen (ve diğer öykülerinde bahsedilen) Yüce Eskiler (The Old Ones)'den olan devasa boyutlardaki yaratıktır. Ahtapot, ejderha ve insan karışımı grotesk bir bedeni olduğu anlatılır. Fakat et ve kandan oluşmamıştır hem canlı hem de ölüdürler ve yıldızlar uygun konumda olduklarında dünyaya gelecekleri söylenir.



Görüntü 4: Sandy Petersen'in 1981'de tasarladığı Call of Cthulhu rol yapma oyununun kural kitabı kapağı.

http://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/nk6h27vokngrdil38xs6.jpg

Chaosium firmasının temel rol yapma oyunu sistemi, oyunun çeşitli devirde ve çevrede geçmesine olanak tanımıştır. Oyuncuları kurallar ile uğraştırırken oyundan uzaklaştırmak yerine oldukça basit oyun kuralları kullanarak oyunun devamlılığının engellenmemesini sağlamaktadır. Oyuncular attıkları zarların sonuçları ile yeteneklerini göz önünde bulundurarak kuralları daha pratik şekilde faaliyete geçirebilmektedir.

Call of Cthulhu rol yapma oyununun bir diğer buluşu, maceralar için oyuncu broşürlerinin kullanımıdır. Basılı gazete makaleleri, kibrit kutuları, karalanmış notlar ve diğer somut ipuçları yayınlanmış birçok macerada bulunmaktadır. Araştırma yapmak oyunun temel amacıdır (Mackay, 2001). Dövüş odaklı macera oyunları yerine bilinmeyeni ortaya çıkarma, araştırma yapmak ve sorgulamak Lovecraft'ın hikâyeleri ve karakterleri ile oldukça uyum sağlamaktadır. Çünkü Lovecraft evreni

yalın korkudan oluşmak yerine, karakterlerin yaptığı araştırmalara ve bilimsel yöntemlere dayandırılır. At The Mountains of Madness (Deliliğin Dağlarında) hikâyesinde Antarktika'da yapılan kazı çalışmalarının anlatımı jeoloji ve Gotik korku kurgusunun harmanlanmasına örnektir.

Lovecraft'ın karanlık hikâyelerinin popülerliği, Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (2005), Alan Wake (2010), Alone in The Dark (2005), Amnesia: The Dark Descent (2010), Dead Space (2008), Clive Barker's Jericho (2007), Quake (1996), System Shock 2 (1999), Doom (2005) ve Bloodborne (2015) video oyunlarıyla artmıştır. İlk olarak 1926'da çekilen sessiz film Call of Cthulhu'dan sonra, Lovecraft evreni temalı birçok film yapımı bulunmaktadır. Fakat bunların arasında yer alan kült korku filmleri Alien (1979, Ridley Scott), The Thing (1982, John Carpenter) ve The Evil Dead (1981, Sam Raimi) Cthulhu ve Necronomicon[4] mitlerinden ilham almıştır. Bilimkurgu korku türündeki Re- Animator (1985, Stuart Gordon) Lovecraft'ın aynı adlı hikâyesinden sinemaya aktarılmıştır (Mackay, 2001).

Lovecraft'ın etkilediği Clive Barker, sinema ve oyun dünyasına bilimkurgu ve korku türünde katkı sağlamış önemli yazarlardandır. Books of Blood (1984-1985) Necronomicon efsanesiyle benzerlikler taşımaktadır.Kariyerine fantastik ve korku türündeki Books of Blood serisiyle başlayan Barker aynı zamanda film yapımcılığı ile uğraşmıştır. Bu sayede korku türünde klasik sayılan hem edebi hem de sinemasal eserler vermiştir. Underworld (1985) ve Rawhead Rex (1986) filmlerinin senaryosunu yazdıktan sonra The Hellbound Heart adlı romanından uyarlanan ve korku sinemasında kültleşmiş Hellraiser filminin yönetmenliğini yapmıştır. Barker stilini "karanlık fantezi" ya da "fantastique" olarak belirtmiştir. Hikâyelerindeki cennet ve cehennem ya da zevk ve acı gibi ikili zıtlıkların arasındaki farklılıklara yer vermiştir (Mackay, 2001). Barker aynı zamanda oldukça üretken bir görsel sanatçıdır ve kendi kitaplarının resimlemesini yapmaktadır. Clive Barker's Undying (2001) ve Clive Barker's Jericho (2007) korku temalı video oyunlarının tasarım süreçlerinde yer almıştır.

Çizgi roman takipçisi olan Barker, 1993 yılında kendi süper kahraman kitapları olan Marvel Comics'in Razorline çizgi romanları yayımlanmıştır. Barker'ın korku

---

[4] Necronomicon, H. P. Lovecraft'ın ilk olarak The Hound öyküsünde bahsedilen kurgusal kitaptır. En çok bilinen türlerinden biri 8. Yüzyılda Abdul Alhazred tarafından yazılmıştır ve anlamı Ölülerin Sınıflandırılması'dır. Lovecraft'ın iddiasına göre Ölüler Yasasının Simgesi'dir. Necronomicon okült öğretilerinin gizi araştırılırsa ortaya çıkabilecek şeylerden bahseder.

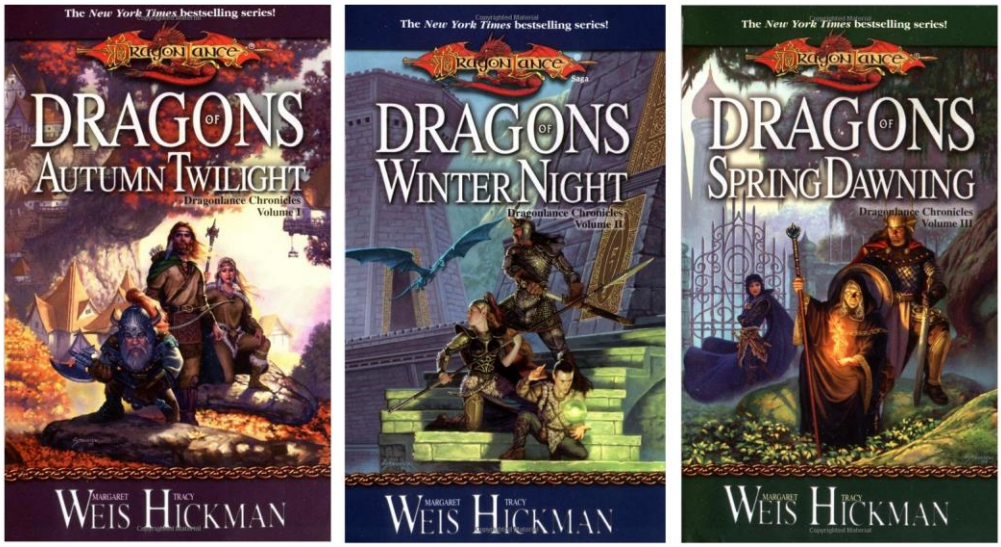
hikâyeleri; Hellraiser, Nightbreed, Pinhead, The Harrowers ve The Book of the Damned, Marvel ve Epic Comics altında çizgi roman uyarlamaları yapılmıştır.

Advanced Dungeons & Dragons (İleri Düzey Zindanlar ve Ejderhalar) ya da kısaca AD&D, fantastik edebiyattan örnek alınarak tasarlanan ve edebiyat etkileşimli rol yapma oyunlarının selefi olduğu Rol Yapma Oyunlarının Tarihi adlı alt başlık altında daha önce belirtilmiştir (Bkz. s: 4-8). AD&D oyununun bazı eklentileri fantastik kurgu yazarlarının eserlerinde geçmektedir. Örneğin; 1984'te TSR firması Robert E. Howard'ın hikâyelerine dayalı, AD&D için ayrıca, Fritz Leiber'in fantastik şehri Lonkhmar'da geçen bir dizi eklenti de mevcuttur. Kahramanlar ve tanrılar ile ilgili bilgilerin olduğu AD&D eklentisi, Michael Moorcock'ın Elric of Melnibone ve Howard Philips Lovecraft'ın eserlerinde bahsi geçen Cthulhu miti kaynaklı Deities& Demigods (1979) yayımlanmıştır fakat telif hakkı ihlali gerekçesiyle piyasadan kaldırılmıştır. Son olarak Lewis Caroll'ın Alice in Wonderland eseri hikâye ve hikâyenin geçtiği yer olarak, Dungeonland (1983) oyunu için esas alınmıştır.

AD&D, türün örneklerinden etkilenmekle kalmayıp yeni fantastik romanların gelişmesine ilham ve yön vermiştir. Dragonlance ile bu benzerlik ayrıca kanıtlanmıştır. 80'li yılların başında TSR firması AD&D oyununa yeni bir yön vermek için arayışa girer. Oyuncular arasında yapılan bir ankete göre oyuncular, AD&D evreninde daha fazla ejderha teması görmek istemektedir. Firma, bu isteği karşılamak adına oyun kurucuların hikâye anlatımında zemin oluşturabilecekleri bir hikâye yazması için 1983'ün Mayıs ayında Tracy Hickman'a iş teklifi gönderir ve onu göreve getirir.TSR firması ile iş görüşmesine giderken Hickman ve eşi, yolculukları esnasında Dragonlance'i oluşturmaya başlar. Oldukça geniş bir evreni olan Dragonlance (Ejderha Mızrağı Destanı) Margaret Weiss ve Tracy Hickman tarafından yazılmıştır (Mackay, 2001). İlk Dragonlance üçlemesi Chronicles, Dungeons& Dragons karakterlerinin yan hikâyelerinin anlatıldığı başka roman dizilerinin yazılmasına başlatmıştır.Forgotten Realms ile birlikte Dragonlance, TSR firmasının o dönemde en popüler romanlarından olur. Fakat Weiss ve Hickman çiftinin Darksword serisi firma tarafından reddedilince başka bir firmadan kitapları yayımlatmak için ayrılırlar ve daha fazla Dragonlance romanı yazmazlar. Buna rağmen birçok yazar kitapların evrenine ve kurallarına bağlı kalarak Dragonlance dünyasında geçen hikâyeler yazmışlardır. Bu yüzden kitapların büyük bir kısmının yazarları farklıdır.Tüm serinin yaratıcısı Linda ve Tracy Hickman'ın yanısıra; Mark Anthony, Linda P. Baker, Nancy Varian Berberick, Tonya C. Cook, Jeff Crook, Roland Green, Jeff Grubb, Mary Herbert, Richard A. Knaak, Roger E. Moore,

Douglas Niles, Nick O'Donohoe, Don Perrin, Chris Pierson, Jean Rabe, Paul Thompson ve Margaret Weis en çok eser vermiş yazarlardandır.

TSR Firması, emsallerini oyun anlatımına dayalı kitap üçlemesiyle eş zamanlı pazarlama kararı alır. TSR Firmasının bu pazarlama kararı ticari açıdan oyun sektöründe bir devrim niteliğinde olsa da, oyuncuların oynadıkları oyunun dünyasına dair meraklarının sermayeye çevrilmesine sebep olmuştur. Günümüzde bu satış taktiği neredeyse tüm firmalar tarafından kullanılır hale gelmiştir. Birçok oyunun oynanış süresi kısa tutulup, oyunun piyasaya çıkış tarihinden sonra belirli aralıklarla çıkarılan ek paketleri ucuz sayılamayacak fiyatlarla satışa sunulmaktadır. Bu tüketiciler için kötü haber gibi görünse de, oyun meraklıların ilgisini yitirmesine sebep olmamış ve oyun sektöründe önemli bir gelir kazanma yöntemi haline gelmiştir (Mackay, 2001). Bu satış taktiği TSR'nin Dragonlance: Chronicles Trilogy dizisinin başarısıyla başlar. Diziyi oluşturan üç roman; Dragons of Autumn Twilight (1984), Dragons of Winter Night (1985) ve Dragons of Spring Dawning (1985) yayımlanır (Bkz. Görüntü: 5). Romanların hikâyesi Hickman tarafından yazılmış ve Margaret Weis kaleme almıştır. Dragonlance'deki tüm ana karakterler, AD&D'deki başlıca karakter sınıflarını temsil etmektedir. Bu plan, yalnızca yeni oyun ürününün pazarlanmasına yardım etmekle kalmayıp ayrıca AD&D kural kitabının satışlarının artmasını da sağlamıştır. Kitabın ahlaki teması, AD&D'nin ittifak sistemini, adalet ve düzen doğrultusunda iyinin kötüye karşı yönelimini dokuz farklı karakterin bireysel ahlakı ve etik yaradılışına göre ayırmaktadır.



Görüntü 5: Dragonlance Chronicles Trilogy kitap kapakları. https://truthisbliss.files.wordpress.com/2014/05/dragonlance.jpg

Satış stratejisi olarak başlayan ürün gelişimi, üç başarılı rol yapma oyunu romanının yayımlanmasını sağlar ve beraberinde on iki parça dizisi, kurgu üçlemesi, minyatür oyuncaklar, kısa hikâyeler Dragonlance'in kapsamına alınır. TSR firmasının yayımladığı bu romanlar sadece rol yapma oyunu kitabı değil, ayrıca fantastik kurgu romanlarıdır. Bu başarıya katkı sağlayan görsel tasarımlarının sanat yönetmenliğini ise Larry Elmore yapmıştır (Mackay, 2001).

Aldıkları başarıdan memnun kalan TSR firması aynı satış taktiğini daha sonradan yaratılan gotik-korku-fantastik oyun Ravenloft, kıyamet sonrası fantastik kurgu The Dark Sun ve The Forgotten Realms için uygular. R.A. Salvatore'a ait Forgotten Realms romanı The Legacy (1992), TSR firmasına ait ilk ciltli kitap yayımladıktan bir hafta sonra The New York Times'ın en çok satanlar listesine girer.

TSR firmasının yayımcılık kolunun okurlar arasında giderek yaygınlaşan kitapları sayesinde, birçok insanın fantastik edebiyat dünyasıyla tanışma fırsatı olmuştur. 1996 yılının ilk çeyreğinde AD&D dünyasına ait 242 roman yayımlanmıştır. Bunlardan 55 adedi Dragonlance evreninde ve 64 tanesi de The Forgotten Realms hikâyesinin evreninde geçmektedir. Romanlar on dile çevrilip uluslararası en çok satanlar listelerinde yer almıştır. Dragonlance için pazarlama yöntemleri, ileride rol yapma oyunu endüstrisi için örnek teşkil etmiştir. Rol yapma oyunları dağıtımcılarının pek çoğunun, dizilerini çıkartmak için kendi bünyeleri altında pazarlamaya ve yayımlamaya yetecek sermayeleri bulunmamaktadır. Bunun yerine, kendi oyunlarının evrenlerinde geçen roman dizilerini üretecek var olan yayım evleriyle çalışmaya başlamışlardır. White Wolf, FASA ve West End Games, TSR firmasının yolundan ilerlemiştir (Mackay, 2001).

Sektörün gelişmeye başladığı ve hedef kitlesinin giderek genişlediği bir döneme girildiğinde, 1995'ten itibaren TSR firmasının satış rakamları hem Games Workshop hem de Wizards of the Coast (WotC) firmalarının gerisine düşer. WotC'nin biriktirilebilir kart oyunu Magic: The Gathering ile gelir elde ettiğini gören firma, Dragon Dice ile bu piyasaya girişimde bulunur. Buna ek olarak, TSR yılda sadece bir veya iki ciltli roman yayımlama kararına rağmen, 1996'da 12 adet ciltli kitap yayımlamıştır.

Dragon Dice satışları başarılı başlamıştırve bu yüzden firma hemen çeşitli genişletilmiş ek paketleri piyasaya sürer. Random House aracılığıyla TSR firması, kitap pazarında Dragon Dice'ı girişken bir tutumla pazarlamıştır. Buna rağmen oyunun kitap satışları memnun etmez ve ek paketlerinin geleneksel oyun satış

noktalarındaki satışı çok düşük olmuştur. Ek olarak, 12 ciltli kitabın satışları da beklenildiği gibi olmaz. 40 milyon dolarlık toplam satışa rağmen, TSR firması 1996 yılını çok düşük nakit rezerviyle bitirmiştir. Random House beklenmedik oranda satılamamış kitaplarını, Dragon Dice setlerini ve birkaç milyon dolarlık ödenmesi gereken faturayı bildirdiğinde, TSR firması kendini nakit para krizinde bulur. O dönemde firma nakit olmadan basım ve kargo faturalarını ödeyemiyor ve TSR firmasının taşımacılık depolama ve baskı öncesi işlerini yürüten firma ise daha fazla iş yapmayı reddediyordu. Nakliyat firması D&D temel kitapları gibi önemli ürünlerin yapım sürecini yürüttüğünden gelir elde etmek veya geçerliliği olmayan bir planla kısa süreli finansal güvence oluşturmak için baskıya girmenin veya sipariş göndermenin bir anlamı olmadığını düşünmektedir (Mackay, 2001). TSR firmasının rol yapma oyunlarına ilgiyi yönlendirmek için uyguladığı romanları kullanma yöntemi sürece başarılı şekilde yeni oyuncular katar. Aynı şekilde, okuyucular neyi kaçırdıklarını görmek için oyunlara yönelir. Karşılığında rol yapma oyunlarından gelme romanların yayımı, yeni yazarların kendi hikâyelerini yaratırken oyunları temel almalarını teşvik ederek edebi türün içinde öncülük eder.

Tüm çabalara rağmen 1997'de TSR firması iflas eder ve Seattle'dan bir oyun firması olan Wizards of the Coast, firmayı satın alır. Aldığı yanlış ticari kararların sonucunda önüne geçilemeyecek bir duruma gelen TSR firmasının buna rağmen hitap ettiği alt kültüre kazandırdıkları devrim niteliğinde olmuştur ve yıllar sonra bile kült olma özelliğini korumaktadır (Mackay, 2001). TSR firması oyun sektöründen sonraki en büyük başarısını ise edebiyat alanında sahip olmuştur. Dungeons & Dragons evrenine ait birçok hikâyeyi kaleme alırken çeşitli yazarlar emek vermiştir. The Forgotten Realms serisi için Kara Elf üçlemesini kaleme alan ayrıca Star Wars: The New Jedi Order dizisinin ilk kitabı Vector Prime (1999)'ı yazmış ve birçok kez New York Times'ın En Çok Satanlar listesinde yer almış olan R. A. Salvatore bu yazarlar arasında en beğenilen eserleri vermiştir.

Icewind Dale dizisinin devamı olan The Dark Elf Trilogy (Kara Elf) dizisine ait ilk roman Homeland (1990) ve diğerleri sırasıyla Exile (1990) ve Sojourn (1991) yayımlanmıştır (Bkz. Görüntü: 6).



Görüntü 6: Kara Elf Üçlemesi: Anayurt, Sürgün ve Sojourn kitaplarının kapak illüstrasyonu Todd Lockwood tarafından tasarlanmıştır.

https://qualitybookcovers.wordpress.com/category/series/the-dark-elf-trilogy/

The Icewind Dale dizisi; The Crystal Shard (1988), Streams of Shard (1988), The Halfling's Gem (1990) Legacy of Drow dizisi; The Legacy (1992), Starless Night (1993), Siege of Darkness (1996) Paths of Darkness dizisi; The Silent Blade (1998), The Spine World (1999), Servant of the Shard (2000), Sea of Swords (2001) ve The Hunter's Blades dizisi; The Thousand Orcs (2002), The Lone Drow (2003), The Two Swords (2004) Drizzt Do'Urden'in yer aldığı romanlardır.Ayrıca Wizards of the Coast'ın 2011 yılında yayımladığı Dungeons & Dragons: The Legend of Drizzt adlı fantastik masaüstü oyunu bulunmaktadır (Bkz. Görüntü: 7).



Görüntü 7: The Legend of Drizzt masaüstü oyununun materyalleri. http://www.monkeyinthecage.com/wp-content/uploads/2011/11/DSC_0110.jpg

Forgotten Realms hikâyesi, Toril adındaki kurgusal fakat yaşadığımız gezegene oldukça benzeyen bu dünyanın Faerun kıtasında geçmektedir. Dünya ile önemli bir farkı bulunur; bu evrende hüküm süren yalnızca insanlar değildir. Toril'de insanlar, cüceler, elfler, goblinler ve orklar yaşamaktadır. Bu halklara ait birçok ulus devlet ve bağımsız şehirler vardır ve kendilerini korumak veya birlikte savaşmak için edindikleri birbirlerine fazla bağlı kalmayan müttefikleri vardır. Teknolojik gelişim olarak Dünya tarihindeki endüstri devrimi öncesi çağlara benzemektedir. Gemiler ve atlı araçlar vasıtasıyla taşımacılık ile ticaret ve ev içi üretimi sanayi ile üretim yapılır.

Salvatore, Forgotten Realms'ı D&D'nin en popüler eklentisi haline getirmenin yanı sıra ait olduğu Drow[5](Kara Elf) türünün karakteristik özelliklerine rağmen nefret ve şiddete karşı barış ve dostluğu tercih eden Drizzt Do'Urden adlı efsanevi karakteri yaratmıştır.Forgotten Realms kurulumunun hikâyelerinin başlıca dayanağı olan Drizzt Do'Urden yazarın önyargıları ve ırk ayrımcılığı simgelemesi için kullandığı bir karakterdir (Acır, 2001).

Kişisel çıkarlar ve kargaşa üzerine kurulu ve oldukça zeki Kara Elfler lanetlenmiş bir ırktır. Elfler'e karşı verdikleri savaşı kaybederler ve bu yüzden yeraltında yaşamaya mahkûm edilirler. Örümcek tanrı Lloth ile işbirliği yapıp yeryüzündeki yaratıklardan özellikle Elfler'den intikam almayı amaçlarlar.Yeraltında yaşadıkları şehir Menzoberranzan'da toplum ailelerin oluşturduğu evlerden oluşur ve bunlardan sekiz tanesi yönetici konumundadır. Kara Elfler anaerkildir, erkek çocuklar savaşçıdır ve savaşta verdikleri kayıp önemli değildir. İdari konumda kadınlar üstün oldukları gibi büyücülük alanında da daha yetkinlerdir. Kara Elfler menfaatleri doğrultusunda hareket ederler. Lloth'un gözüne girebilmek için başka bir aileyi hiçbir üyesini geride bırakmadan öldürebilirler. Lider konumundaki anneler yani"Matron Mother" kendi çıkarlarını düşünür, çünkü kızları onu öldürüp yerine geçmek isterler. Kara Elfler'in dünyasında tek önemli olan güçtür, bu yüzden öldürmek en doğal yoldur (Acır, 2001).

Lloth'un kurallarına göre her aile üçüncü erkek çocuklarını kurban edecektir. Böyle bir durumda Drizzt Do'Urden kurban edilecekken kardeşlerinden birinin diğeri tarafından öldürülmesi ona yaşama şansı verir. Sakin bir kişiliği olan Drizzt Do'Urden ırkından miras kalan öfkesini kontrol altına alabilmiş olmasına rağmen zor durumda kaldığında ortaya çıkan karanlık tarafı "Avcı" ruhsuz bir katildir. Drizzt, Avcı'nın etkisi altında değilken dövüşmekten kaçınan soğukkanlı ve barışsever biridir. Kendine güveni tamdır ve bu yüzden cüretkâr ve bazen pervasız olabilir. Diğer canlıların onun bir Drow olmasından dolayı önyargılarının var olmasına rağmen yeryüzü dünyasına karşı derin bir sevgisi vardır (Acır, 2001).

---

[5] Drow: "Troll" kelimesiyle aynı kökten gelen İskoç lisanındaki "trow" kelimesinin diğer bir biçimidir. Kara Elf olarak da adlandırılan Drow türü Dungeons & Dragons evrenindeki koyu tenli ve şeytani karakterlerdir. Kötü savaşçılar olmalarına rağmen güçlü büyücülerdir ve yer altında yaşarlar. Drow türü ilk kez 1977'de Advenced Dungeons & Dragons fantastik rol yapma oyununun birinci baskısında Monster Manual kitabında Elf ırkının alt türü olarak bahsedilmiştir.

The Dark Elf (Kara Elf) dizisinin ait olduğu Forgotten Realms evreni, Dungeons & Dragons için, 1967'de oyun tasarımcısı Ed Greenwood'un çocukluk döneminden beri yazdığıhikâyelerinden oluşturduğu AD&D rol yapma oyununun eklenti kurulumudur. Ed Greenwood 1978'deki ilk AD&D rol yapma oyununun çıkışından itibaren sıkı bir takipçisi olmuştur ve kendi hikâyeleriyle kurduğu kamp alanında oyun yönetmiştir. 1979'da Dragon dergisinin otuzuncu sayısından itibaren düzenli olarak Greenwood Forgotten Realms'a dair sayısız kısa hikâye yazmıştır. Oyuncuların, daha gerçekçi bir evrende,hikâye zamanla gelişimini tamamlayana kadar, dürüst işlerde çalışıp kişisel etkinlikler yapabildiği daha detaylı ve yayımlanmış sürümlerinden daha karanlık bir kamp alanı oluşturmuştur. 1986'da TSR firması Advanced Dungeons & Dragons için yeni kamp kurulumu arayışına girmiş; Forgotten Realms evreninin Dragonlance kurulumundan daha fazla ucu açık ve sınırlanmamış bir kurulum olduğunu düşünerek kullanıma hazır haldeki Forgotten Realms'ın ticari haklarını Greenwood'dan satın almış ve AD&D ikinci sürümü olarak piyasaya çıkarmıştır. 1987'deki ilk ürün haline getirilmesinden sonra çeşitli alanlarda (çizgi roman, fantastik roman ve video oyun) lisanslı ürünleri bulunmaktadır.

1.4. J. R. R. TOLKIEN VE ORTA DÜNYA EVRENİ

İngiliz şair, yazar ve filolog Profesör John Ronald Reuel Tolkien, 1892 yılında İngiliz sömürgesi olan Güney Afrika'daki Bloemfontein şehrinde doğmuştur. Daha sonra annesi Mabel Tolkien'i ve kız kardeşini alarak İngiltere' ye, Sarehole'a yerleşmiştir. Tolkien, Hobbit diyarı Shire'ı yaratırken, Sarehole'un doğası ve orada geçirdiği kısa günlerden oldukça etkilenir. Güney Afrika'daki babası Arthur'un dönüşü beklenirken 1896 yılında ölüm haberi gelir. 1904 yılında da annesini şeker hastalığından kaybeder ve çocuklar teyzelerinin yanına gönderilir ve Peder Francis Morgan'ın gözetimine verilir (Doughan, t.y.).

King Edward's okulunda burslu okurken dillere karşı büyük yeteneği olduğu anlaşılır. Tolkien kendine ait bir dil olan Elf lisanını tasarlamaya bu dönemde başlar. 1911 yılında klasik diller eğitimi almak için Exeter Koleji'ne gider. Bu sırada Birinci Dünya Savaşı patlak verir ve Tolkien Fransa cephesinde savaşmak üzere orduya katılır. Savaşın, üstünde derin etkiler bıraktığı genç Tolkien cepheden döndükten sonra Oxford English Dictionary'de iş bulur, yaşamının büyük bir kısmını geçireceği Oxford' a yerleşir ve 1945 yılında Oxford Üniversitesi'nde profesör olur. 1937 yılında Hobbit'i ve 1957 yılında Yüzüklerin Efendisi dizisini yazar.Bazı olumsuz eleştirilere

göre,Oxford'lu bir profesörün masal kitabı yazması doğru değildi, fakat bu eleştiriler işe yaramaz ve Hobbit kısa sürede popüler olur (Doughan, t.y.).

1916 yılından beri evli olduğu karısı Edith' in ölümünden iki yıl sonra 1973'te 81 yaşında İngiltere'nin Bournemouth şehrinde hayatını kaybeder. Henüz tamamlamadığı Orta Dünya kozmolojisi ve tarihi üzerine olan Silmarillion kitabı ve daha birçok eseri oğlu Christopher Tolkien tarafından J. R. R. Tolkien'in notları kullanılarak ve bazen de tamamen yeniden kurgulanarak yayımlanmıştır.

Tolkien, Orta Dünya'da yaşayan halklar için detaylı tarih ve geçmişlerine ait mitolojiler yarattığı gibi, kendilerine has dillerini de yaratmıştır. Orta Dünya yerlileri genellikle Kelt ve İskandinav mitolojisinde geçen topraklara benzer yerleşim alanlarında yaşarlar (Doughan, t.y.). İklimi ve coğrafyası gerçek hayatta oldukça tanıdıktır. Bu çevrenin içinde ağaçlar, yaratıklar, ejderhalar varlıklarını sürdürmektedir. İnsanlar ve insana benzeyen yaratıkların birbirleriyle ilişkileri gerçek hayatta insanların sosyalleşme biçimlerinden pek de farklı değildir. Orta Dünya'da her şey tanıdıktır, fakat pek çok şey farklıdır.

1.4.1. Tolkien'in Orta Dünya Mitolojisi ve Hobbit Masalı

Tolkien ömrünün ve çalışmalarının büyük kısmını Orta Dünya' da geçen hikâyelerine adamıştır. Orta Dünya'yı şekillendirirken Silmarillion' daki "Ainur'un Müziği" bölümüyle kendi yaradılış hikâyelerini oluşturmuştur. Bunu yaparken Germen mitolojisinden oldukça etkilenmiştir. İnsanların yaşadığı Midgard'ın (Orta Dünya) evreninin merkezinde olduğuna inanılır. Midgard'dan tanrıların ülkesi Asgard'a geçiş oluşturan Bifröst adlı gökkuşağı köprüsü vardır. Yggdrasill'in dallarında yerleşmiş Midgard (insanların ülkesi), Alfhein (Elflerin), Asgard ve Vanaheim (tanrıların), Jotunheim ve Muspelheim (devlerin) ülkeleri yer alır. Tolkien Orta Dünya'da yaşayan ırklar olarak insanları, Elfleri, cüceleri, Hobbitleri, Orkları ve Trolleri yaratmıştır. Yggdrasill ile benzerliği olan Valinor'un İki Ağacını kurgulamıştır (Fimi, 2008).

Tolkien' in hikâyelerinin büyük kısmının geçtiği Orta Dünya'nın yer aldığı Arda (evren) bir düzlem üzerinde yaratılmıştır. Batıda Aman ve doğuda diğer kıtalar yer alır. Yeryüzünün ortasında ise Orta Dünya kıtası yer alır (Bkz. Görüntü: 8).



Görüntü 8: Orta Dünya haritası.
http://www.tolkien.co.uk/file/IfbTdA8/5d04a105-e66b-4d9b-b218-928c691eb83d.jpg

Orta Dünya'nın yer aldığı evrenin yaradılışı Ainulindale'de (Silmarillion, s. 17- 29) şöyle anlatılır;

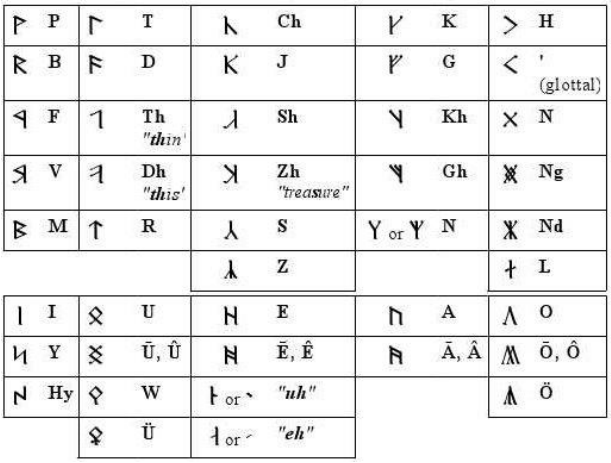
> Başlangıçta Eru, Tek Olan, Elf dilinde Illuvatar diye isimlendirilen, düşüncelerinden Ainur'u yarattı ve onlar, onun huzurunda ulu bir Müzik yaptılar. Bu müzikte Dünya vücut buldu; çünkü Illuvatar Ainur'un şarkısını görünür kılmış ve onlar da karanlığın içindeki bir ışık gibi görüntüyü izlemişlerdi. Ve aralarından çoğu, onun güzelliğinden ve görüntü içinde başlangıcı ve kıvrımlarının açılışıyla gözler önüne serdiği tarihinden büyülendi. Bu yüzden Illuvatar onların görüsüne Varlık verdi, onu Boşluk' un ortasında kurdu ve Gizli Ateş, Dünya'nın kalbinde yanması için gönderildi ve ona Ea dendi.
>
> Sonra Ainur arasında onu arzulayanlar ayağa kalkarak Zaman'ın başlangıcında Dünya' ya girdiler; gördükleri görüntüyü uğraşlarıyla tamamlayıp gerçekleştirmek görevleriydi. Yeryüzü Krallığını, Arda'yı, kararlaştırılan zamanda yaratana dek, Elflerin ve İnsanların düşüncesinin ötesinde bir enginliğe sahip olan Ea diyarlarında uzun süre uğraştılar. Sonra Yeryüzünün giysilerine bürünüp içine indiler ve orada yerleştiler. (Tolkien, 1999: 31)

Tolkien, Yüzüklerin Efendisi romanının mitolojisini ve üçüncü çağ öncesinde gerçekleşen olayları yaratırken etkilendiği en önemli mitlerden biri ise İskandinav efsanelerinin ve gerçek tarihin bir karışımı olan Beowulf'tur (Fimi, 2008).

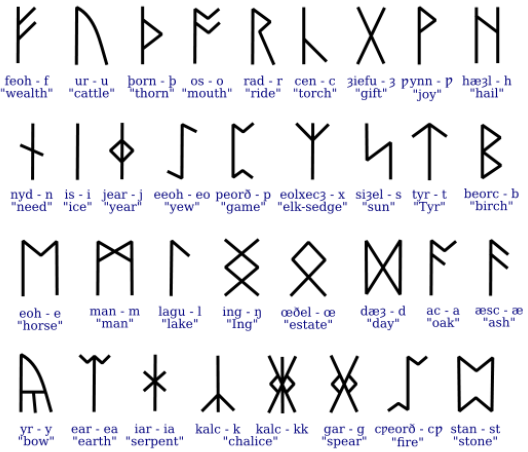
Hobbit, Tolkien'in çocuklarına anlattığı birçok hikâye gibi başlamıştır ve karma bir hikâyedir. Fakat yazımının bitişine doğru Tolkien' in mitolojisiyle ayrılmaz biçimde bağlanmıştır. Çünkü masalın kahramanı Bilbo Baggins cücelerle olan macerası sırasında Gollum'dan ne olduğunu pek de bilmediği bir yüzük çalar. Bu Sauron'un Hüküm Dağı'nda dövdüğü Tek Yüzüktür ve kitap Shire'lı sıradan bir hobbit olan Bilbo Baggins'in eline nasıl geçtiğinin başlangıç hikâyesini anlatmaktadır.

Tolkien'in zihninde Silmarillion her zaman baskın yapıdakidir ve bu nedenle diğer işlerinin de merkezini oluşturmuştur. Hobbit ile Elfler ve Valinor'a kısa bir göz atılır.

Hobbit halkı Kuzey'in folklor elementlerinin ve Germen göçebe kültürünün bir karışımıdır. Hobbit'te yer alan tüm cücelerin ve Gandalf'ın adı eski İskandinav şiiri Völuspa'da yer almaktadır. Aynı şekilde Hobbit'te kullanılan runik alfabe (Bkz. Görüntü: 9) Tolkien' in kendi uyarladığı ve düzenlediği değil, tarihi Anglo- Sakson runik alfabesinin (Bkz. Görüntü: 10) neredeyse hiç değiştirilmemiş halidir (Fimi, 2008).



Görüntü 9: Hobbit kitabında Thror'un haritası üzerinde kullanılan cüce runik alfabesi.
http://4.bp.blogspot.com/-xJ4ObvX7re8/UMaI2i3bcPI/AAAAAAAAB8U/JjJcMyqK3TI/s1600/Dwarf+Runes+Moria.jpg



Görüntü 10: Anglo-Sakson runik alfabesi.
https://en.wikipedia.org/wiki/Anglo-Saxon_runes#/media/File:Anglosaxonrunes.svg

Hobbit'in getirdiği başarıdan sonra kitabın yayınevi sahibi Sir Stanley Unwin Tolkien'in hikâyenin devamını yazmasını ister. Fakat Tolkien, Silmarillion'ı önerir ve Unwin'i reddeder. Çünkü masalsı Hobbit romanında yer almayan her şey ve çok daha fazlası Silmarillion'da yer alır. Bu yüzden 1937'de Hobbit'in devamı, en iyi işi olarak bilinen Yüzüklerin Efendisi dizisini yazmaya başlar. Yüzüklerin Efendisi roman dizisine hayat veren Hobbit'in önemi Tolkien'in yarattığı efsane dizisine farklı bakış açısı kazandırmış olmasıdır. Tolkien daha fazla mitoloji yazmak yerine roman yazmaya başlamıştır ve böylece Hobbit, Tolkien'e istikrar kazandırmıştır. O zamana kadar yarattığı mitolojide küçük detaylardan önemli tematik ve karakter değişimlerini yapmakla uğraşmıştır. Bu fikirler değişime açık ve kararsız düzeltmelerdir. Bu yüzden Tolkien çok daha iyi bir roman yazarı olduğundan değil fakat Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi ile belirli bir maceranın gelişmekte olan olaylarına ve karakterlerine yoğunlaştığı için düzenli yazmaya geçmiş ve Tolkien'in oldukça alışmış olduğu yazım şeklini terk etmesini sağlamıştır. Tolkien'i Yüzüklerin Efendisi'ni yazmaya yönelten bu değişimin bir başka önemli gelişmesi ise yaratıcı yazımını mitoloji olmaktan tarihsel olmaya yöneltmiş olmasıdır (Fimi, 2008).

Hobbit ile efsanedeki bazı elementler sabitleşmiştirçünkü Orta Dünya mitolojisi belirli bir zaman dilimine dair insanların erişimine açık, güvenilir unsurları içeren, basılı bir kitap haline gelmiştir. Ayrıca Yüzüklerin Efendisi hala masalsı yönünü korumasına rağmen, sadece çocuklara yönelik olmaktan çıkmıştır. Tolkien'e göre fantastik türde yazmak "ikinci bir dünya" yaratmaktır ve bu yüzden tanrının yaratış biçimini taklit eder. Ayrıca Tolkien, fantastik roman veya masal olsun, detaylandırmaya ve zaman harcamaya değer olduğunu kanıtlamıştır. Böylelikle, fantezi kavramına getirdiği yeniliğin bir yazarın görevi olduğunu belirtmiştir.

Tolkien, peri masallarını yetişkinlere yönelik değiştirerek bir yazar olarak eğlendirmekten çok daha öncelikli şeyleri amaçlamıştır. Dindar bir Katolik olan Tolkien Yüzüklerin Efendisi'nde açıkça teolojik ve dini ögelere yer vermiştir. Tolkien'in eserlerine dini bakış açısı katması ilk kez olmamış, hatta belirgin bir şekilde öne çıkan din her zaman yazılarının bir parçası olmuştur. (Auden, 2004)

1.4.2. Yüzüklerin Efendisi'nde İyi ve Kötü Kavramları Üzerine

Alışılmış türdeki görev hikâyelerinde İyiliğin Kötülüğe karşı zafer kazanmasının sebebi basitçe, İyiliğin daha güçlü olmasıdır. Buna göre Tolkien Elfleri, cüceleri, büyücüleri ve insanları Sauron'un zorlu düşmanları olarak yaratmıştır. Fakat Tek

Yüzük onda olmasa bile, Sauron'un hükmettiği fiziksel güç daha muazzamdır. Bu yüzden Gandalf, zaferin ordularla kazanılamayacağını, savaşçıların sadece yaklaşan asıl tehlikeye karşı Sauron'un dikkatini dağıtıp Yüzük Taşıyıcısının (Frodo Baggins) yüzüğü yok etmek üzere Hüküm Dağı'na yaptığı yolculuğa yardımcı olabileceklerini söyler.Görev başarılı olur ve Sauron yenilir (Auden, 2004).

> Tolkien' in en etkileyici başarılarından biri, Sauron ne kadar güçlü olsa da Kötülüğün felaketini getirenin yaptığı hatalar olduğuna inandırmasıdır. (Auden, 2004: 47)

Elrond, Gandalf, Galadriel ve Aragorn, kendilerini Sauron'un yerine koyarak yüzüğün gücüyle getirecekleri yıkımı gördüklerinden, yüzüğün cazibesine karşı koyarlar. Kötülük, yani Sauron ve müttefikleri, iyi olmanın neye benzediğini hayal edemez ve bu en büyük zayıflıkları olur. Sauron, Mordor'da Yüzük Taşıyıcısının gelmesini bekleyip bir kez Mordor topraklarına ayak basınca Frodo'yu yakalayıp Tek Yüzük'ü ele geçirmeyi planlamak yerine, yüzüğün en güçlü düşmanlarının yanında bulunduğunu zanneder ve kendi sınırlarını gözlemeyi ihmal edip Gondor'a büyük bir saldırı düzenler (Auden, 2004).

Sauron'un nesnelleştirdiği, Kötülüğün hükmetme arzusu her zaman mantıksızca zalimdir, çünkü birisini iradesine karşı birşey yaptırmadığı sürece tatmin olmaz. Onları, kendine hizmet etmeleri için zorla kullanmak ister. Benzer biçimde, Sauron'un tüm müttefikleri mutlaka değişken ve güvenilmezdir, çünkü Kötülük doğası gereği sadece kendini düşünür, bencildir. Dayanışmaları korku ve faydacılığa dayalıdır. Sauron'un en büyük başarısı, güçlü büyücü Saruman'ı kendi tarafına çekmesi olsa da onu köleleştirememiştir. Bu yüzden de, Saruman yüzüğü kendisi için ele geçirmek ister. Frodo Çıkın Çıkmazı' nda yüzüğü Gandalf'a vermek ister, fakat Gandalf yüzüğün onun eline geçerse olacak felaketlerden ve bu yüzden Gandalf sebep olacağı yıkımı düşünerek yüzüğü almaz. Buna karşın Saruman böyle bir güce hâkim olmaktan çekinmez ve yüzüğü bulmak için Hobbitlerin peşine düşer (Auden, 2004).

Yüzüklerin Efendisi dizisinde ve Orta Dünya evreninde geçen hikâyelerde iyi ve kötünün ayrımı çok kesindir, fakat iki taraf için de umulmayan tek karakter eski Hobbit ismiyle Smeagol ya da daha çok kullanılan adıyla Gollum (Bkz. Görüntü: 11), Frodo'yu Moria Madenleri'nde takip etmeye başlar. Tek Yüzük'ün büyüsü karşısında bir yaratığa dönüşmüş olan Gollum'un bir zamanlar sıradan bir Hobbit iken o görünümünden hiç iz kalmamıştır. Tek amacı yüzüğü geri almaktır ve sadece bunun için yaşar. Frodo, Gollum ile ilk karşılaştığında ondan tiksinir ve Gandalf'a Bilbo'nun fırsatı varken onu öldürmemesinin çok yazık olduğunu söyler. Gandalf ise bir canlıyı ölümle yargılamadan önce acele etmemesini ve en bilge olanların bile geleceğe dair

her şeyi bilemeyeceklerini, az bir ihtimal de olsa Gollum'un hala iyileşebileceği umudunun varlığına, Gollum'un bile hala yapacaklarının olduğuna inandığını söyler (Spacks, 2004).



Görüntü 11: J. R. R. Tolkien'in yüzüncü doğum gününe özel Yüzüklerin Efendisi dizisi baskısından Alan Lee'nin Gollum illüstrasyonu.

http://s25.photobucket.com/user/alan53/media/Tolkien/art-AlanLeeGollum.jpg.html

Frodo Gandalf'ın bu sözlerini dikkate alır. Yüzüğün etkisiyle bir canavara dönüşmüş olan Gollum'un canını bağışlar ve Frodo ile Sam'in Hüküm Dağı'na yaptıkları yolculukta onlara rehberlik yapar. Gollum olmasaydı Frodo ve Sam tehlikeli maceraları boyunca yollarını bulamazlardı. Çünkü Gollum bir yolunu bulup yüzüğü almak isterken, Smeagol minnettarlığını ve bağlılığını göstermek için yolculuklarında onlara yardım eder (Spacks, 2004).

Gandalf haklıydı ama nihayetinde yüzüğün yanılgıya düşündüğü şeytani tarafı Smeagol'e baskın gelir. Frodo ve Sam'i dev örümcek Shelob'un yuvasına yönlendirir. Oradan kurtulmayı başardıklarında Hüküm Dağı'nda Frodo'ya saldırır ve tekrar Gollum'un hayatı bağışlanır. Savaşı ve Sauron'un zulmünü bitirecek Tek Yüzük'ü Hüküm Dağı'nın lavlarına atmaya sıra geldiğinde ise Frodo, yüzüğün kendisine ait

olduğunu söyler ve onu parmağına takar. Görünmez olan Frodo ile Gollum dövüşür ve sonunda kopardığı Frodo'nun parmağından yüzüğü alır. Yıllar sonra tekrar elinde tuttuğu ödülüne "kıymetli" diyerek sevinirken adım adım uçurumun kenarına ilerler ve lava düşer (Kralın Dönüşü filminde Frodo Gollum'dan yüzüğü geri almak için dövüşürken ikisi de düşer fakat Sam, uçurumda tutunan Frodo'yu kurtarır). Böylelikle görev tamamlanır, Tek Yüzük yok edilir ve Orta Dünya' da barış devri hüküm sürer.

Peri masallarında İyilik bir kez Kötülük'ün üstesinden geldiğinde sonsuza kadar süreceğini söyler. Tolkien evreninde ise, Sauron'dan önce Morgoth vardır. Ve Sauron'un varisinin olup olmayacağı belirsizdir. Kazanılan zaferin ardından gelen barışın ve 4. Çağ'ın sonsuza kadar süreceği "Dünya üzerindeki Cennet" kavramının varlığı kesin değildir.

İnsanlığın tarihinde bile en iyi çözümlerin ardında bir kazanç olduğu kadar kayıp da vardır. Galadriel Yüzük Taşıyıcısına "gelişinin kıyametin adımları" olduğunu söylerken, eğer Frodo görevinde başarılı olursa Elflere ait üç güç yüzüğünün de gücünü yitireceğini ve Lothlorien'in yok olacağını anlatmıştır. Bu yüzden Orta Dünya'dan ayrılıp batıya gitmelerini ve yavaş yavaş unutulmaları gerektiğini söyler. Elflerin yolculuğuna Frodo da katılır. Sam bunun nedenini sorduğunda ise, Shire'ı kurtarmaya karar verdiğinde diğerlerinin yaşaması için kendisinin Shire'dan vazgeçmesi gerektiğini veyüzüğün onda telafi edilemeyecek acılar verdiğini söyler (Auden, 2004).

Tolkien, Yüzüklerin Efendisi ile bireylerin düşsel hayatlarıyla öncelikli olarak ilgilenirken, sosyal- tarihsel gerçeklerde daha adaletli olabilmenin üstesinden gelmiştir.Tolkien'in eseri yirminci yüzyılın kaderini belirlemiş olan tarihi olaylarla ve iki büyük dünya savaşıyla taşıdığı benzerlik ile gerçeklere dayanan fakat olağanüstü bir hayalgücünün ürünü olduğunun düşünülmesi mümkündür. Bu mücadele içinde Orta Dünya evreninde iyi ve kötü doğası gereği belirgin hatlar ile birbirinden ayrılmıştır. Bir sonraki bölümde iyi ve kötünün ırklar üzerine olan etkisi ve eserin yazıldığı dönemde ırk kavramının yarattığı etki hakkındaki incelemeler aktarılacaktır.

1.4.3. Orta Dünya Mitolojisinde Irk Terimi ve Kültür Tarihi İle İlişkisi

Tolkien'in mitoloji yazmaktan roman yazmaya kademeli geçişinde o dönemde gerçekleşen bazı siyasi olayların etkisi de oldukça fazladır. 1930'lardan itibaren dönemin modern kültüründe artık yer almıyordu. Büyük Savaş romantizm akımını bitirmiştir ve İngiliz mitolojisine daha fazla ihtiyaç kalmamıştır. Tolkien'in 1930'lardaki

fikirleri ve yazıları Yüzüklerin Efendisi'nde amacına ulaşırken bir yandan Silmarillion'ı bitirip yayınlamaya çalışmaktaydı ve sürekli yayınevi tarafından mitoloji yerine roman yazması için engellenmekteydi.

Tolkien mitolojisini oluşturmaya başladığında insanoğlunu ırklara belirli fiziksel özelliklere ve yeteneklere göre, tamamıyla mantıklı ve bilimsel yönden kabul edilebilir biçimde ayırmaktaydı.On dokuzuncu yüzyılda geleneksel antropoloji sabit sıra düzeniyle oluşmuş farklı insan ırkları zincirini belirlemiştir. Irk terimi bilimsel kaynaklarla ilk kez on sekizinci yüzyılda tanıtılmıştır. Özellikle on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısı sırasında Sosyal Darwinizm'in etkisi insan ırklarının evrimsel düzenine olan inanca bilimsel kutsallık vermiştir. Darwin'in evrim teorisi, hayatta kalabilen organizmalar çevreye daha iyi uyum sağladığını ve genetik kodlarını yavrularına aktardığını önermektedir. Sosyal Darwinizm, Darwin'in bu teorisini popülerleştirmek amaçlı kısa bir ilke haline getirir; bazı ırkların diğerlerine göre baskın olmasının nedeni bu belirli ırkların daha çok evrimleşmiş olmasıdır. Yirminci yüzyıl ırk antropolojisini, insanoğlunun dışarıdan etkiyle değiştirilemez özellikleri, zekâ ve ahlak kabiliyeti farklılıkları ve kafatası şekli, omurilik iskeleti, boy ve ten rengi gibi fizyolojik ve genetik özelliklere göre üç temel ana fikirde ayırmıştır. Beyaz ırkların "bilimsel" üstünlüklerinin geçerli olduğu iddia edilirken, saf ırkı korumak, ırkın sahip olduğu gücü ve dayanıklılığı devam ettirmenin bir gerekliliği olarak görülmekteydi. Britanya'da başlayan Öjenik[6] hareketine göre "uyumsuz" ırklar evrimin sonucu olarak doğa tarafından yok edilmekteydi. Birçok bilim insanı ırklar arası üstünlük tanımını eleştirmiştir. Örneğin Amerikalı antropolog Franz Boas ırkların sadece biyolojik bağlamda var olduğunu, insanların zekâ seviyelerine veya kültürel başarılarına göre ayrılamayacağı şeklinde eleştirmiştir (Fimi, 2008).

İkinci Dünya Savaşı'nın deneyimi ve Nazi Almanyasının ırksal teori uygulamaları, bilimsel ırkçılığın sonunu getirmiştir. 1938'den itibaren bilim toplulukları Nazilere karşı temel politik yanıt ABD ve Britanya'daki amaçlı ırkçılığa karşı olduklarını belirtmiştir. Bununla birlikte bilimsel fikir olarak ırk savunulamaz halde kalmıştır. Bilim insanları ırk kavramının ne olmadığı konusunda hemfikir olurken, ırk kavramının tanımını yapamamaktaydılar. Savaşın sonuna doğru genetik ve evrim düşüncesine karşılık gelmeyen ırk kavramı çöküşteyken "insan çeşitliliği" bilimi ortaya çıkmaktaydı (Fimi, 2008).

---

[6] Öjenik: Irkın kalıtsal özelliklerini geliştirme veya düzeltme.

1930'larda Nazilere sadece Alman halkından değil Avrupa'nın diğer ülkelerinden de destek verilmekteydi. Nazi Almanyası insanlarda hayranlık uyandırmış ya da eleştiri hedefi haline gelmiştir.Bu dönemde Tolkien'in Almanya'da gelişen politik olayların farkında olduğunu ve Aryanizm propagandasına karşı çıktığını göstermiştir. 1938'de Tolkien'in eserlerinin yayınevi Allen&Unwin'e Alman bir firma Hobbit'in Almanca' ya çevrilmesini teklif ettiğinde, Tolkien'in Aryan olup olmadığını sorduklarında Tolkien taraf seçmek zorunda kalmıştır. Alman yayınevine gönderdiği mektupta ise kendisinin aile soyu hakkında kitapta herhangi bir şekilde yer almasına şiddetle karşı çıktığını belirtmiştir.Alman yayınevi aslında Tolkien'in Yahudi kökeni olup olmadığını öğrenmek için sordukları bu soruya karşılık mektubunda şöyle devam etmiştir; "Ben Hint-İranlı Aryan asıllı değilim. Bildiğim kadarıyla atalarımın hiçbiri Hintçe, Farsça, Çingenece veya benzer bir lehçeyi konuşmamıştır". Bu cevapla Tolkien onlara filolojik bir ders vermiştir. Aryan terimi Sanskritçe'den gelmektedir. Sanskritçe, Farsça, Yunanca, Latince, Keltçe ve Germanik dillerini içerenHint- Avrupa dillerine alternatif terim olarak kullanılmaktadır. Eskiden ise sadece bu dilleri konuşan insanların kendilerini tanımlamak için kullandıkları bir terimdir (Curry, 1997).

Tolkien açıkça bir Nazi sempatizanı ırkçı değildir fakat Anglo- Sakson kökenini göz önünde bulundurarak söylenebilir ki; Germanik kültürüne karşı güçlü bir hayranlığı vardır. Özgürlük aşkı ve demokratik kuruluşlarıyla nitelendirilerek övülen Anglo-Sakson kavramı on dokuzuncu yüzyılda belirgin ırksal bir anlam kazanmıştır. Genel olarak Germanik, Tötanik veya İskandinav ırkı olarak görülen Anglo- Saksonlar birçok tarihçi, antikacı ve yazara göre üstün ırk olarak nitelenmiştir. Temel olarak Britanya halkını önemli yapan "ırksal içerik" Tolkien için oldukça önemlidir. Tolkien'in mitolojisi Britanya'nın Anglo- Sakson geçmişiyle birleşmiştir. "İngiltere için mitoloji" terimi yerine "Anglo- Sakson İngiltere için mitoloji" demek daha uygun olur (Curry, 1997).

Tolkien'in doğaüstü canlılarla ve insanlarla yarattığı mitolojide daima sıralı bir düzen bulunmaktadır fakat bu daha çok orta çağ tarzındadır. Yüzüklerin Efendisi'nin orta çağ yaşamında tüm hayat formları belirli bir düzene göre sıralamasına rağmen örneğin ağaca benzeyen Entler[7] bu zincirin en altında sıradan bir bitki olarak yer almaz; çünkü Entler duyarlıdır, konuşabilirler ve Orta Dünya'da çok uzun süredir varlıklarını sürdürmektedirler. Üstelik Entler bu sıralamada insanlardan üstündür

[7] Ent: Tolkien Ent kelimesini Anglo-Sakson dilinde dev anlamına gelen "jötunn" kelimesinden türetmiştir. Entler, Orta Dünya mitolojisinde Eru Illuvatar tarafından sıradan ağaçları cücelerden ve diğer tehlikelerden korumak için yaratılmışlardır.

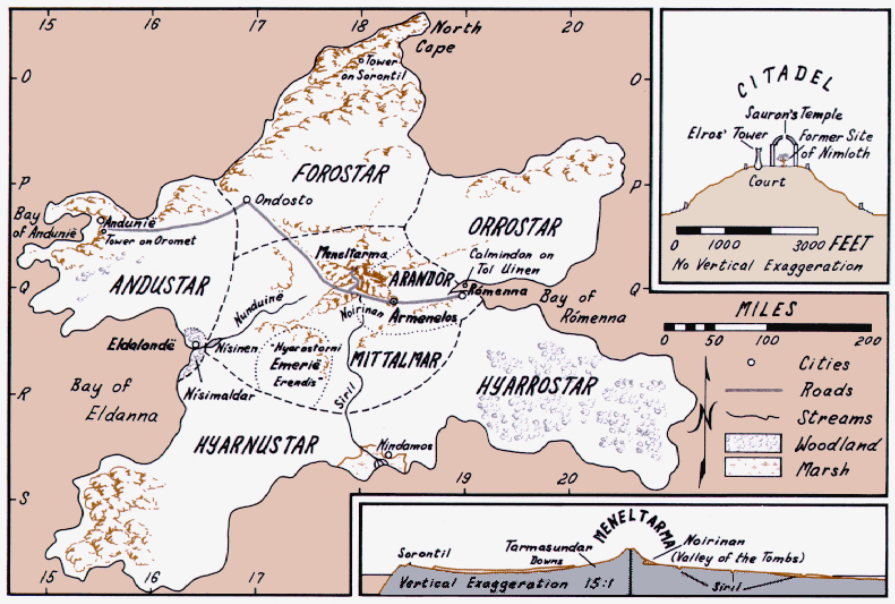
çünkü insanlardan önce yaratılmıştır ve bu yüzden tarihi üstünlüğe sahiptirler. Barış içinde ve dış dünyadan kendilerini soyutlayarak yaşayan Entlerin topraklarını Saruman işgal eder. Toprak verimsizleşir ve birçok Ent ve bitki örtüsü yok edilir. Fakat Entler bir zamanlar sahip olduklarını geri almak ve adalet için Fangorn Ormanı'na kurulmuş İsengard'ı yakıp yıkarlar ve Saruman'ı Orthanc Kalesi'ne esir ederler. Tıpkı yaşadığımız gezegendeki kurulu düzen gibi insanoğlu doğaya saygılı olmazsa ve ona ihtiyacı olmadığını sanırsa tabiat sahip olduğu güzelliklerden onları mahrum edecektir. İnsanoğlu unutmamalıdır ki, tabiat insanlar olmadan da varlığını sürdürebilir ve farklı yaşam şekilleri oluşturarak bu değişime ayak uydurabilecek yeni yaşam formlarını yaratabilir. Tolkien, doğanın önemini vurgularken bir yandan da insanların haklarını savunmada duyarsız kalmaması gerektiğinin önemini anlatmaktadır. Hobbitler, Merriadock ve Peregrin'in başlattığı küçük bir ayaklanma Saruman ve Isengard'ın sonunu getirir ve Mordor önemli bir müttefikini kaybeder (Curry, 1997).

Üçüncü Çağın birbiriyle en çok mücadele eden ırkları Elfler ve diğer insana benzer varlıklar arasında geçer. İnsanlar ve Elflerin ikisi de Illuvatar tarafından yaratılmıştır. Fakat Elfler insanlar ile kıyaslanamaz, çünkü Elflerin ruhani tarafları onları daha üstün yapar. Elflerin uzun boyları, fiziksel yetenekleri, bilgelikleri ve sanatçı yapıları onları insanlardan ayrı bir tür yapmaktadır. Fakat onları insanlardan tamamen ayıran asıl özellikleri ölümsüzlüğe sahip olmalarıdır. Yine de Elflerin tüm bu üstünlüklerine rağmen hikâyenin ilerleyen bölümlerinde odak noktası insanlar olur.

Birinci Çağın insanlarının ırk bölümü ve ayırt edici nitelikleri 1930'lardan itibaren oldukça detaylanmıştır. Tolkien'in Atlantis[8] efsanesine gönderme yaptığı Numenor (Bkz. Görüntü: 12)hikâyesiyeni bir ırk ortaya çıkarmıştır. Aragorn'un bir Numenorean ve soyunun son varisi olduğu bu ırk Numenor'un çöküşünden sonra Orta Dünya'ya yerleşirler. Arnor ve Gondor krallıklarını kurarlar. Numenoreanlar insanlardan daha üstün mevkidedirler ve Orta Dünya'daki tüm insanlara hükmetme yetisine sahiptirler. Elflerin insanlardan farklı olmasına benzer şekilde Numenoreanlar da Elflere göre biyolojik ve zihinsel nitelikleri farklılık gösterir. Elflerden ayırt edilebilecek tek özellikleri ise ölümlü olmalarıdır. Aslında bu, Numenoreanların sonunu getiren farklılık olmuştur, çünkü Valar'ın yasaklamasına rağmen Elflerin ölümsüz olmalarına imrenirler. Büyük bir tufanla adaları yok olur ve böylece yaşam süreleri ölümsüzlüğü

[8] Atlantis: Platon'un kurgusal tarih düzenlemesi Devlet'teki Timaeus ve Critias dialog bölümlerinde Antik Atina'yı kuşatan Atlantisli deniz kuvvetlerinin kibrini kinayeli bir biçimde anlatmaktadır. Platon'a göre; Atlas'ın adası anlamına gelen Atlantis, ordusunun Batı Avrupa ve Afrika'nın büyük bölümünü fethettikten sonra Atina'yı fethetmeye çalışırken başarılı olamayıp bir gecede okyanusa batan bir uygarlıktır.

arzulamaya başladıklarından itibaren azalır. Orta Dünya'ya dönmeleriyle bu ömür süresi daha da azalır çünkü "saf kanı" devam ettiremezler. Bir ırkın başarı eğilimi saf kan kalmasıyla, yani yalnızca kendi ırkından olanlardan oluşturduğu nesil ile mümkündür. Numenoreanların saf kana sahipliği azaldıkça güçlerini ve kraliyet sırasındaki konumlarını kaybederler. Saf kan fikri dönemin antropologlarının onayladığı Viktorya döneminde oldukça yaygın bir görüştür (Curry, 1997).



Görüntü 12: Numenorean Kralların hüküm sürdüğü Numenor, Büyük Deniz'in ortasında, Orta Dünya ve Ölümsüz Topraklar'ın arasında yer alır. Orta Dünya'da ilk kez Erador'a yerleşip Elendil ve oğulları tarafından öncülük edilmişlerdir.

http://lotr.wikia.com/wiki/N%C3%BAmenor?file=Map_of_Numenor.gif

Tolkien'in Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi gibi hem erken hem de ileriki dönemlerinde yazdığı mitolojik anlatımlarında kullandığı biçim Orta Dünya evreninde Üçüncü Çağ'da yaşayan insanların ırkı açısından oldukça karmaşık bir durum yaratmıştır. Fakat Numenoreanlar sahip oldukları ayrıcalığı Elflerle müttefik olup "iyi taraf" için savaşarak elde etmiştir. Onların tersine Elflere karşı kötülük adına savaşan "siyah" insanlar aşağı ırk olarak kalmıştır. Yüzüklerin Efendisi'nde "şafak insanları" diye adlandırılan bir orta sınıf olan Rohirrim halkı bulunmaktadır (Fimi, 2008).

Karanlık insanlar olarak adlandırılan Easterlings ve Haradrim halkının aksine Rohirrim (Bkz. Görüntü: 13) halkı Numenoranlar ile ortak soya sahip olduklarından "Middle Men" unvanını almışlardır. Bu üç parçalı sınıflandırma şekli Elfler için de benzer biçimde yapılmıştır. Sindarin Elfleri Valinor'un çağrısını reddedip Batıya gitmemişlerdir ve sonuç olarak High Elves (soylu Elfler) türünden farklı biçimde

evrimleşmişlerdir. Valinor'un ışığını reddeden Sindarin Elfleri Wild ELves (vahşi Elfer) türünden daha saygıdeğer ve üstündürler.



Görüntü 13: The Lord of the Rings Online bilgisayar oyunu için Weley Blunt'ın savaşçı karakter tasarımı.

http://kotaku.com/5879460/one-does-not-simply-design-badass-lord-of-the-rings-characters/

Rohirrim'i Orta Dünya'nın insanoğlu düzenindeki yeri oluşurken etkileyen diğer bir olgu ise gerçek kültür tarihinde Anglo- Sakson kökenleridir. Rohan'ın atlı süvarileri fiziksel özellik olarak Anglo- Saksonlar ile benzeşmektedir. Rohan süvarileri ve Gondor halkı iki farklı ve çelişen toplumlar olarak gösterilmiştir. Gondor soyundan gelenler iki çeşit toplum; Üçüncü Çağın sonuna doğru devirleri çökmekte olan Numenorean nesli ve Gondor'un yerleşik halkıdır. Bunun tersine Rohirrim daha genç bir toplumdur. Güneyin fazlasıyla yorulmuş Numenor uygarlığından çok Kuzeyli barbar kalıbına yakındır. Bu çeşitlilikte Rohirrim'in daha güçlü, dinç ve çalışkan bir ırk olduğu hissedilmektedir. Rohirrim Anglo- Saksonlar ile kıyaslanırsa, Rhovanion[9]'ın Kuzeyli barbar halkı Rohirrim'in ataları için Tolkien'in hayranlık duyduğu başka bir

[9] Rhovanion: Orta Dünya'nın kuzeyindeki Anduin nehrinin, Mirkwood ormanının, Esgaroth gölünün ve Erabor'un yer aldığı geniş arazidir.

barbar kavim olan Gotlar[10]'ın olduğu söylenebilir. Bu barbar halk ve Gondor'un Numenorean olmayan Kuzeyli kral soyu birbirleriyle kaynaşmayı başarabilmişlerdir (Fimi, 2008). Fakat Üçüncü Çağ'da ayrı ırkın kökeninden gelme insan soylarından açık tenliler iyi taraftayken koyu tenliler kötü taraftadır. Yani ten rengine göre ayrım herhangi bir istisna yaratmamıştır. Yalnızca bir alt tür, Numenor soyundan olmayan, Rohirrim ve Gondorlular ile aynı kökeni paylaşmayan, Elflere ve insanlara düşman olmadığı gibi Sauron'un da destekçisi olmayan ilkel, kısa boylu ve şişman Vahşi İnsanlar (Wild Men of the Woods) Orta Dünya halkları arasında fiziksel özelliklere göre sınıflandırmada farklı bir yere sahiptirler (Bkz. Görüntü: 14).



Görüntü 14: Middle Earth Trade Card Game'den Cortney Skinner'a ait Woses of the Eryn Vorn adlı kart illüstrasyonu.

http://tolkiengateway.net/w/images/9/9a/Cortney_Skinner__Woses_of_the_Eryn_Vorn_%28MECCG%29.jpg

Viktorya Dönemi antropolojisinde zekâ gelişimi düşük, içgüdüsel hareket eden vahşi primitif örneklerine denk gelinmektedir. Tolkien, Elflerin Druedain diye adlandırdıkları Gondor'daki savaş sırasında Rohirrim'e yardım eden Vahşi İnsanları siyah saçlı, tüysüz, seyrek sakallı, bolca kahkaha atan ve bir çocuğu andıran davranışları olan karakterler olarak betimlemiştir. İlkel olduklarından aşağı ırk olarak sınıflandırılmak yerine Vahşi İnsanların iyilerin tarafında saf tuttuğundan onları soylu bir konuma

[10] Gotlar: Batı Roma İmparatorluğu'nun yıkılışı ve Orta Çağ Avrupası'nın doğuşunu sağlayan Doğu Germen halkıdır. Vizigotlar ve Ostragotlar Got kavminin iki koludur.

getirmiştir. Tolkien Orta Dünya'daki ırkların genel güzellik kavramının dışına çıkıp alışılmıştan uzak dış görünüşleri Vahşi İnsanlara özel bir durum yaratmıştır.

Tolkien'in yarattığı ırklar ve özellikleri çoğu zaman kesin bir karara bağlanamayan tartışmaların konusu olsa da rol yapma oyunlarının pek çok platformunun (MMORPG bilgisayar oyunları, masaüstü oyunları, kart oyunları gibi) temelini oluşturmuştur. (Fimi, 2008)

1.5. ROL YAPMA OYUNLARININ POPÜLER KÜLTÜR İLE ETKİLEŞİMİ

Rol yapma oyunları, söz konusu edebiyat ve oyun oynama geleneğinden gelen topluluğu birleştiren Amerikan popüler kültüründen etkiler taşır. Geliştirme aşamasında çoğu rol yapma oyunu, hükümdarlık ve sihir temalı fantastik türündeki Dungeons & Dragons'ın izinden ya da diğer edebiyat türlerini inceleyerek rol yapma oyunlarının kavramına uygulayabilme denemelerinden yollarına devam ederler. Boot Hill (1975) ile TSR firması batılı tarz sinematik türü rol yapma oyunu dünyasına getirmek gibi girişimlerde bulunur.

Bu sırada, George Lucas'ın çok büyük başarı elde eden 1977'de başlayan uzay fantastik kurgusu Star Wars, filmlerde özel efektleri kullanıma açık hale getirmiştir. İlk kez 38 yıl önce gösterime giren bilimkurgu klasiği Star Wars, günümüzde birçok teknik yenilemeden geçmiştir. İlk üçlemenin (A New Hope, Empire Strikes Back, Return of the Jedi) geniş plan kullanılan birçok sahnesinde geleneksel resimleme yöntemi kullanılmıştır. Yine de bu sahnelerde kullanılan görseller ayırt edilmesi zor, oldukça gerçekçi resmedilmiştir.Trip to the Moon (1902) ve The Adventures of Baron Munchausen (1911) gibi yetersiz imkânlarla yapılmış sinema filmlerinin ardından Star Wars filmlerinin uluslararası başarısından cesaret alan film yapımcıları, stüdyolar ve yönetmenler fantastik türü keşfederler. Örnek vermek gerekirse; Hawk the Slayer (1980), Time Bandits (1980), Clash of the Titans (1981), Conan the Barbarian (1981), Dragonslayer (1981), Excalibur (1981), The Beastmaster (1982), The Dark Crystal (1982), The Swordvand the Sorcerer (1982), Tron (1982), Krull (1983), Conan the Destroyer (1984), Dune (1984), The Last Starfighter (1984), The Never Ending Story (1984), Legend (1985), Red Sonja (1985) ve Labyrinth (1986) gibi filmler 1980'lerden itibaren sinemada, fantastik türün hem izleyiciler hem de yapımcılar tarafından ilgi çekmesini sağlamıştır. 2000'lerde büyük bir kısmı süper kahramanların çizgi roman uyarlamaları, sinema filmlerine ve televizyon dizilerine konu olmuştur. Dungeons and Dragons (2000), Dungeons and Dragons: Wrath of

The Dragon God (2005) ve Dungeons and Dragons: The Book of Vile Darkness (2012) Dungeons& Dragons temalı sinema filmleridir. Bu filmler türünün vasat örnekleridir ve D&D evreninin sevenlerini gerek hikâye anlatımı gerek görsel efektler bakımından hayal kırıklığına uğratmıştır. İlk filmin gösterime girmesinden onbeş yıl sonra Warner Bros. Şirketinin yaratıcı gelişim başkanı olan Greg Silvermann Forgotten Realms'da geçecek ve muhtemelen Drizzt Do'Urden'in de yer alacağı üç filmden oluşan bir dizi yapımının hazırlığını açıklamıştır (Mackay, 2001).

Fakat 1978'e kadar Amerika'da fantastik film türünde tek bir yapım dahi yoktur. Fantastik film yapımlarındaki bu patlama 6 yıllık zaman diliminde olan olayların ve ideolojilerin karakterize edilmiş bağlamlarını yansıtmaktadır. Amerika'nın sosyopolitik yapısında Vietnam savaşı ve Watergate skandalından sonra öfke ve tükenmişlik yayılmaktadır. Bu durumda, iyinin ve kötünün açıkça gösterildiği fantastik filmlerin sayısındaki artış, kültürel, politik ve ekonomik kötüye gidişten önceki zamana olan nostaljiye duyulan özlemi göstermektedir. Bu dönemin belirsizlikleri 1950'lerdeki politik söylem ve kültürel yapısına yayılan; komünizme karşı özgür dünya, Kovboy'a karşı Kızılderili'nin ve iyi adama karşı kötü adam varsayımlarına bir cevap niteliği taşımamaktadır. (Mackay, 2001)

Rol yapma oyunlarının başlangıçtaki başarısı, gerçek hayatta olmasa bile oyun içinde yaratılmış "kötüye karşı iyi" olgusu, Amerikan popüler kültürünün ilgisini çeker.Dungeons& Dragons rol yapma oyunları tam da bu tanıma uyan içeriğe sahiptir. Böylelikle rol yapma oyunlarının popülerleşmesini sağlayan D&D sinema sektöründe kendine ait yeri edinmiştir.

1983'te Dungeons & Dragons, CBS kanalında cumartesi sabahları çizgi film olarak yayınlanmıştır. Altı genç kahramanın, Star Wars evrenindeki bilge Jedi Efendisi Yoda-vari ve sadece Dungeon Master olarak bilinen bir Gnome tarafından yardım alarak büyülü AD&D evreninden kaçmaya çalışmaktadır.1982'den 1997'ye kadar en yüksek hasılatı yapan, Steven Spielberg filmi E.T. (Extra Terrestrial)'de dahi Dungeons & Dragons belirmiştir (Mackay, 2001).

1970'lerin sonundan 1980'lerin başına kadar gazete, haftalık dergisi Dragon[11], televizyon haberleri ve sinema filmleri ile yaygınlaştırılan Dungeons & Dragons, fantastik tür içinde kendi markasını oluşturmuştur. Hâlâ yayınlanmakta olan ve yedi sezonu tamamlayan komedi dizisi The Big Bang Theory'de zaman zaman Dungeons

[11] Dragon dergisi 2015 yılının Nisan ayında Dungeon+ adıyla iTunes üzerinden satın alınabilir interaktif içerik olarak tekrar yayınlanmaya başlamıştır.

&Dragons'ın bahsi geçer. Hatta bir bölümün tamamında dört ana karakterin, oyun kurucunun gerçek hayattaki ünlü oyuncuların taklitlerini yaparak oyunu yönetmesi ve esprili bir şekilde rol yaparak D&D oynadıkları izlenir.

Romantik edebiyat, doğaüstü olaylar ve varlıklar, gotik edebiyat, folklor, mitoloji, çağdaş politika, sosyal ahlak ve Avrupa tarihinin roman türünde parça parça birleşiminden, Amerikan popüler kültür yaratıcılığı ile D&D fantastik evreni yaratılmıştır.

Film yapımcıları, Star Wars'un elde ettiği başarı ile teşvik edildiklerinde filmleri için stilize görünüm ve tür arayışına girmişler ve D&D'nin önceden yaratılmış tarzını uygun görmüşlerdir. 80'lerde yaratılan bu tasarım kültürü ve tema alışverişi yeni rol yapma oyunlarını da oldukça etkilemiştir. Steven Spielberg ve George Lucas'ın ortak yapımı olan hazine avcısı arkeolog Indiana Jones'un üçleme halindeki serüvenleri TSR firması tarafından 1984'te rol yapma oyunu haline getirilmiştir. George Lucas tarafından 2014 yılında Walt Disney Stüdyoları'na satılmasına kadar yapımcılığını ve ticari haklarını elinde bulundurduğu Star Wars, öncesinde West End Games tarafından 1987'de yayımlanmıştır.

1.6. ÇİZGİ ROMANLARDA SÜPER KAHRAMANLARININ ORTAYA ÇIKIŞI: MİTOLOJİ VE TARİHSEL OLAYLAR İLE İLİŞKİSİ

Bu bölüm, eğitim sitesi "edx.org" üzerinden film yapımcısı, çizgi roman tarihi ve sanatı eğitimcisi Michael Uslan'ın sorumluluğunu üstlendiği dört haftalık çevrimiçi uygulamalı derslerinde yayımlanan videolardan ve makalelerden derlenmiştir. Kaynakçada belirtilen internet sayfalarına ulaşmak için edx sitesine ücretsiz üye olmak gerekmektedir.

Birçok insan süper kahramanları sürekliliğini koruyan modern mitoloji gibi görmektedir. Mitler ve hikâyeler kültürlerde şiir, sözlü anlatım veya benzer yollar ile önemli kişilerin hayata ve yaşadığımız dünya hakkındaki öğretileri anlatılır. Bu konuda temel bir ikilem vardır. İnsanlar oldukça sıradan hayatlarının anlam kazanması için fantastik varlıkların ve yaratıkların hikâyelerine duymaktadır (SmithsonianX, 2015).

Düzinelerce kültürde yer edinen mitler çağlar boyunca insanlık tarihine yayılmıştır. İnsanlar yaşadığı sürece toplumların başlıca kültür aktarımını yapmaktadır. Erken dönem süper kahraman hikâyeleri büyük ölçüde ilhamını Yunan, Roma ve

İskandinav mitolojilerinden almasına rağmen, bu popüler mitler dünyaya egemen olan Batı kökenli kültürel mitlerin birer parçasıdır.

Evrensel mitolojilerden yaratılan bu hikâyeler zengin ve çeşitlidir. Birçoğu evrenin temelini ve etrafımızda gördüğümüz doğa harikalarını tartışma konusu yapmıştır. Geri kalanlar insan doğasını anlamaya çalışır ve kendilerini ahlaki ders olarak gösterirler. Bilim insanları mitlerin ne anlatmaya çalıştıklarını tartışmaktadır. Bazıları bilimi yanlış yolla açıkladıklarını savunmaktadır. Bazıları ise bu yorumu yapanların mitlerin gerçek amacını göremediklerini söylemektedir. Oysa mitler harfiyen değil değişmeceli anlamlarıyla ele alınması gerekmektedir. Elbette bu tartışmalar henüz kesin bir sonuca bağlanamamıştır (SmithsonianX, 2015).

Süper kahramanlar güç ve sorumluluk duygularıyla hareket ederken, devletin halka karşı sorumluluklarını yerine getirmediği veya devlet içindeki yozlaşmalar durumunda bireyselliğin adalet üzerinde ne kadar etkili olabileceği (sözü edilen toplumsal olaylara karşı duyarlı ve adaletli davranmak) ve kahramanın bunu yaparken sınırlarını ve ahlaki değerlerini belirlerken mitlerin fantastik öğeleri kullanılarak hikâyenin anlatımını kolaylaştırmıştır. Mitlerin değişmeceli anlamını örnek alarak gençlere sorumluluk ve ahlak üzerine dersler vermek yerine çizgi romanlar ile ilgilerini taze tutmak ve kendilerine rol model belirlemelerini sağlamıştır (SmithsonianX, 2015).

Her çizgi roman kitlelerin onayladığı ahlaki değerleri savunmak zorunda değildir ve mutlaka bir ders vermesi beklenmez. Anti süper kahramanların ana karakter oldukları Spawn, Punisher, Wolverine, Jason “Red Hood” Todd, Hellblazer, Deadpool, V for Vendetta’nın ana karakteri V, Frank Miller’ın Batman The Dark Knight Returns ve tartışmalı şiddet unsurlarının bulunduğu Joker’in ortaya çıkma hikâyesinin anlatıldığı The Killing Joke uç değerler barındıran hikâye anlatımlarını içermesine rağmen geniş kitlelerce okunmaktadır.

İnsanlar gerçek hayatta yaşadıkları sorunlarla yüzleşmekten çekinirler ve çocuklar ve gençlerden farksız olarak genellikle sorunları çözmeye mesafeli yaklaşabilirler. Bunu göz önünde bulundurarak 1954 yapım tarihli Godzilla (Bkz. Görüntü: 15) filminin Japonya’da 2. Dünya Savaşı sonrası çıkması bir rastlantı değildir. Şehirlerini yıkan fantastik bir hikâye fikrinin yerine, aslında Japonya’nın Pearl Harbor baskınından sonra ABD’nin Nagazaki ve Hiroshima’ya attığı iki atom bombasının sarsıntısı ve böyle bir saldırıya neyin sebep olduğunu anlatmaktadır. Büyük bir şehrin yıkımı ve radyasyon soluyan yaratığa karşı verilen mücadele tarihi gerçeklere fantastik ögelerle bir bakış niteliğindedir.



Görüntü 15: Ishiro Honda'nın yönettiği Godzilla (Japonca orjinal adı; Gojira) filminden bir görüntü.

Soğuk Savaş'ın başlangıcında, ABD'nin komünizm tehdidi paranoyası, 2. Dünya Savaşı sonrası küresel güç dengelerini belirlemek ve SSCB'ye uyarı niteliğindeki bu saldırıda bertaraf olmuş Japon ordusunu etkisiz hale getirmek için kullanılan atom bombası çoktan yenilmiş Japonya'ya etkisi uzun yıllar sürecek büyük bir yıkım getirmiştir. Fakat Japonlar İmparator Akira'nın halka sesleniş konuşmasına kadar teslim olmamış ve atom bombası felaketinden sonra savaşmaya devam etmişlerdir. Filmde ise tarih öncesi çağa (prehistorik) ait Godzilla, insanoğlunun elindeki tüm teknolojik silahları kullansa da yenilmesi imkânsız bir yaratıktır. Basitçe o, dünyanın üzerinde yaşayan canlılardan daha üstün bir varlıktır ve insanlar onun yaşam alanını ihlal ederek bir felakete sebep olmuştur (SmithsonianX, 2015).

Superman ise göçmen deneyimi üzerine bir mittir. Superman, Kripton adlı Güneş Sistemi dışındaki bir gezegenden yaşadığımız Dünya'ya gönderilmiştir. Olağanüstü güçlerine rağmen insanlar tarafından dışlanmıştır ve bu yüzden gerçek kimliğini gizlemek zorundadır. Yine de ihtiyaçları olduklarında insanlara yardım eder ve kötülüklerden onları korur. Batman, suç ve hükümetin yolsuzluklarına karşı duruşun simgesidir. Ailesi basit bir soygun gibi görünen bir saldırıda öldürülmüştür. Fakat olayı araştırmaya başlayan Bruce Wayne, yani Batman, cinayetin ardında Gotham'ın çete savaşlarının olduğunu öğrenir. Bundan sonra Gotham'da geride kalan dürüst ve savunulması gerekenleri suçlulardan, rüşvet alan polislerden, çetelerin lehine çalışan devlet adamlarından ve hukukçulardan korumak için tüm servetini ve gücünü kullanmaktadır ve böylece ailesinin intikamını alabileceğine inanmaktadır (SmithsonianX, 2015).

Batman animasyon filmleriyle tanınan yapımcı ve Indiana Üniversitesi öğretim üyesi Profesör Michael Uslan'ın Smithsonian çevrimiçi dersleri "Süper Kahramanların Yükselişi ve Pop Kültürü'ndeki Patlaması" için Smithsonian National Museum of American History (Smithsonian Amerikan Tarihi Ulusal Müzesi) müdürü Dwight Bowers ile yaptığı röportajda rol yapma oyunlarına kaynaklık eden mitlerin gelişimini şöyle açıklıyor:

Profesör Michael Uslan: "Çizgi romanlar ilk kez Amerika'da 1930'larda ortaya çıkmıştır. O dönemde Amerika'da, dünyada, yaşadığımız şehirlerde ve medyada 1933- 1935 arası bu zaman diliminde 'American Comic' dediğimiz yeni bir eğlence türünün yaratılmasını talep ettiren tam olarak ne olmuştur?"

Dwight Bowers: "Öncelikle küçük şehirlerde yaşayan insanlar çok daha büyük birşeyin parçası olduklarının farkına vardılar. Ekonomik depresyonla karşı karşıya olan bir toplumun parçasıydılar. Ayrıca Avrupa'daki savaş tehdidiyle yüzleşmişlerdi. İnsanlar günlük işlerinden bir süreliğine uzaklaşmak için çizgi romanlar oldukça ucuz ve kolaylıkla erişilebilir eğlence amaçlarıydı." (Uslan, 2015)

1900'lerin ilk yarısında doğu Avrupa ve Rusya'dan Yahudi göçmenler ABD'ye birçoğu New York City'e iş bulma ümidiyle yerleşmeye başlamıştır. Fakat göçmenlerin karşılaştığı şey "Büyük Bunalım" yani ekonomik kriz olmuştur. Çizgi romanın yaratıcıları iki girişimci Max Gaines ve MC Gaines oldukça popüler olan gazetelerdeki mizah köşelerinden yola çıkarak çizgi roman fikrini bulurlar. New York'ta birkaç tezgâh açıp Funnies on Parade ve Famous Funnies gibi ilk çizgi roman denemelerini satarak piyasa incelemesi yaparlar ve kısa sürede sevilir. Böylece çizgi roman tarihinin temelleri atılır. Bu gelişmeyi takiben başka bir Yahudi göçmen olan Harry Donanfield,National Allied Publishing'i satın alıp Jacob Liebowitz ile ortak olur ve günümüzdeki en büyük çizgi roman yayımcılarından Detective Comics (DC)'i kurarlar (SmithsonianX, 2015).

Süper kahramanlar sadece tasarımcılarının hayal gücüyle yaratılmıştır. Captain America, Batman, Wonder Woman, Superman gibi popüler kahramanlar Amerika ve dünyada 1930'ların sonuna doğru ortaya çıkmıştır. 1920'lerde 1. Dünya Savaşı'nı geride bırakan Amerika'da Caz müzik çağı yaşanmaktadır. Neredeyse on yıl kadar sanatsal ve endüstriyel gelişim devam eder. Genç kızlar artık son moda giyinmektedir ve artık kadınlar yasal oy verme hakkına sahiptir.Getirdiği yeniliklerle muhteşem bir dönem olsa da, Amerika'da ülke çapında içki üretimi, satışı ve taşımacılığı yasaklanmıştır. Bu yasa değişikliği büyük şehirlerde organize suç çetelerinin oluşumuna yol açmıştır. Fakat yaşanan tek sorun bu olmaz ve 24 Ekim

1929'da "Kara Salı" diye adlandırılan borsadaki büyük düşüş Büyük Buhran'ın başlangıcı olur. Bir gecede insanlar işsiz kalır, işyerleri kapanır ve servetler kaybedilir. Bu kargaşa ve geçim sıkıntısı içinde umutsuzluk insanları suç işlemeye yöneltir ve organize çete suçlarının oranı oldukça yükselir; öyle ki, suçla mücadele için FBI (Federal Soruşturma Bürosu)'ın kuruluşu bu döneme denk gelir. Al Capone ve John Dillinger gibi mafya üyeleri halk arasında efsaneleşir ve saygı görür. Bu yüzden popüler kültürde çete patronları, tetikçiler ve yozlaşmış polis memurları asıl kötü adamlardır (SmithsonianX, 2015).

Kahramanların var olabilmesi için öncelikle kötü karakterlerin var olması gerekir. Superman'in Lex Luthor, Batman'in Joker, Captain America'nın Red Skull, Spiderman'in Green Goblin ve Daredevil'ın Kingpin gibi baş düşmanları vardır. 1939'da 2. Dünya Savaşı patlak verdiğinde ve Soğuk Savaş zamanında da devam eden savaş temalı çizgi romanlarda Almanlar ve Japonlar (Soğuk Savaş zamanında bunlara ek olarak Ruslar) topyekûn kötü milletler olarak gösterilmişlerdir. İnsanları kalıplaştıran, önyargılarla dolu ve ırkçı yaklaşımları savaş propagandası anlayışıyla zamanına göre insanlara cesaret ve ilham verirken, günümüzde aşağılayıcı denilebilecek çizgi romanlar olarak yayımlanmıştır (Bkz. Görüntü:16).



Görüntü 16: Captain America'nın "Komünist parçalayıcısı" (commie smasher) başlığıyla 1954'te ve 1944'te yayımlanmış America's Best Comics çizgi roman kapakları.

http://static.comicvine.com/uploads/scale_small/0/4/1260-1628-1348-1-captain-america.jpghttp://www.comicvine.com/americas-best-comics-11-broken-battleships/4000-137118/

Pearl Harbor baskınından sonra savaş Amerikan kültürünün bir parçası olmuştur. İnsanları düşmana karşı birleştirmektedir. Look Magazine dergisinde Superman'in 2. Dünya Savaşı'na katıldığı, Hitler ve Stalin'i yakalayıp onları adalete teslim ettiği kısa bir çizgi roman yayınlanır (Bkz. Görüntü: 17). Süper güçlere sahip bir kahraman olarak bu dizide Superman sıradışı ve üstün güçlerinden dolayı hikâyeyi hemen sonlandırmamak için fazla ön plana çıkarılmaz (yine de çizgi roman kapaklarında aktif olduğu resmedilir) ve savaşta haberci olarak yer alır. Fakat Superman'e ihtiyaç duyulduğunda, Amerikan ordusunu sabote etmek isteyenlere, casuslara karşı savaşır.



Görüntü 17: Look Magazine dergisinde yayımlanan Superman çizgi dizisinden bir bölüm. http://images.sequart.org/images/Superman-Captures-Hitler-and-Stalin-Look-Magazine-FEB-40.jpg

Detective Comics (DC), 1938 yılında günümüzdeki[12] Superman'in Jerry Siegel ve Joe Shuster tarafından yaratılmasından kısa bir süre sonra 1939 yılında altın çağını yaşayan çizgi roman dünyasına yazar Bill Finger ve sanatçı Bob Kane ile Sherlock Holmes, Dick Tracy, the Shadow ve the Caped Crusader gibi detektiflere benzerlik taşıyan fakat süper kahraman güçlerine sahip Batman karakterini tanıtmışlardır. Yine de bütünüyle orijinal ve Superman'in dengi olabilecek bir süper kahraman haline gelmiştir. Nietzsche'nin fiziksel güç yerine erdemli olmanın gerektirdiği üstün insan kavramıyla yaratılan Superman (Man of Steel) umudun ve adaletin simgesiyken,

[12] 1933 yılında yaratılmış ilk Superman keldir ve dünyayı istila edecek uzaylı kötü karakter olarak düşünülmüştür. Fakat bu fikir satılmayınca Superman tasarımı pek çok kez değişti.

ailesinin öcünü suçlularla savaşarak almaya yemin etmiş Batman (the Dark Knight) ise korku ve intikamı temsil eder (SmithsonianX, 2015).

DC'nin en güçlü ve çekişmeli popüler süper kahramanları olan Superman ve Batman karakter ve yetenek anlamında birbirlerini tamamlasalar da farklı hayatlara ve farklı amaçlara sahip olmuşlardır. Superman gerçek kimliği Kal-El'i gizlemek için Kansaslı muhafazakar bir ailenin oğlu Clark Kent kimliğine bürünür. Üniversitede okumak için Metropolis şehrine gider ve daha sonra Daily Planet gazetesinde çalışmaya başlar. Clark Kent içe dönük ve dikkat çekmeyen biridir fakat Superman yüksek hızda uçabilme, x-ray ve mikroskobik görüş, dayanıklılık, hipnotizma ve güneş enerjisini kullanabilme gibi daha birçok doğuştan gelme yetenekleri vardır. Fakat Batman Wayne şirketinin vârisi milyarder işadamı Bruce Wayne'in alt benliğidir. Gotham adlı metropoldeinanılmaz zenginliğe sahip bir ailenin içinde büyür. Kimsenin göze almayacağı fiziksel eğitim ile kendini zorlaması ve pahalı (neredeyse hiç bitmeyecek bir servet bütçesi sayesinde) yüksek teknoloji desteğiyle kendini kusursuz bir soruşturmacı ve dövüşçü yetiştirerek Batman olur (SmithsonianX, 2015).

Her süper kahraman hikâyesinde genellikle hayali bir şehir yaratılır. Gotham şehri yeraltı çetelerinin ve suç oranlarının yüksek olduğu tüm Amerikan şehirlerinin karanlık tarafını yansıtır. Şehirleşme büyürken bir yandan gelir farklılıkları, suç oranları ve çeşitliliği, yozlaşma da büyümektedir. Diğer süper kahramanların aksine Batman'i Gotham şehri yaratmıştır. Şehirde suç o kadar yaygın hale gelmiştir ki,halkın elit sınıfından Thomas ve Martha Wayne cinayetlerine kadar ilerlemiştir. Bunun sonucunda politikacılardan polis kuvvetlerine kadar yozlaşmış her kamu görevlisine, hırsızlara ve katillere karşı yasadışı yollarla savaşan Batman şehirde düzeni sağlama mücadelesine girmiştir.

Kal- El, parçalanmak üzere olan gezegeni Krypton'dan bir kapsül içinde Dünya'ya gönderilir. Smallville adlı bir kasabada sıradan bir insan olarak yetiştirilir, fakat o bir insan değildir. Bu yüzden de aşırı güçteki yeteneklerini ne zaman kullanıp kullanmaması gerektiğine karar vermek zorunda kalır. En büyük düşmanı zeki bilim adamı ve işadamı Lex Luthor'un dünyayı ele geçirmek için yaptığı tüm suçlara karşı savaşır. Superman doğruluk, adalet ve Amerikan tarzına bağlıdır (SmithsonianX, 2015).

Özellikle 2000'li yıllarda sinematik evrenleri bir hayli gelişen çizgi roman karakterleri beyaz perdeyi etkilediği kadar oyun dünyasının çeşitli alanlarını da etkilemiştir. Sıra dışı ve aşırı güçleriyle rol yapma oyunlarının oyuncu gelişimine ve çeşitlenmesine katkı sağlamıştır. Süper kahramanların yetenekleri ve zayıf noktalarının olmasından

ilham alınarak rol yapma oyunlarındaki karakterlerin de türlerine ve sınıflarına göre belirli farklılıkları vardır. Bu konudaki detaylı inceleme ileride yapılacaktır

1.7. ROL YAPMA OYUNLARINDA HEDEF KİTLE VE CİNSİYET AYRIMCILIĞI

Rol yapma oyunları ile ilgilenmek isteyen oyuncular için karakter betimlemeleri her zaman özendirici olmayabilir. Oyun sektörünün büyük bölümünün hedef kitlesi genellikle gelişim çağındaki ve yetişkin erkek oyuncular olduğundan oyun içeriği de genç erkek oyuncuların ilgisini çekebilecek nitelikte sanat işlerini içermektedir. Örneğin; dövüşçü sınıfından bir erkek karakter savaş standartlarına göre gerekli vücut korumalarını ve zırhı tüm vücudunu kapatacak biçimde giydirilmesine rağmen kadın karakter vücudunun ölümcül darbeler alabileceği bölgeleri açıkta bırakan zırhlar giydirilir ve vücut orantıları oldukça gerçek dışı tasarlanır. (Rilstone, t.y.) Bu tarz, fantastik sanat işlerinin umursamazlığı değil, pazarlama stratejisi olarak erotik öğeleri oyunlara yerleştirme isteğinin sonucudur (Bkz. Görüntü:18 ve 19).



Görüntü 18: Seviye 85'teki kadın Paladin karakter.
http://i.imgur.com/HXGcH.png



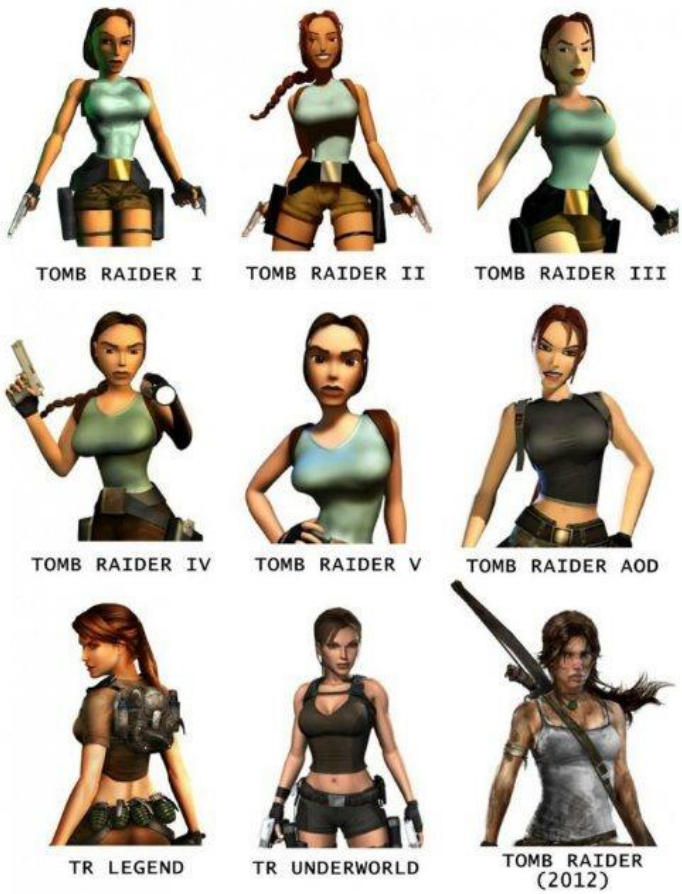
Görüntü 19: Seviye 80'deki erkek Savaşçı karakter.
http://oi61.tinypic.com/5lwj1u.jpg

Core Design (ilk 6 oyun) ve Crystal Dynamics' in (son beş oyun) geliştirdiği 1996'dan beri devam eden Tomb Raider video oyun, kitap, film ve çizgi roman dizisinin ana karakteri, arkeolog ve hazine avcısı Lara Croft'un görüntüsü 2013'te çıkan son Tomb Raider oyununa kadar oldukça değişmiştir (Bkz. Görüntü:20 ve 21).

Toplumsal istatistikler yön değiştirip kadın oyuncuların sayısı artmaya başladıkça oyun kültüründe ikonlaşmış Lara Croft gibi bir karakterin bile değişebileceği gözlemlenmektedir. CNN'den Larry Frum'un haberine göre 2013 Essential Facts About The Computer and Video Game Industry (2013 Bilgisayar ve Video Oyun Endüstrisi Hakkında Önemli Gerçekler) Entertainment Software Association'ın hazırladığı rapora göre oyuncu nüfusu içinde oyuncuların %45'i, sürekli oyun alanların %46'sıkadın oyunculardan ve oyuncu nüfusunun %31'i de yetişkin kadınlardan oluşmaktadır. Bu oranların içinde çok çeşitli türleri tercih eden kadın oyuncular bulunmaktadır. Bazıları FPS (first person shooter), RPG (role playing game) ve strateji tabanlı oyunları tercih ederken bazıları sosyal medya üzerinden oynanan oyunları, akıllı telefon oyunlarını veya aile içerikli oyunları tercih etmektedir. Raporda yapılan başka bir incelemeye göre, kadın oyuncuların oyun hikâyesinin ana teması üzerinde seçime bağlı değişikliklerin olabileceği oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmektedir (Frum, 2013).



Görüntü 20: 2012 tarihli Tomb Raider video oyununda Lara Croft'un portre tasarımı.
http://www.ana-todor.ro/tomb-raider-the-feminist-dream/31/03/2013/



Görüntü 21: Arkeolog Lara Croft'un kronolojik sıra ile karakterin oyun içi 3D model gelişimi ve 2012 tarihli 2D karakter tasarımı görseli.
http://data3.whicdn.com/images/114707960/original.jpg

Fakat video oyunlarda bu değişimin tek nedeni kadın oyuncuların artması değildir. Oyunlara gerçeklik kavramının yerleşmesiyle aşırı şiddet ve aksiyon ögeleri de artmıştır. Oyun grafiklerinin geçirdiği değişimle üç boyutlu gerçeklik ve bunun yanında gelişen teknolojiyle oyuncuların mod[13] yazarak oyun içeriğine özgürce ekleyebilecekleri çeşitli özellikler eklenmiştir.

1.8. WARHAMMER EVRENİNİN ARKA DÜZLEMHİKÂYESİ VE DUNGEONS & DRAGONS İLE KARŞILAŞTIRMASI

Dungeons & Dragons ve Warhammer evrenleri yalnız bir alanda değil popüler kültürde birçok mecrası bulunmaktadır. Rol yapma oyunları, masaüstü oyunları ve romanlar dizisi mevcuttur. Bu yüzden diğer oyunlardan farklı bir altyapıya da sahiptir. Warhammer fantastik rol yapma oyunu ile Dungeons & Dragons karşılaştırıldığında kültürel temaya farklı yaklaşımlar sergilenen oynanış tarzları vardır. D&D umut ve güç doludur ve her köşede altın madeniyle karşılaşmak mümkündür. Oyun kurucuyu kendi dünyalarını yaratmak için cesaretlendirmek yerine, Amerikan bireyselliğini sürdürmek için D&D'nin resmi hikâyeleri yavaş gelişim gösterir. Avrupa tarihi esintili Warhammer, zengin antik tarihin, naif asaletin ve savaşın gerçek nedenlerinin birleşimini içerir. Warhammer, Lord of the Rings dizisinden, Dungeons & Dragons'ın tercih etmediği birçok içeriği ve diğer Amerikan fantastik oyunları Pulp (ucuz, eski) tarzı macera hikâyeleriyle uğraşırken Avrupa ülkelerinin tarihsel mirasını benimsemiştir.

Bu tarihsel temanın oyunun hikâyesine nasıl çevrildiğini anlamak için Warhammer hakkında FRP.net üzerinden yayınlanan Çağlar Kalaycıoğlu'nun hazırladığı yazıdan bir derleme yapmak faydalı olacaktır.

Warhammer 40K dünyasının temel aldığı günümüz dünyasıdır. Hikâye, M.Ö. 2000'li yıllarda başlar. Büyülü güçlere sahip olan ve bu güçleri insanların evrenine paralel olan Warp evreninden alan insan şamanlar, bu evren içinde büyüyen bir karanlık keşfederler. Bu karanlığın kaynağı evrendeki insan ve diğer akıllı canlıların korkuları, istekleri ve nefretleri gibi duygusal zayıflıklarıdır. Bu karanlık, bir süre sonra bütün

---

[13] Mod: Modifikasyon kelimesinin kısaltılmış halidir. Tersine mühendislik yaparak bir oyuna yeni özellikler, görsel efektler, karakter, tamamıyla yeni bir bölüm ekleme ya da yepyeni bir oyun yaratma işlemidir. Örneğin; Half- Life oyunu için mod olarak tasarlanan Counter Strike daha sonra Valve oyun firması tarafından isim haklarını satın alarak geliştirmeye devam etmiştir.

Warp'ı kaplar ve ilk Kaos tanrıları ile beraber Warp evreninde yaşayan şeytanlar doğar.

Artık, Warp evreninden güç çekmek zorlaşmış ve bu evrenle bağlantı kuran büyücü ve şamanlar Kaos tanrılarının etkisine girmeye başlamışlardır. Bu durumu engellemek için insan şamanları toplanıp yetenek ve güçlerini tek bir bedende ve ruhta birleştirirler. İmparator, (Bkz. Görüntü: 22) gelmiş geçmiş en büyük bedensel ve ruhsal özelliklere sahip olan insan olarak insanların ona ihtiyaç duyacağı bir gelecekte uyanmak üzere, binlerce yıllık bir süreçte büyük bir gelişim geçirerek bütün galaksiyi yönetecek bir medeniyet haline gelir.



Görüntü 22: İnsanlığın kurtarıcısı olduğuna inanılan ve tanrılaştırılan İmparator. http://media.moddb.com/images/groups/1/9/8215/wallpaper-ravens-flight.jpg

Bu süreçte en önemli şeylerden biri Warp üzerinden ulaşımıdır. Warp evrenimize paralel bir yer olmasına rağmen ruhsal bir evren olduğundan insanların evrenindeki fizik kuralları geçerli değildir. Özel olarak geliştirilen Warp motorları ve Warp'ın tehlikeli ortamında yön bulabilme kabiliyeti olan psişik gemi kaptanları ile çok uzak mesafeleri kabul edilebilir sürede kat etmeyi başarırlar. Bir süre sonra, insanlık kendini yapay zekâlara karşı savaşırken bulur. Savaşı büyük kayıplarla kazanan insanlık kendi içinde parçalanır ve bazı gezegenler büyük bir yıkım yaşarken bazıları da teknolojiye karşı korku duyar.

Bu karanlığın içinde otuz bin yıl civarında İmparator uyanır. Önce, barbar krallıklarını birleştirir ve insan teknolojisinin merkezi olan Mars ve Ay'ı ele geçirir. Burada, İmparator'un kendi genleri kullanılarak geleceğin askerleri Space Marine birliklerini üretilir. Kaos tanrılarının bu üretimi engellemek için yaptıkları büyü hatalı çalışsa bile belirgin biçimde zarar verir. İmparator elindeki Space Marine birlikleriyle Büyük Sefer'e çıkar ve yıllarca süren savaşlar sonunda İmparatorluk kurulur.

Savaşın galaksi çapında genişlemesi, ne kadar etkili olsalar da Space Marine askerlerinin sayıca düşük kalıp dağılmalarından dolayı etkisiz olmaya başlarlar. Bu yüzden ele geçirilen gezegenlerden toplanan sıradan insan askerler ile ileride İmparatorluk ordusunun bel kemiğini oluşturacak İmparatorluk Muhafızları kurulur.

Space Marine birliğinin en zekisi olan Horus, İmparator tarafından Büyük Sefer'in başına getirilir ve İmparatorluğun altyapısını oluşturmak için Terra'ya gönderilir. Bu arada bazı lejyonlar arasındaki kıskançlık ve çekişmelerden faydalanmak isteyen Kaos tanrıları onlarla gizlice anlaşma yapar. Kaos tanrılarının etkisi altındaki lejyonlar, Horus önderliğinde İmparator'a karşı isyan eder ve iç savaş patlak verir. İmparatorluk içinde lejyonlar ve muhafızlar birbirleriyle savaşırken Horus akıllıca bir taktikle İmparator'u şaşırtır ve Terra'daki İmparatorluk Sarayı'nı kuşatır. Milyonlarca insanın ölümüne sebep olan büyük savaştan sonra Horus, İmparator tarafından öldürülür. Fakat İmparator ağır yaralanır ve kendisine sadık kalan askerlerine, bir yaşam destek ünitesi yapma emrini verir. Altın Taht yapılır ve iyileşeceği gün beklenmeye başlanır. Tekrar isyanın çıkmasını önlemek için Space Marine birliklerine bazı kurallar getirilir.

Yıllar içinde İmparator tanrı olarak kabul görülür ve bir süre sonra devlet dini haline gelir. Gittikçe artan kargaşa ve mutasyon tehlikesine karşı engizisyon kurulur. Engizisyona bağlı ilk ordu olan Şeytan Avcıları (Daemon Hunters) engizisyon görevlilerinden ve hepsi psişik özelliklere sahip olan Gri Şövalye (Grey Knight) Space Marine birliklerinden oluşturulur.

Gittikçe yerleşen İmparatorluk düzeni 35. Bin yılda yeni bir iç savaş ile çalkalanır. Bu savaş sırasında engizisyon kuvvetlerine kadınlar da katılır ve Sisters of Battle birlikleri kurulur. Bu birlikler ileride engizisyon tarafından özel olarak kurulan Cadı Avcıları ordusuna katılırlar (Kalaycıoğlu, 2012).

Warhammer hikâyesi, Orta Dünya'nın karışık ve karanlık evrenine benzer bilgi ve tarih zenginliği olan aynı zamanda siyasi olaylar ve güç kavgasının süregeldiği bir evrende gelişmiştir.

1.9. FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARININ OYNANIŞ ŞEKLİ VE TEMEL KURALLARI

Rol yapma oyunlarının otuz yılı aşan geçmişinde, ilk örneklerinden bu yana pek çok şey değişmiştir. Popülerleşmesi ve yaygın bir eğlence türü haline gelmesiyle zamanla kendi sektörünü oluşturmuştur. Basit ve sade hikâyelerden, günümüzde fantastik edebiyat akımına ve sinemaya katkıda bulunan geniş bir evrene sahip olmuştur.

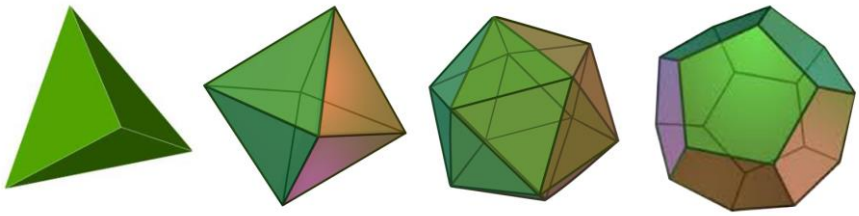
Rol yapma oyunu birden fazla oyuncuyla oynanır ve oyun esnasında yeni oyuncular hikâyeye dâhil edilebilir. Yaygın olarak oyuncu sayısı ikiden sekize kadardır. Her oyuncu, bir karakteri oynar. Buna, Oyuncu Karakter (player character, PC) adı verilir. Oyunu yöneten kişiye Oyun Kurucu (game master, GM) adı verilir. Bu unvan oyuna göre değişebilir fakat edindiği görev değişmez. Örneğin; Dungeons & Dragons (Zindan ve Ejderha) için Dungeon Master (DM) unvanı kullanılır.

Oyun kurucu, oyunun evrenini yaratmakla ve yönetmekle görevlidir. Kasabaları, ulusları, hazineleri, harabeleri, oyundaki yaratıklar gibi oyuncu olmayan karakterleri (non-player character, NPC) ve oyunculara yardım edecek veya meydan okuyacak her şeyi kontrol eder.

1.9.1. Karakter Kâğıdı ve Zar Çeşitleri

Şansa bağlı oyunlarda karar mekanizmasını yöneten en basit ve en çok kullanılan araç zardır. Bu simetrik cisimlerin matematikte yer alan tarihçesinden gök bilimci ve astronom ve biyolog Prof. Dr. Carl Sagan'ın 1998 tarihli "Kozmos: Evrenin ve Yaşamın Sırrı" adlı popüler bilim kitabında bahsetmiştir (Bkz. Görüntü: 23).

> M.Ö. 6. Yüzyılda Sisam'daki Kerkis Dağı mağaralarında yıllarca münzevi bir yaşam sürmüş olan Pitagoras, öğrencileri ile "Pitagor Teoremi" olarak bilinen kuramı bulmuştur. Pitagoras'ın takipçileri temelde deneyci olmayan matematikçilerdi ve tam anlamıyla mistiktiler. Pitagorcular kenarlarının tümü de birbirine eş olan üç boyutlu cisimlere tutkundular. Kenarları altı kareden oluşan küp bu cisimlerden en yakın biçimlisidir. Eş kenarlı çokgen sayısız denecek kadar çoktur fakat eş kenarlı cisim sayısı yalnızca beştir. Adına "dodekahedron" dedikleri ve her bir kenarı on iki beşgenden oluşan bir cisim, onlarca tehlikeli sayılırdı. Mistik bir bağlantı kurarak bu cismin biçimini Kozmosunkine eş sanırlardı.
>
> Eş kenarlı öteki dört cismi de, yine her nedense, o zamanlar dünyayı oluşturduğunu sandıkları dört ana öğeye eş tutarlardı; bu dört ana öğe toprak, ateş, hava ve suydu. Beşinci eş kenarlı cisim, gökler âleminin öğesini oluşturduğu kabul edilen bir madde ile tutulurdu. Bilgiden yoksun insanlara Dodekahedron'dan söz açılması doğru değildi. (Sagan, 1998:207)



Görüntü 23: Soldan sağa doğru: dört üçgen yüzlü cisim (tetrahedron); küp; sekiz üçgen yüzlü cisim (okdahedron); yirmi yüzlü cisim (ikosahedron). Dünyayı simgeleyen kübün üstündeki on iki yüzeyli cisim (dodekahedron), Pitagorcular tarafından Kozmosun biçimiyle eş tutulurdu.

1400 yıl önce bu geometrik cisimler kozmos ile bağdaştırılıyordu. Antik çağlardan günümüze dek oynanan masaüstü oyunların ve rol yapma oyunlarının gidişatını belirleyen en önemli araç haline geldi.

Fakat yakın zamanda yapılan bir arkeolojik araştırmayagöre Türkiye'de bilinen en eski oyun taşları gün yüzüne çıkmıştır (Bkz. Görüntü:24). Discovery News'in haberine göre, Siirt yakınlarındaki Başur Höyük'te kazı çalışmaları yapan arkeologlar Bronz Çağı'na ait beş bin yıllık oyun taşları keşfettiler. Bulunan 49 küçük taş ve heykelcik kırmızı, yeşil, mavi, siyah ve beyaz renklerdedir. Kazı çalışmalarının başkanı Ege Üniversitesi'nden Haluk Sağlamtimur, Discovery News'e yaptığı açıklamada, "Bazı taşlar domuz, köpek ve piramit, bazıları da mermi ve yuvarlak şekillerde. Ayrıca zar gibi beyaz deniz kabuğundan yapılmış, üstünde siyah bir kaplama bulunan üç dairesel oyun taşı bulduk" demiştir. Benzer parçaların Suriye'nin kuzeydoğusundaki Tell Brak ve Irak'taki Jemdet Nasr höyüklerinde de bulunduğunu söyleyen Sağlamtimur, "Oradaki taşlar tek tek bulundu, bir sayma metodunun parçası olduğu düşünüldü. Ancak bizim taşlarımız hep birlikte tek bir kümede ortaya çıktı. Bu, eşsiz bir buluş. Bir satranç setine benziyor. Oyunun stratejisini çözmeye çalışıyoruz. Taşların şekillerini ve sayılarını dikkate aldığımızda, oyunun 4 rakamı üzerine kurulduğunu tahmin ediyoruz" diye konuşmuştur. (FRPNET, 2015)



Görüntü 24: Başur Höyük'te keşfedilen oyun taşlarının görüntüsü. Sol üst köşede yer alan taşların 4'lük zar ile benzerliği dikkat çekiyor.

http://frpnet.net/haberler/son-haberler/en-eski-oyun-talar-tuerkiyede

Oyun esnasında en çok bilinen dört yüzeyli zarın yanı sıra kullanılan çeşitli zarlar vardır. (Bkz. Görüntü: 25)



Görüntü 25: Rol yapma oyunlarında kullanılan zar çeşitleri.

http://www.searchamateur.com/pictures/dungeons-dragons-dice-sets-polyhedral-7-die-rpg-2.jpg

20 yüzeyli zar (d20): Oyundaki en önemli zardır. Saldırı turlarını çözmek ve save throw (oyuncuların yaptıkları büyü ve zehirleme gibi saldırılarının etkili olup olmadığına zar kullanılarak karar verme) için kullanılır. Genel olarak, zar atılır, değişiklikler eklenir veya çıkarılır. Eğer toplam sonuç hedef sayıya eşit veya üstündeyse zar atışı başarılıdır. Tersi ise başarısızdır.

12 yüzeyli zar (d12): Ağır ve önemli yaralanmalar yapabilen silahlar için kullanılan hasar zarıdır.

10 yüzeyli zar (d10): 1'den 10'a kadar sayıları düzenlemek için kullanılır. 0'dan 9'a kadar numaralıdır ama 0; 10 olarak sayılır. Bir çift d10 zarı, 1'den 100'e kadar olan sayıları oluşturmak için kullanılır (00, 100'ü ifade eder). İki zar farklı renklerde olmalı ve oyuncu, zarı atmadan önce hangisinin birler ve onlar basamağını temsil ettiğini belirtmelidir. Bu şekilde iki zarı kullanmaya yüzdelik atış (%d) denir. Bu atış şekli genelde hedef sayının tersidir. Atışın başarılı olması için sonucun eşit veya hedef sayıdan az olmalıdır. Örneğin; bir karakter zar atışının %30'luk başarı şansıyla hırsız yeteneğini kullanıyor. Sonuç 30'a karşı 01 ise bu başarılı bir atıştır.

8 yüzeyli zar (d8): Savaşçı ve Paladin sınıflarının en çok kullandığı büyük kılıç ve uzun yay gibi silahların atışının isabet edip etmediğine bu zar ile karar verilir.

4 yüzeyli zar (d4): Genelde büyü kullanan Wizard ve Sorcerer gibi sınıfların hitpoint[14] için kullandıkları zardır. Üstte kalan sayı, zar atışının sonucudur.

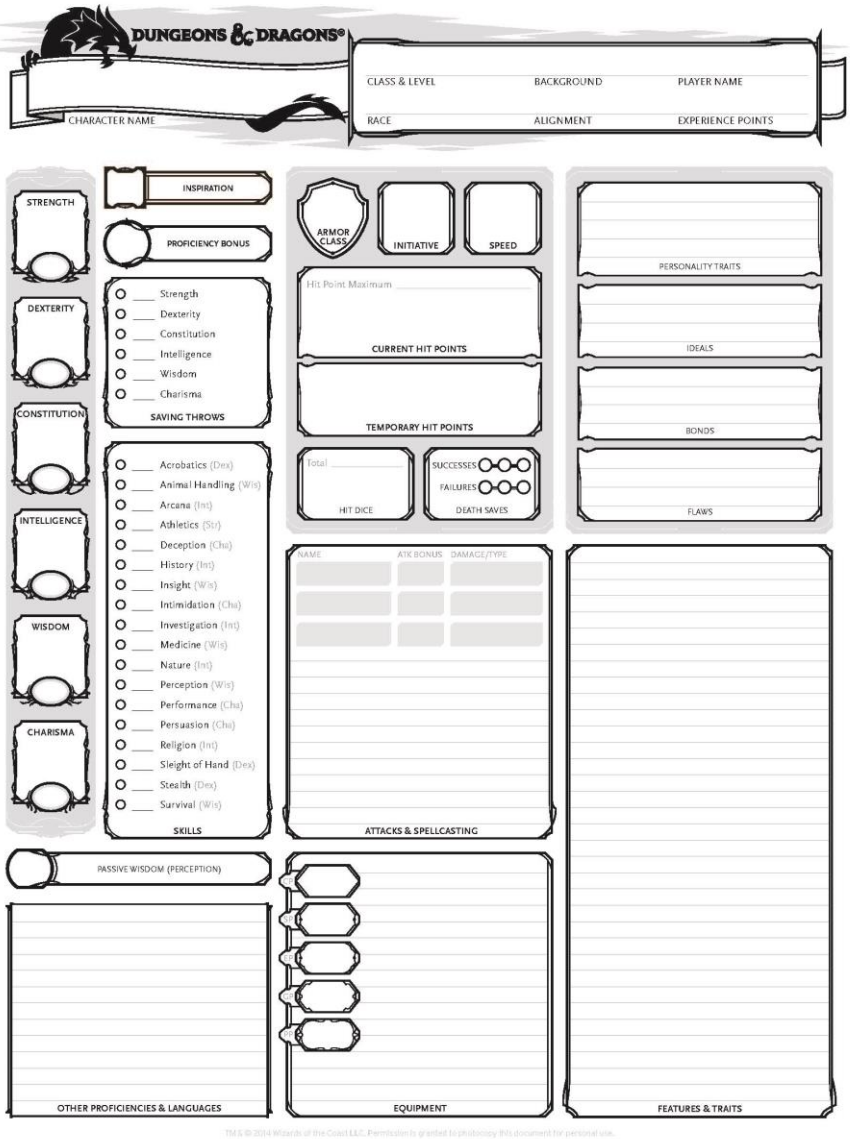
Çoklu zar atıldığında ve birbirlerine eklendiğinde sonuç şu şekilde not edilir;

2d6 (iki d6 zarı at ve birbirlerine ekle) veya 3d4 (üç d4 zarı at ve birbirlerine ekle). Düzenleyici fazla puan ekleyebilir; 2d8+2 (iki d8 zarı at ve birbirlerine ekle ve toplama 2 ilave et).

Rol yapma oyununa başlamak için bir diğer gerekli olan öge, karakter kâğıdıdır (Bkz. Görüntü:26). Bununla birlikte, oyun kurucunun var olan veya kendi yazdığı hikâyeye ihtiyacı vardır. Eğer oyun kurucunun özgün hikâyesi kullanılacaksa düzenlemeler yapmak gerekir. Piyasaya çıkmış rol yapma oyunları ve masaüstü oyunlar için kural kitapları bulunmaktadır (Tweet, 2003).

---

[3] Hit point: Oyunda canlı varlıkların ne kadar hasara karşı hayatta kalabileceklerini ölçen sayısal ifadesi, Can puanı.



Görüntü 26: D&D 5. Sürüm karakter kâğıdı.
http://dnd.wizards.com/articles/features/character_sheets

1.9.2. Oyuncu Karakter Yaratma ve Aşamaları

Oyunda ilerledikçe oyuncu karakterlerin özelliklerinde değişiklikler artacaktır. Bu nedenle bir karakter kâğıdına not etmek kolaylık sağlar. Çoğu oyunun kural kitabında bulunur veya internetten ücretsiz indirilebilir. Masaüstü oyunlarda ise oyuncu kartları (Bkz. Görüntü: 27) kullanılır. Bu kartların üzerinde karakteri temsil eden illüstrasyon, karakterin özellikleri ve yetenekleri gibi bilgiler yer alır.



Görüntü 27: Munchkin masaüstü fantastik rol yapma oyununda yer alan karakterin sınıfı, ırkı ve yeteneklerinin göründüğü kartlar.

http://1.bp.blogspot.com/-htCSsZKUhH4/UPCe97olIdI/AAAAAAAADvE/wraGNDRnyF4/s1600/2013-01-07_15-03-28_320.jpg

Karakter yetenekleri şunlardır:

Güç (Strenght, STR): Yakın dövüş zar atışında etkilidir. Yakın dövüş silahı ya da fırlatılabilen silah kullanıldığında zarar vermek için atılan zarda ek puan gelir.

Çeviklik (Dexterity, DEX): Mesafeli saldırıda (ok, arbalet ve balta ile)kullanılan zar atışında önemlidir. İsabet ettirmek için atılan zarda puan eklenir.

İyileşme (Constitution, CON): Zehire karşı dayanıklılık sağlar.

Zekâ (Intelligence, INT): İllüzyona karşı dayanıklılık sağlar. Karakterin konuşabildiği dilleri etkiler. Büyüleri araştırma ve hatırlamada kullanışlıdır.

İrade (Wisdom, WIS): Büyü saldırılarına karşı koruma ve üstün zar atabilmeyi etkiler.

Karizma (Charisma, CHA): Karakterin kiralayabildiği koruma sayısında artış sağlar.

Karakter Yaratma Aşamaları:

Öncelikle, yetenek hesaplamaları d6 türü üç zar atılarak yapılır. Hesaplamalar sonucuna yeterli gelecek ırklardan biri seçilip özel yetenekleri ile birlikte yazılır. Irklara göre yeteneklerin alacağı ek ve ceza puanları sonuca eklenir veya çıkarılır. İsabet puanları için, seçilen sınıfın kullanabileceği zarı atıp ek veya ceza puanları ile hesaplanır. Saldırıdan kaçma veya etkilenme sayısı (save throw) hesaplanır. Başlangıç parası için d6 türünden zar atılır. Silah ve zırh sınırlaması için sınıf ve ırk kontrolü yapıldıktan sonra karakter için donanım alınır. Tüm karakterler birinci seviyedeyken +1 saldırı puanı alır. Son olarak, karaktere isim verilip bir arka plan hikâyesi oluşturulur (Tweet, 2003).

1.10. ROL YAPMA OYUNLARINDA YER ALAN TEMEL KARAKTERLER

Tüm Dungeons & Dragons oyunlarında ve J. R. R. Tolkien'in Orta Dünya külliyatında yer alan fantastik ırkların temel özelliklerini bilmek hem masaüstü fantastik oyunlarda da karşılaşabileceğimiz karakterlerin kökenini hem de onları resmederken faydalı olacak karakteristik özelliklerinin tanımını yapmak hikâyeyi ve görsel betimlemeyi güçlendirecektir. Bunu yapmak adına sıklıkla karşılaşılan; Cüce, Buçukluk, İnsan, Elf, Yarı Elf, Yarı Ork, Goblin ve Gnome ırklarının dış görünüşleri, yaşam tarzları ve sosyal hayatları hakkında 1 Temmuz 2003 tarihinde yayımlanan Dungeons & Dragons Core Rulebook I. Version 3.5 (Ejderha ve Zindan sürüm 3.5 Kural Kitabı 1) içeriği kullanılarak sonraki sayfalarda derleme yapılmıştır.

1.10.1. Cüce (Dwarf)

Cüceler (Bkz. Görüntü: 28) savaş alanındaki yetenekleri, hem fiziksel hem de büyüsel işkenceye dayanıklılıkları, evrenin sırlarını bilmeleri, çalışkanlıkları ve içki içme kapasiteleri ile ünlüdürler. Dağların içine oyulmuş, hediye veya ticaret amaçlı ürettikleri muhteşem mücevherleriyle, ünlü krallıklarında yaşarlar.



Görüntü 28: Cüce (dwarf) karakter tasarımı (ayrıntı).

Yabancılara karşı şüphecidirler fakat güvenlerini kazananlara karşı cömerttirler. Altın, mücevher, değerli taş ve bunlarla yapılmış sanat formlarına değer verirler. Bunlara karşı olan açgözlülüklerine yenik düşerler. Düşüncesizce veya korkakça değil, dikkatle, kararlılıkla ve cesaretle dövüşürler. Adalet duyguları güçlüdür. Bu duygu intikam alma isteğine dönerse en kötü haline bürünebilir.

Cüceler, İnsanlara göre daha kısa olmalarına rağmen neredeyse aynı ağırlıkta ve yapılıdırlar. 120 cm civarı olan erkek cüceler, kadın cücelere göre az farkla uzundurlar fakat daha kiloludurlar. Ten renkleri bronzdan açık kahveye doğru çeşitlenir ve gözleri koyu kahvedir. Saçları genelde siyah, gri, kahverengi ve uzundur. Erkek cüceler sakallarına oldukça önem verir ve özenle uzatırlar. Saç, sakal ve giysileri için oldukça basit tarzları severler. 40 yaşına geldiklerinde yetişkin sayılırlar ve 400 yıldan fazla yaşayabilirler (Tweet, 2003).

Gnome ırkı ile iyi geçinirler. İnsanlar, Yarı Elfler ve Buçukluklar ile fena olmasa da anlaşabilirler. Cüceler ve Elfler anlaşamamalarına rağmen çağlar boyunca savaşlarda Orklara ve Goblinlere karşı ortak amaç edindiler. Birçok mücadelede birlikte yer aldıklarından, Elflere karşı gönülsüz de olsa saygı duyarlar. Cüceler Yarı

Orklara güvenmezler ve bu durum karşılıklıdır. Yine de Cüceler adil olduklarından onlara bireysel olarak kendilerini kanıtlamaları için şans verirler.

Cüce krallıkları genelde dağların değerli taş çıkarılan sert yüzeylerinde kuruludur. Bu yerleşim alanları bazen aşırı bile olsa diğer ırklardan güvenilir bireyler Cücelerin diyarında hoş karşılanırlar.

Cüceler suyu sevmez. Bu yüzden girişimci İnsanlar sıklıkla suya yakın güzergâhta, dağlarda bulamadıkları zenginliği ticaret yaparak sağlamaya çalışan Cücelerle takas yaparlar. İnsanların şehirlerindeki Cüceler, tüccar, zırh ve silah demircisi, kuyumcu ve zanaatkâr olarak çalışırlar.

Cücelerin baş tanrısı Soul Forger Moradin'dir. Cücelerin yaratıcısıdır ve ırklarının daha iyi olması için çalışmalarını ister.Cüce dilinin kendine ait Runik alfabesi vardır. Cüce edebiyatı krallıklarının detaylı tarihi ve bin yıllık savaşların anlatımına yer verir. Cüce alfabesi aynı zamanda Goblin, Ork, Gnome ve Giant (dev) dilleri için de kullanılır.

Cüceler sıklıkla, dostlarının ve düşmanlarının dillerini konuşurlar.Bir cüce maceracı mücadele azmiyle, heyecan tutkusu veya basitçe açgözlülük sebebiyle motive olurlar.Başardıkları işler ailelerine onur verdiği sürece davranışları onlara saygı ve mevkii kazandırır. Devleri yenmek ve güçlü büyülere sahip silahlara sahip olmak bir cüceye, diğerlerinin saygı duymasını sağlar.Rahip, Dövüşçü ve Hırsız sınıflarında etkilidirler.Karanlıkta görebilme (darkvision), yeni yapıları keşfetme, duvarlardan geçebilme, geçitleri ortaya çıkarma ve tuzağa düşürebilme yetenekleri vardır.İki el ile kullanılan geniş silahları, kılıç, arbalet ve mızrak kullanımında etkilidirler. (Heinsoo, Collins, Wyatt, 2008)

1.10.1.1.İskandinav Mitolojisinde Cüceler

İskandinav Mitolojisine göre cüceler Odin'in onlara Midgard'da verdiği görevi kabul etmiş, karanlıkların ve dağların içlerine çekilmişlerdir. Burada işlemesini öğrendikleri madenlerdenkendilerine hazineler yaratmışlardır. Oldukça açgözlü olduklarından bu hazineyi tanrılarla bile paylaşmak istememişlerdir. Ancak bu açgözlü olmaları onlara çalışma ahlakını getirerek evrendeki en çalışkan ve üretici ırk haline gelmişlerdir. Işıktan nefret eden cüceler Kara Alflar gibi Svartalfaheim'de yaşarlar. Çok nadiren ormanlara yerleşirler ve insanlarla hemen hemen hiç iletişim kurmazlar. (İnsan ve Evren, 2011)

1.10.2. Buçukluk (Halfling)

Buçukluklar akıllı ve yetenekli fırsatçılardır. Bireysel ve topluluk halindeki Buçukluklar, uygun olan her yerde kendilerine kalacak yer bulabilirler. Sıklıkla, yabancı ve gezgindirler bu yüzden diğerleri onlara şüphe ve merakla yaklaşır. Buçukluklar aileleri arasında güvenilir, sıkı çalışan bireyler olabilir veya doğru zamanı bekleyip gecenin karanlığında kaybolmayı bekleyen bir hırsız olabilir. Ne olursa olsun, Buçukluklar kurnaz, becerikli ve hayatta kalmayı başaranlardandır.

Buçukluklar canlarının sıkılması yerine belayı tercih ederler. Meraklı olmalarıyla kötü ün salmışlardır. Hayatta kalma veya tehlikeden kaçabilme yeteneklerine güvenerek kendilerinden büyük cüsselilerin cüret edemeyecekleri şeylere cesaret ederler. Buçukluk toplulukları, merak ve şartlar her nereyi uygun buluyorsa orada gezginlik yapan göçebe hayatı yaşarlar. Buçukluklar zenginliği ve verdiği memnuniyetten hoşlanırlar ve altın kazandıklarında olabildiğince çabuk harcarlar (Tweet, 2003).

Ayrıca koleksiyon yapmalarıyla ünlüdürler. Bazıları silah, kitap veya mücevher biriktirirken bazıları da bir zamanlar vahşi yaratıkların sakladıkları objeleri biriktirirler. Zengin buçukluklar bazen koleksiyonlarını tamamlamak için maceracılara, egzotik obje bulma görevini verirler.

Ortalama 90 cm boyunda ve 27 kg civarındadırlar. Al yanaklı yüzleri, düz siyah saçları ve kahverengi gözleri vardır. Erkek Buçuklukların genelde uzun favorileri vardır fakat sakal çok nadirdir ve bıyık neredeyse hiç görülmez. Pratik, basit ve rahat giysiler tercih ederler. Bir Buçukluk 20 yaşında yetişkin olur (Bkz. Görüntü: 29).



Görüntü 29: Buçukluk (halfling) karakter tasarımı (ayrıntı).

Buçukluklar neredeyse herkesle iyi geçinirler. İnsanların, Cücelerin, Elflerin veya Gnome ırkının topluluklarına uyum sağlamada beceriklidirler. Kendilerinin değerli ve hoş karşılanmasını sağlarlar.Daha uzun süre yaşayan halklara göre İnsanların çevresi çok çabuk değiştiğinden Buçukluklara, faydalanmaları için fırsat tanıyan insanların topraklarında yaşadıkları sıklıkla görülür (Tweet, 2003).

Buçukluklar tarafsız kalmaya eğilimlidirler. Değişim konusunda rahat olurken, aile bağları ve kendi onurları gibi değişmeyen manevi değerlere karşı itimat ederler.Kendilerine ait toprakları yoktur. Bunun yerine, kendilerine herhangi imkân sağlayacak kaynakları olan diğer ırkların şehirlerinde yaşamlarını sürdürürler. Diğerleriyle kolaylıkla çalışsalar da sadece kendi ırklarından olanlarla arkadaş olurlar. Tenha yerlerde, kendilerini güvenli hissedecekleri köylere yerleşirler. Bazı Buçukluklar ise, gezginliği yaşam tarzı olarak seçerler ve kalıcı bir yuva edinmezler.

Buçuklukların koruyucusu baş tanrıları The Blessed One (Kutsanmış Olan) Yondalla'dır. Yondalla, onun rehberliğine kulak verenlere koruma, kutsanma, ailelerini güvende tutma ve neşelendirme vaatlerini sunar. Buçukluklar ayrıca

köylere, ormanlara, nehirlere ve göllere hükmeden sayısız tanrıyı kabul eder. Güvenli yolculuk edebilmeleri için bu tanrılara saygı duyarlar.

Buçukluklar, ortak lisanın alfabesini kullanan kendilerine ait bir dili konuşurlar. Kendi dillerinde çok az yazılı metin kullandıklarından, Elfler ve Cüceler gibi gelişmiş yazı sanatı yoktur. Yine de sözlü gelenekleri gelişmiştir. Ziyafetlerinde ve eğlencelerinde şarkı söylemeyi severler. Buçukluk dili gizli kalmadığından onu paylaşmaktan nefret ederler. Seyahat ettikleri veya yaşadıkları şehirlerde diğer ırktan olanlarla anlaşabilmek için ortak lisanı, neredeyse tüm Buçukluklar konuşabilir. Buçukluklar, hayatta kendi yollarını bulmak için tek başlarına yola koyulurlar. Maceracı olanlar, sosyal mevki ve varlık kazanmak için yeteneklerini kullanabilmenin yöntemini ararlar. Maceracı bir Buçukluk ile tek başına kazanmanın yolunu arayan Buçukluk arasındaki fark belirsizdir. Bir buçukluk için macera aramak kariyerden çok bir fırsattır. Bazen fırsatçılıkları, başkalarına hırsızlık ve sahtekârlık gibi görünse de yoldaşlarına güvenmeyi öğrenen bir Buçukluk karşılığında güvenilmeyi hak eder (Tweet, 2003).

Rahip ve hırsız sınıflarında etkilidirler.Büyük silahları kullanamadıklarından orta düzey etkili silahları kullanırlar. Saklanma konusunda iyidirler.

1.10.3. Elf

Elfler, insanların topraklarında özgürce yaşayabilirler fakat anayurtları olarak benimsemezler. Şiirleri, şarkıları, dansları, bilgelikleri ve büyücülük yetenekleriyle bilinirler. Doğal ve sade güzellikteki şeylerden hoşlanırlar. Ormanlık bölgelerdeki yurtlarını tehdit eden bir tehlike olduğunda, Elfler kılıç, ok ve savaş stratejisi alanlarındaki yeteneklerini gösterirler.

Elfler, heyecanlı olmaktan çok neşelidirler ve açgözlü olmak yerine şüphecidirler. Uzun yaşam süreleriyle olaylara geniş bir perspektif tutabilirler. Bir hedefi kovalamaya başladıklarında, macera dolu bir görev veya yeni bir yetenek öğrenmek olsun, göreve odaklanabilirler ve acımasız olabilirler. Nadiren dost ve düşman edinirler. Önemsiz hakaretleri küçümseyerek cevap verirler. Ciddi olanların ise intikamını alırlar.

Erkek Elfler, kadın Elflerle aynı boydadır fakat daha ağırdırlar. Zarif fakat sıskadırlar. Boyları 170 cm civarı, zayıf, açık tenli, uzun koyu renk saçlı ve koyu yeşil gözleri vardır. Yüzlerinde veya vücutlarında tüy yoktur (Bkz. Görüntü: 30). Basit, rahat ve

pastel tonlarındaki mavi ve yeşil renkte giysileri ve basit olsa da şık mücevherleri takarlar.



Görüntü 30: Elf karakter tasarımları.

Bir Elf 10 yaşında yetişkin olur. Hasta olmazlar bu yüzden doğal yolla ölmezler. 1200 yıldan da fazla yaşayabilir. Elfler uyumaz, bunun yerine günde dört saat derin transa geçip meditasyon yaparlar. Bu sırada geleceğe dair rüya görürler. Bu rüyalar aslında yıllarca birikim sonucu reflekse dönüşmüş zihinsel alıştırmalardır.

Elfler, insanları kaba, buçuklukları ise ağırbaşlı olarak görürler. Yarı Elflere küçümseyerek bakarlar. Yarı orklara karşı değişmeyen kuşkuları vardır. Kibirli olsalar da, buçukluk ve cücelerin yaratılış biçimlerine karşı sıcakkanlı ve hoşgörülü olmak belirgin özellikleridir. Özgürlüklerine düşkündürler. Bireyselliği ve çeşitliliği

savunurlar.Kaosun hassas dönüşümüne şiddetle eğilim gösterirler. Genel olarak başkalarının değerlerini ve özgürlüğünü kendilerininmiş gibi korurlar.

Çoğu Elf, ormanlık arazilerde, 200'den az klanlar halinde yaşarlar. İyi saklanmış köyleri, ağaçlar arasına karışarak ormana olabildiğince az zarar vermelerini sağlar. Bu ormanlarda avlanırlar ve sebze yetiştirirler.Yabancılarla iletişimleri genelde sınırlıdır. Yine de bazı Elfler iyi yaşamak için Elf giysileri ve zanaat ürünlerini, Elflerin çıkarmakla ilgilenmediği metallerle takas yaparlar.

Elfler, yaşamın koruyucusu ve kurtarıcısı olan Corellon Lorathion'a ibadet ederler. Corellon güçlü bir savaş tanrısı olduğu gibi ayrıca büyücülük öğretilerinin, sanatın, dansın ve şiirin otoritesidir.Elfler tonlaması zor ve karmaşık dil bilgisi olan akıcı bir dil konuşurlar. Elf edebiyatı zengin ve çeşitli olmasının yanı sıra en ünlü şarkılarda ve şiirlerde kullanılan bir dildir. Birçok ozan, dağarcıklarına yeni şarkı katmak için Elfçe öğrenirler (Tweet, 2003).

Elfler, yolculuk tutkularıyla maceraya atılırlar. Ayrıca bu maceralar sırasında kılıç, yay ve büyü yapma yeteneklerini cesaretle göstermeyi severler. İyi karakterli Elfler de asi ya da savaşçı olabilirler. Genel olarak karanlıkta görme, gizli geçitleri bulma ve felç saldırılarından etkilenmeme gibi yetenekleri vardır. İki elle kullanılan çapraz korumalı kılıçlarda ve okçulukta yeteneklidirler. Dövüşçü ve Büyücü sınıflarında etkilidirler.

Tolkien'in oldukça detaylı Elf mitolojisi anlatımlarında kendi içlerinde çeşitlilik gösterirler. Birçoğu oyunlarda karşımıza çıkmaktadır. Fakat Tolkien'in eserlerindeki ve oyunların hikâyelerinde yer alan Elfler arasında farklılık gösterebilirler. Bununla birlikte oyunlarda kullanılan isimleri muhtemelen daha sadeleşmiş ve sıkça kullanılan halleridir. Örneğin; Orman Elfi; Silvan, Kara Elf; Moriquendi, Yeşil Elf; Laiquendi, Alacakaranlık Elfi; Sindar veya Edhel, Işık Elfi; Calaquendi veya Eldar isimleri ile Orta Dünya evreninde bahsedilmektedir.

Bu Elf çeşitlerinin bazılarının açıklamasına 12 Ağustos 2014 yayımlanma tarihli D&D 4th Edition Player's Handbook Role Playing Game Core Ruleskitabında yer alan anlatımlar doğrultusunda anlatıma devam edilecektir.

High Elf (Soylu Elf): Soylu Elfler'in keskin zekâları vardır ve en azından temel büyücülük bilgileri kullanmakta ustadırlar. D&D evreninde iki tür Soylu Elf vardır. Birincisi, kibirli ve kendilerini diğerlerinden üstün olduğuna inanan, Dragonlance hikâyesindeki Greyhawk Vadisi'nde yaşayan Silvanesti Gri Elfler'i ve the Forgotten Realms'ın Güneş Elfler'idir.

İkinci tür ise, daha yaygın biçimde insanların ve diğer ırkların arasında karşılaşılan ve dost canlısı olan Qualinesti Soylu Elfleri ve the Forgotten Realms'ın Ay Elfleri'dir.

Faerun'un Güneş Elfleri'nin (ayrıca altın Elfler veya gündoğumu Elfleri isimleriyle de bilinir) yanık tenleri ve bakır rengi, siyah veya altın sarısı saçları vardır. Gözleri altın sarısı, gümüş rengi veya siyahtır.

Ay Elfler'i (gümüş Elfler veya gündoğumu Elfleri) bazen maviye kaçan daha soluk benizleri vardır. Saçları, genelde gümüş-beyaz, siyah veya mavi renkte olabilir fakat sarının tonları, kahverengi ve kızıl renkleri olağandışı değildir. Gözleri mavi veya yeşildir ve altın sarısı beneklerle kaplıdır.Ortaçağ tipi iki elle kullanılan uzun ve kısa kılıçları kullanmakta ve okçulukta profesyoneldirler.

Wood Elf (Orman Elfi): Orman Elfleri'nin keskin duyuları ve sezgileri, hızlı ve gizlice hareket eden ayakları onları yurtları içindeki ormanlarda yol gösterir. Sağanak yağmur, kar, sis ve diğer olağanüstü olaylarda bile gizlenebilirler. Bu türe Kaganesti of Dragonlance'in Vahşi Elfleri (grugach) ve the Forgotten Realms'da inzivaya çekilmiş, Elf olmayanlara güvenmeyen Orman Elfleri (vahşi elf veya yeşil elf)olarak bilinen Elfler dâhildir.Orman Elfleri'nin cildi bakırımsı tonlarda ve bazen yeşilin izleri görülür. Saçları kahverengi ve siyah olur fakat bazen sarışın veya bakır renkli olabilmektedir. Gözleri yeşil, kahve veya ela renklidir.Soylu Elfler ile aynı silah eğitimi özellikleri vardır (Heins, Collins, Wyatt, 2008).

1.10.3.1.İskandinav Mitolojisinde Elfler (Alflar)

Beyaz alflar ya da elfler, peri halkına verilen addır. Germen ve İskandinav mitolojisinde Elfler iki gruba ayrılır; Işık Elfleri (Ljosalfar) ve Kara Elfler (Dökkalfar). Elfler genellikle insanlara benzerler fakat insanlardan biraz daha kısa ve narindirler. Bu narinliğe rağmen hızlı ve güçlüdürler. Melodik bir ses tonuna sahiptirler. Elfler genelde 1200 yıldan fazla yaşarlar. Bu yaşamın sonucunda ya yaşamdaki kötülüklerden sıkıldıkları için ölümü tercih ederler yada bilinmeyen bir diyara göç ederler. Bu nedenle Elflerin ölümsüz oldukları söylenir. Elfler insanlara oranla daha güzeldirler. Dağlarda veya denizlerde dolaşmaktan pek hoşlanmazlar. Bunun yerine gökyüzünü görerek yaşamak bir şeyler yetiştirmek, ormanlarında huzurlu bir hayat sürmek Elflerin istediği yaşam tarzıdır (İnsan ve Evren, 2011).

Elfler diğer ırklarla ilişki kurmayı pek tercih etmezler. Diğer ırklardan pek arkadaşları olmaz ama diğer ırklardan olan dostlarını kolaylıkla unutmazlar.
Elfler büyü konusunda hünerli, savaşçılık konusunda çeviklikleri dolayısıyla etkileyicidirler. Genellikle ok tercih eden Elf savaşçıları çeviklikleri nedeniyle bu konuda çok iyidirler.

> İnsanlar onları ışığın cinleri olarak biliyordu. Alflar görünmezdi ne kokuları ne sesleri ne belirli şekilleri ne bilinen maceraları ne de şarkıları vardı. Devler insanlar ve cücelerın aksine Alflar savaşçı değillerdir. Ancak mutlak bir güçleri vardır. Beyaz Alflar doğanın anlaşılamaz gücünü simgeliyorlardı. Onlar tanrıların istekleri dışında doğmuşlardır.
> Beyaz Alfların diğer yüzü siyah Alflar dokuz âlemlerden Svartalfaheim isimli âlemde yaşarlardı. Siyah Alflar Dev Ymir'in ölü cesedinden beslenmişti. Bütün bu yaratılan canlıların ve hatta tanrıların arasındaki en mistik erdi bu yüzdende içleri ölüm ve karanlıkla dolmuştur. Tanrılardan ve devlerden korktukları için taşların içlerine saklanmış ve bu taşların kara renklerini almışlardır. (İnsan ve Evren, 2011)

1.10.4. İnsan

Çoğu İnsan ırkı, öncüllerinin devamı işgalciler, tüccarlar, gezginler ve göçebe topluluklardır. Bunun sonucu olarak fiziksel, kültürel, dinsel ve politik farklılıkları çeşitli insanların olduğu topraklarda yaşarlar.

Dayanıklı ve narin, açık tenli veya esmer, kendini beğenmiş veya ağırbaşlı, ilkel veya uygar, dindar veya inançsız her türden insan vardır (Bkz. Görüntü: 31).Diğer ırkların arasında en rahat, kolay ayak uydurabilen ve azimli olan ırk insanlardır. Zevklerinde, ahlaki değerlerinde, geleneklerinde ve alışkanlıklarında da değişkendirler. Diğerleri, insanları tarihe yeterince saygı göstermemekle suçlar, fakat insanların kısa ömürleri ve sürekli kültür değişimleri düşünüldüğünde aslında bu oldukça normaldir (Tweet, 2003).



Görüntü 31: İnsan ırkı için karakter tasarımı (ayrıntı).

İnsanlar; elçi, diplomat, yargıç, tüccar olarak çalışabilirler. Müttefik olmaya hatta tarafsız kalmaya karşı hiçbir eğilimleri yoktur. En iyi olanları da en kötüleri de insanların içindedir.

Kısa ömürlü olduklarından, diğer ırkların dini, askeri ve politik liderlerine nazaran insanların liderleri çok daha gençtir. Tutucu geleneklere sahip insanların olduğu kurumlarda bile evrimleşme ve uyum sağlama diğer ırkların kurumlarına göre çok daha hızlı çalışır. Bireysel veya grup halinde olsun, insanlar uyum sağlayabilen fırsatçılardır ve değişken politik olayların başında bulunurlar.

Erkekler, kadınlara göre belirgin biçimde daha uzun ve daha ağırdırlar. Göçme ve işgal etme tutkuları sayesinde fiziksel çeşitlilikleri diğer ırklara göre çoktur. Ten renkleri koyudan çok açığa kadar ve saç renkleri siyahtan sarıya, erkekler için sakal tipi sıktan seyreğe kadar değişkendir. Ortalama 180 cm boyunda 80 kilo ve 75 yıla yakın yaşam süreleri vardır. Diğer ırklar ile kıyaslanırsa oldukça kısa yaşam süreleri vardır. Ortak dili konuşabilirler. Birçok insan farklı ırklardan kan taşırlar ve elf, ork veya başka bir soyun özelliklerini gösterebilirler.

Herhangi bir sınıftan olabilirler. Bu yüzden yetenek değerlendirmesi gerekmez. İki elle kullanılan büyük silahlarda etkilidirler. İnsanlar, fantastik evrenlerde farklı özelliklere sahip değildirler. Oldukça sıradan ve sade bireylerdir (Tweet, 2003).

İnsanların Etnik Çeşitlilikleri:

İnsanların diğer kültürlerden çok daha fazla çeşitliliği vardır. Bölgesel olarak fiziksel ve kültürel özellikleri değişiklik gösterir.

Örneğin; the Forgotten Realms'da giyinme, mimari, mutfak, müzik ve edebiyat kuzeybatı toprakları Silver Marches'da olduğuna göre, Turmish veya İmpiltur'da hatta Kara-Tur'un uzak diyarında olduğundan çok daha farklıdır.Bu fiziksel karakteristik özelliklerin çeşitlenmesi, erken dönem insanların göç etmeleriyle de ilişkilidir.

D&D Basic Rules v 0.2 kitabında the Forgotten Realms evrenine ait bir düzineden fazla etnik grubun Faerun'da yaşadığından bahsedilir. Diğer insanlardan daha kısa ve hafif yapılı esmer Calishite halkı güneybatı Faerun'da yaşarlar.Zayıf ve uzun, esmer tenli Chandathon halkı Faerun'daki İç Deniz (Inner Sea)'in etrafındaki merkez topraklarda yaşarlar.Faerun'un güneybatısında yaşayan Damaran halkı ile ortalama boy ve ağırlıkta, esmer ya da açık tenli, kahverengi veya siyah saçlıdır.

Uzun boylu, açık tenli, mavi veya çelik rengi gri gözleri, kuzgun karası (kuzeybatının uç noktasında yaşayanların ise sarı, kızıl veya açık kahve) renkte saçları olan kuzeybatılı Illuskan halkı vardır.İç Deniz'in doğu ve güneydoğu kıyılarında uzun boylu, zayıf, buğday tenli, ela veya kahverengi gözlü Mulan halkı yaşar.İç Deniz'in doğusunda yaşayan Rashemi halkı üyeleri kısa boylu, yapılı, şişman, koyu renk gözlü, siyah saçlı ve esmerdir.Faerun'un uzak doğusundaki Kara-Tur'da yaşayan Shou halkı en güçlü ve kalabalık etnik kökenidir. Esmer ya da buğday tenleri, koyu renk gözleri ve siyah saçları vardır (Hoyt, 2011).

Faerun'un batı köşesindeki Kılıç Körfezi (Sword Coast) boyunca yayılan Tethyrian halkı, ortalama boy ve kiloda, koyu tenli (kuzeye gittikçe açılan) genelde mavi renk gözleri ve kahverengi saçları vardır. Uzun boylu ve yapılı, koyu maun rengi tenli, kıvırcık saçlı, koyu renk gözlü Turami halkı İç Deniz'in güney kıyılarında yaşarlar (Hoyt, 2011).

1.10.5. Yarı Elf

Bir Elf bir insanın enerjisinden ve bir insan bir Elf'in zerafetinden etkilendiğinde, iki ırkın üyesi kişiler arasında evlilik bağı kurulabilir. İnsan ömrünün bir Elf'e göre oldukça kısa olduğu için bu evlilikler çok çabuk biter fakat devamlı bir miras olan Yarı Elf çocukları dünyaya gelir.

Bu Yarı Elf'in hayatı zor olabilir. Elfler tarafından yetiştirilirse, şaşılacak hızda büyür ve yirmi yıl içinde olgunluğa ulaşır (Bkz. Görüntü: 32). Bir yetişkin olmadan önce Elfler'in karmaşık sanatını, kültürünü ve hatta dilbilgisini öğrenir. Çocukluk dönemi arkadaşlarını ardında bırakır. Fiziksel olarak bir yetişkindir fakat kültürel Elf standartlarına göre hala bir çocuktur (Tweet, 2003).



Görüntü 32: Yarı Elf (Half Elf) için karakter tasarımı (ayrıntı).

Genellikle, artık ona yabancı gelen Elf yurdunu terk eder ve insanların arasına karışır. Eğer insanlar tarafından yetiştirilirse, Yarı Elf kendini akranlarından farklı olarak daha soğukkanlı, duyarlı ve daha az hırslı görür.

Bazı Yarı Elfler kimliklerini kendi farklılıklarında bulurken bazıları ise insanlara ayak uydurmaya çalışır. Birçoğu insanların diyarında kendileri için bir yer bulur bazıları da tüm hayatı boyunca kendini dışlanmış hisseder.Elf ebeveynlerinin incelikli duyuları, doğa sevgisi ve sanatsal zevklerinden dolayı meraklı, yaratıcı ve insan ebeveynlerinden kaynaklı hırslıdır (Tweet, 2003).

İnsanlara göre Yarı Elfler, Elflerle aynı görünüme sahiptir. Elflere göre, insana benzerler ve onları Yarı İnsan diye isimlendirirler. Erkek Yarı Elf, kadına göre daha uzun ve daha ağırdır. Fakatfark insanlarda olduğundan daha az göze çarpar. Yarı Elfler insan ebeveynine göre daha açık ve yumuşak tenlidir. Fakat saç renkleri ve diğer detaylar tam olarak insanların görünümleriyle benzerdir. Elf ebeveynleri gibi yeşil gözlüdürler. Yetişkin olma yaşları 20'dir ve 180 yaşına kadar yaşayabilirler.

Çoğu Yarı Elf, İnsan ve Elf eşleşmesinin çocuklarıdır. Bazıları ise Yarı İnsan ve Yarı Elf olan ebeveynlerin çocuklarıdır. Bu ikinci nesil Yarı Elfler'in insan özelliğinde gözleri olsa da çoğu yeşil gözlüdür.

Yarı Elfler hem insanlarla hem de Elfler'le iyi geçindiği gibi cücelerle, buçukluklarla ve Gnome ırkıyla da anlaşabilirler.Elflerin soğukkanlılığı olmadan onların zarifliğine ve insanların kabalığı olmadan da enerjilerine sahiptirler. Mükemmel elçi ve arabulucu (bir diğer tarafı desteklediklerini düşünüldüğünden insanlar ve Elfler hariç) olabilirler. Elfler'in hoş karşılanmadığı veya uzak oldukları insanların topraklarında Yarı Elflere şüpheyle bakılır. Bazı Yarı Elfler, Yarı Orklara karşı belirgin itibarsızlık ederler. Bunun sebebi büyük ihtimalle onlar ve Yarı Orklar arasındaki yarı insan soyu benzerliğinin rahatsız edici olmasındandır (Tweet, 2003).

Yarı Elfler, Elf soylarının kaotik yatkınlığını paylaşırlar fakat insanlar gibi hem iyiliğe hem de kötülüğe eşit derecede mesafelidirler. Elfler gibi kişisel özgürlüğe, yaratıcı ifadeye önem verirler ve hiçbir lidere karşı sevgi duymayı veya yandaşı olmayı istemezler.Kurallara karşı gelirler. Başkalarının beklentilerini umursamazlar ve bazen güvenilmez olduklarını ya da en azından hareketlerinin öngörülemez olduklarını kanıtlamışlardır.

Yarı Elflerin kendilerine ait toprakları olmamasına rağmen insanların kasabalarında ve Elfler'in ormanlarında hoşgörüyle karşılanırlar. Büyük kasabalarda Yarı Elfler bazen küçük topluluklar oluşturabilirler.

Elflerin arasında yetişen Yarı Elfler, Elflerin tanrısı Corellon Larethian'a inanırlar. İnsanların arasında yetişenler ise Ormanların Tanrıçası Ehlonna'ya inanırlar (Tweet, 2003).

Ortak lisanı ve Elfçe'yi konuşabilirler. Yarı Elfler, karışık Elf dilini konuşmakta biraz beceriksiz olmalarına rağmen bunu sadece Elfler fark eder ve Elf kanı taşımayanlara göre çok daha iyi konuşabilirler.

Yarı Elfler, kendilerini garip görevlerde ve olağandışı eşliklerde bulurlar. Onlar için maceraperest hayatı yaşamak kolay gelir. Elfler gibi keşif merakı içindedirler.

1.10.6. Yarı Ork

Orklar Orta Dünya evreninde bahsedildiği üzere; Morgoth'a karşı korkularının üstesinden gelemeyen veya bunun için uğraşmayan Elfler, işkence edilip katledilerek Ork haline getirilmiş yaratıklardır.

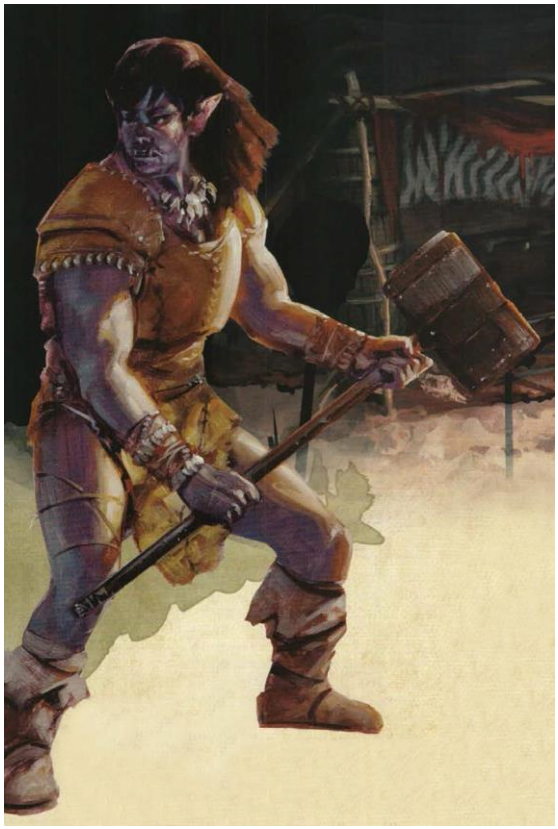
Vahşi hudutlarda, insankabileleri ve barbar Orklar zorlayıcı bir dengeyle; savaş zamanında savaşıp, barış zamanında ticaret yaparak yaşarlar. Yarı Orklar insan veya Ork ebeveyni ile yaşayabilir fakat yine de iki kültürü de devam ettirirler (Tweet, 2003).

Herhangi bir nedenden dolayı bazıları, anayurtlarını terk eder ve uygarlaşmış topraklara seyahat ederler ve beraberlerinde vahşi hayatta geliştirdikleri cesaret ve dövüş kabiliyetlerini de getirirler.Yarı Orklar çabuk sinirlenen ve huysuz karakterlerdir. Bir olay üzerinde fikir yormak ve tartışmak yerine kavga etmeyi tercih ederler. Başarılı Yarı Orklar uygar topraklarda yaşayabilmek için yeterince öz kontrole sahip olanlardır (Tweet, 2003).

Yarı Orklar; ziyafet çekmek, içki içmek, kendileriyle iftihar etmek, şarkı söylemek, güreşmek ve kendilerine özgü vahşi danslarını yapmak gibi basit zevkleri vardır. Şiir sanatı, zarif dans ve felsefe gibi incelikli zevklere sahip değildirler.Boyları 180 cm'den 2 metreye kadar değişir. Grimsi pigmentleri, eğimli alınları, çıkıntılı çeneleri, öne çıkan dişleri ve kaba vücut kılları, dış görünüşlerinin nesiller boyunca belirgin özelliklerini oluşturur (Bkz. Görüntü: 33).

Orklar, yara izlerini sever. Savaş yaralarını gururlu bir hediye ve süsleyici yaraları ise güzellik belirtisi olarak görürler.Utanç göstergesi veya Yarı Ork'un önceki sahibinin işareti olabilir. Tam tersine yüksek mevkiinin ve kazanılan mücadelelerin hikâyelerini

anlatan iftihar izleri de olabilir. İnsanlar arasında yaşayan bir Yarı Ork bu izleri gizlemek ya da ortaya çıkarmak onun tutumuna bağlıdır.Yarı Orklar insanlara göre biraz daha hızlı erişkin olur ve daha belirgin bir hızda yaşlanırlar. 14 yaşında yetişkin olurlar ve 75 yaşından biraz daha fazla yaşayabilirler (Tweet, 2003)..



Görüntü 33: Yarı Ork için karakter tasarımı (ayrıntı).

Orklar, cücelerin ve Elfler'in yeminli düşmanı olduğundan, Yarı Orklar bu ırklar ile zor zamanlar geçirebilir. Bu konu ile ilgili Orklar'ın insanlarla, buçukluklarla veya Gnome ırkıyla da iyi ilişkiler içinde oldukları söylenemez (Tweet, 2003).

Her Yarı Ork, Ork akrabalarından nefret eden veya korkan ırkların güvenini kazanmanın bir yolunu arar. Bazı Yarı Orklar içine kapanıktır ve ilgi çekmemeye dikkat ederler. Birkaçı halk içinde samimi olsun ya da olmasın mümkün olduğunca hürmet gösterip iyi kalpli olmaya uğraşırlar. Diğer Yarı Orklar ise olabildiğince kaba davranıp onları kabullenmekten başka seçenek bırakmazlar.

Yarı Orklar, Ork ebeveynlerinden miras kalan kaotik varoluşa meyillidirler fakat insanlar gibi iyiye ve kötüye karşı eşit derecede yatkınlıkları vardır. Orklar arasında

yetişen ve onlarla hayatlarını diledikleri gibi yaşamak isteyen Yarı Orklar genelde kötülüğü benimsemiş olanlarıdır.

Yarı Orkların kendilerine ait toprakları yoktur ama genelde Orklar'la birlikte yaşarlar. Diğer ırklara göre, Yarı Orkları kabul edecek tek ırk insanlardır ve Orklarla yaşamıyorlarsa, her zaman insanlarla birlikte yaşamalıdırlar.

Orklar gibi, birçok Yarı Ork Corellon Larethian'ın baş düşmanı Gruumsh'a inanırlar. Dövüşçü ve barbar olan Yarı Orklar kötü karakterli olmasa bile, şeytani bir savaş tanrısı olduğu için Gruumsh'a taparlar.Kendilerini ifade etmekten yorulan ve kendilerine güvenmemek için bir neden vermek istemeyen Yarı Orklar Gruumsh'a olan inanışlarını gizli tutarlar. Diğer yandan, insanlarla olan ilişkilerini sağlam tutmak isteyen Yarı Orklar insanların tanrılarına inanır ve bu dindarlıklarını açık sözlülükle belirtirler (Tweet, 2003).

Ork dilinin kendine ait alfabesi olmadığından, yazı yazmak gereken nadir durumlarda cüce alfabesini kullanırlar. Ork yazım şekli sıklıkla duvar yazısı halini alır.İnsanlar arasında yaşayan Yarı Orklar güçlerinin fayda sağlayacağı şiddet içerikli görevlere getirilirler. Yarı Orklara saygın ve kibar çevrelerde uzak durulur ve bu yüzden dışlanmış göçebe gezginler tarafından kabul edilip maceracılar arasından arkadaş edinirler (Tweet, 2003).

1.10.7. Gnome Irkı

Teknisyen, simyacı ve mucit olarak gittikleri her yerde hoşgörüyle karşılaşırlar. Yeteneklerine karşı talebe rağmen kendi türlerinin arasında olmayı ve hayvanların bol olduğu ormanlık tepelerin altındaki rahat barınaklarda yaşamayı tercih ederler.

Gnome ırkı hayvanları, mücevherleri ve her türden espriyi çok sever. Oldukça iyi espri anlayışları vardır ve sözcük oyununu ve kurnazlığı severler. Mühendisliğe kendilerini adadıkları gibi şakalarına da özen gösterirler.Sorgulayıcıdırlar ve kişisel deneyimleriyle öğrenmeyi severler. Zaman zaman düşüncesizce davranırlar. Her zaman bir şeyleri inşa etmenin yeni yollarını aradıklarından bu merakları onları yetenekli birer mühendis yapmıştır.Ten renkleri koyu bronz renginden açık kahverengine kadar ve gözleri mavinin her tonu olabilir. Deri türü veya toprak rengi kıyafetlerini, karışık dikişler ve mücevher ile süslerler (Tweet, 2003). 40 yaşında yetişkin olurlar ve 350 yıla kadar yaşayabilirler (Bkz. Görüntü: 34).



Görüntü 34: Gnome ırkı için karakter tasarımı (ayrıntı).

Onlar gibi değerli obje seven, mekanik aletlere karşı ilgisi olan, Goblin ve devlerden nefret eden cücelerle iyi anlaşırlar. Özellikle onların şakalarına ve hareketlerine katlanabilen buçuklukların dostluğundan hoşlanırlar. Gnome ırkının çoğu uzun boylu olan insanlara, Elflere, Yarı Elflere ve Yarı Orklara karşı şüpheci olurlar, fakat nadiren kötü niyetli veya düşmanca hareket ederler. Genellikle iyi karakterlidirler. Mühendisler, Araştırmacılar, Âlimler, Gezginler ve değerli mücevher satıcıları genellikle adaletli olanlarıdır. İyi kalplidirler ve içlerindeki en kurnazları bile tehlikeli olmaktan çok kötü birer şakacıdır (Tweet, 2003).

Gnome ırkı evlerini tepelerdeki ormanlık arazilere kurar. Yer altında yaşarlar ama cücelerden daha temiz havalı bir ortama sahiptirler. Doğayı severler ve fırsat buldukça toprağın yüzeyinde yaşarlar. Evleri akıllıca inşa edilmiş ve göz yanılması yapan iyi saklanmış yapılardır.Varlıkları hoş karşılanan ziyaretçilere, barınaklara giden yolu aydınlatan oldukça parlak bir ışık rehberlik eder. İstenmeyen kişiler ise barınakları asla bulamaz (Tweet, 2003).

Açıklamaları yapılan ırkların dışında, Wizards of the Coast firmasının 19 Ağustos 2014 tarihinde yayımladığı Dungeons & Dragons 5e Players Handbook (Zindan ve

Ejderha Oyuncuların El Kitabı Sürüm 5)'da Dragonborn[15] yeni rol yapma oyunu hikâyesinde oynanabilir karakter ırklarına eklenmiştir.

1.10.8. Karakter Sınıfları ve Özellikleri

Klasik bir rol yapma oyununda oyuncular karakterlerini yaratma sürecinde öncelikle ait olduğu sınıfı seçerler. Bu tercihe bağlı olarak karakter ırkını belirlerler. Çünkü kimi ırkların özellikleri karakterin sınıfı (mesleği) için avantajlı hale getirir (örneğin; oyuncu karakterinin büyücü olmasını istiyorsa büyücülük sanatında usta olan Soylu Elf ırkını tercih ettiği halde saldırı esnasında büyü yaptıklarında fazladan puan alabilirler). Karakter sınıfları oyunlara göre farklılık gösterebilir hatta aşağıda tanımı yapılan sınıflardan tamamen bağımsız da olabilir. Bu, oyunun içeriğine bağlıdır. Fakat rol yapma oyunlarının karakter yaratma sürecinde nasıl bir yol izlediğini basitçe anlayabilmek için Dungeons & Dragons rol yapma oyununda sıkça karşılaşılan sınıfları incelemek yardımcı olacaktır. Benzer tercihler masaüstü fantastik rol yapma oyunları için de geçerlidir. Yine oyun içeriğine bağlı olarak oyuncu karakterlerin sınıfları hazır materyaller olan oyuncu kartları üzerinde belirtilir. Aşağıdaki tanımlar için Dungeons & Dragons Core Rulebook I. Version 3.5 (Ejderha ve Zindan sürüm 3.5 Kural Kitabı 1) içeriği kullanılarak bir derleme yapılmıştır.

1.10.8.1.Rahip (Cleric)

Doğal güzellikte, yüce savaşçılarda, kutsal tapınaklarda ve inananların kalplerinde tanrıların bir parçası vardır. İnsanlar gibi, tanrılar da; hayırseverden kötü niyetliye, muhafazakârdan yüzsüze, sadeden karmaşık olmaya kadar her çeşit varlıklardır. Yani fantastik evrendeki tanrılar da insani özellikler taşıyabilir, hata yapabilir ve hatta zalim olabilirler. Aksine iyi niyetli, oldukça dindar ve insanları koruyup kollayan tanrılar da vardır. Bu durumda fantastik evrenlerdeki tanrı olgusunu Yunan mitolojisi ile bağdaştırılabilecek ortak yönlerin bulunması mümkündür.

Tanrılar, genelde aracı kullanarak rahipleri yoluyla hareket ederler. Şeytani rahipler; yağmalar, yakar, suikast düzenlerler. İyi kalpliler; korur, tedavi eder ve intikam

---

[15] Dragonborn: İnsan- ejderha ırkından gelme antik çağların efsanevi savaşçılarıdır. Dragonborn ırkı ana karakter olarak The Elder Scrolls V: Skyrim bilgisayar oyununda da görülebilir. Fakat iki oyunun birbirinden farklı Dragonborn betimlemesi bulunur.

alırlar.Bir rahip, tanrısının isteğini yerine getirmek ve kendine düşen payı almak için onun gücünü kullandığını açıkça gösterir (Bkz. Görüntü: 35).



Görüntü 35: Rahip (cleric) sınıfının karakter tasarımı (ayrıntı).

Maceralarına ibadet ettiği tanrısının isteklerini yerine getirmek amacıyla atılırlar. İyi bir rahip ihtiyacı olanlara yardım ederse, tanrısının ve tapınağının itibarını artırır. Kötü bir rahip ise diğerlerinin korkup saygı duyması için kendisinin ve inandığı tanrısının gücünü geliştirmenin yollarını arar (Tweet, 2003).

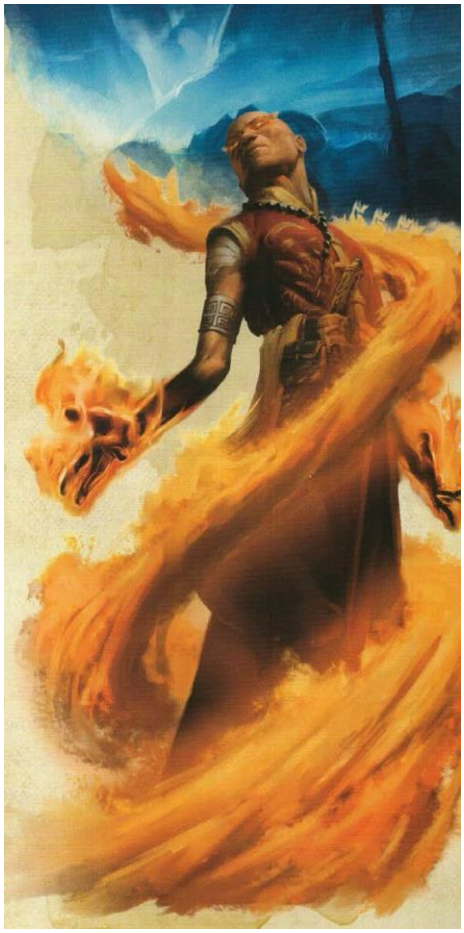
Rahipler, bazen dini üstlerinden, tapınakları adına görevlendirilmek için emir alırlar. Rahipler ve ona eşlik edenler bu görevler için adilce tazmin edilirler ve ödeme olarak gerekli büyüleri veya kutsal büyülü silahları temin ederek cömert davranırlar.

Rahipler kutsal büyü kullanımında üstaddır. Deneyimsiz bir rahip bile ölüm döşeğindeki birini kurtarmakta başarılıdır. Deneyimli bir rahip ise çoktan ölmüş birini hayata döndürebilir.

Kutsal gücün taşıyıcıları olarak, ölümsüz yaratıkları iyi rahipler yok edebilir, kötü rahipler ise; kendi kontrolleri altına alabilirler.Rahiplerin temel silahları kullanabilecek kadar dövüş eğitimleri vardır (Tweet, 2003).

1.10.8.2.Büyücü (Magic user)

Büyücüler, bir şairin pratikle bilenmiş doğuştan gelen yeteneğiyle şiir yazması gibi, sihir yaratır (Bkz. Görüntü:36). Çalıştıkları bir kitap, akıl hocaları, teorileri yoktur; sadece istekleriyle yönlendirilen ham güçleri vardır (Tweet, 2003).



Görüntü 36: Büyücü sınıfı için karakter tasarımı. Seçilen ırkın büyüye olan yatkınlığına göre karakterin gücü artar.

Bazı büyücüler damarlarında ejderha kanı taşıdıklarını iddia ederler. Kimi durumlarda bu iddia gerçek olabilir. Belirli ejderhaların insan formunu aldıkları yaygın olarak bilinir.Büyücülerin dikkat çekici, genelde egzotik ve olağandışı miraslarını temsil eden

güzel dış görünüşlerinin olduğu doğrudur.Diğerleri bu iddiayı; büyücülerin ispatlanmamış kendini beğenme ve böbürlenme yöntemleri olduğunu söyleyerek onların doğuştan yeteneklerini kıskanırlar.

Belirgin bir büyücü yeteneklerini sınamak için maceraya atılır. Sadece sınırlarını test etmek onları geliştirmelerini sağlar. Birçok büyücü için bu gücü geliştirmek başlı başına bir görevdir. Büyücünün gücü, ruhunun bir parçasıdır ve doğuştan sahiptir.

Bazı iyi kalpli büyücüler kendilerini geliştirme ihtiyacıyla hareket ederler. Güçleri yüzünden yabancı gibi karşılanırlar ve kendilerini topluma kanıtlamak ve güvenlerini kazanmak için çalışırlar. Şeytani büyücüler diğerlerinden ayrı yaşarlar ve kendilerini geride kalanlardan üstün görürler. Yukarıdan baktıkları kişilerle bile olsa tehlikeye atılırlar ve güç kazanmak için uğraşırlar (Tweet, 2003).

1.10.8.3.Dövüşçü (Fighter)

Görevdeki bir şövalye, işgaldeki bir derebey, kralın şampiyonu, zorlu bir paralı asker ve haydut (bandit) lideri dövüşçü sınıfına ait olabilir.Dövüşçüler ihtiyacı olanların, gözü pek maceracıların, yağmacıların gönüllü koruyucularıdır.Bazıları; ülkenin en iyi bireylerinden olanlar, daha iyi amaçlar uğruna ölümle yüzleşmekten sakınmazlar.Diğerleri; aralarındaki en kötü olanlar, kendi çıkarları için öldürmekten kaçınmayanlardır (Tweet, 2003).

Maceralara atılmak dışında, muhafız asker olabilirler. Birçok dövüşçü, tehlikeli görevleri maceraları, akınları mesleği olarak görürler.Bazı dövüşçüler kamu işlerinde faaliyet gösterip, tehlikede olan ve kendini koruyamayan kişileri savunurlar. Bireysel kararlılıkları ne olursa olsun, dövüşmenin ve maceranın heyecanı için yaşama amacıyla sonuçlanır.Sınıflar arasında en iyi dövüşme kabiliyeti olanlarıdır. Her türden silahı ve zırhı kullanabilirler (Bkz. Görüntü: 37).



Görüntü 37: Dövüşçü (Fighter) sınıfı için karakter tasarımı.

Genel dövüş maharetine ek olarak, her dövüşçü kendine has uzmanlık alanı geliştirir. Bir dövüşçü belirli tipteki silahları kullanmakta uzmanlaşabilir. Bir diğeri özel manevraları uygulamada antrenman yapmış olabilir. Tecrübe kazandıkça, dövüşçüler yeteneklerini geliştirmek için daha fazla fırsatları olur.

Dövüşçüler her türden ittifak yapabilirler. İyi olanları kötülüğe karşı savaşır. Adaletli olanları, topraklarını ve orada yaşayanları koruyanlar şampiyon ilan edilir. Kaotik dövüşçüler göçebe paralı askerlerdir. Şeytani dövüşçüler zorba ve istediklerini kaba kuvvetle elde eden dar kafalı canilerdir (Tweet, 2003).

1.10.8.4.Barbar (Barbarian)

Uygar insanlar kuzeyin terk edilmiş soğuk diyarlarından, güneyin cehennemi ormanlarından gelen cesur, güçlü ve vurdumduymaz savaşçılarına değin bu vahşi savaşçıları barbar diye nitelendirirler (Bkz. Görüntü: 38).



Görüntü 38: Barbar sınıfı için karakter tasarımı. Barbar savaşçı bir sınıf olduğu için ağır silahları ve zırhları kullanabilir.

Bu vahşi savaşçılar, hırslarını ve müttefiklerine karşı değerlerini kanıtlamışlardır. Onları hafife alan düşmanlarına karşı kurnaz, becerikli, dayanıklı ve merhametsizdirler. Maceralara atılmak uygarlaşmış toplumlarda yer edinmeleri için idealdir. Muhafızlık gibi günlük monoton görevlere uygun değildirler. Kolaylıkla tehlikeye atılabilirler. Dövüşme yetenekleri disiplin ve idman yapmaya dayalı olsa da, barbarların güçlü öfke duyuları vardır (Tweet, 2003).

Bu vahşi öfke anında daha güçlü ve daha sert olup düşmanlarının saldırılarına direnebilirler. Bu öfke onları soluksuz bırakır ve bir günde birkaç kez kullanabilirler. Yine de oldukça etkili öfke tepkileridir.

Dövüşçü (fighter) ve Barbar sınıfları terimsel olarak birbirine çok yakın görünse de farklı yaşamları ve yetenekleri vardır. Dövüşçü sınıfından bir karakterin askeri eğitimi vardır. Medeniyet içinde büyümüşlerdir ve disiplin içinde yaşarlar. Belirli bir taktikle dövüşürler ve uzmanlık alanları vardır. Barbar medeniyete uzak kültürlerin bir yaşam tarzıdır. Disiplin ve taktiğe dayalı eğitimleri yoktur ama yaşam şekillerinin gereklilikleri onları büyük fiziksel güce ve dayanıklılığa sahip hale getirmiştir. Güçlerinin etkisi devasa olur ve iç dürtüleriyle hareket ederler (Türe, 2015).

1.10.8.5.Hırsız (Thief)

Hırsızlar (Bkz. Görüntü 39) her biriyle ufak tefek ortak yönler taşırlar. Bazıları sinsi dolandırıcılardır. Bazıları ise tatlı dilli düzenbazlardır. Birkaçı da, izci, casus, diplomat veya hayduttur. Genellikle, diğerlerinin bulmalarını istemedikleri kasa içindeki hazineleri, ölümcül tuzaktan güvenli kaçışı, gizli savaş planlarını, bir muhafızın güvenini veya sıradan birinin cebindeki parayı elde ederler.



Görüntü 39: Hırsız (Thief) karakteri için D&D 4th Edition'da yer alan illüstrasyon. http://dnd4.wikia.com/wiki/Rogue

Hırsızlar, serüven yaşamayı, diğer hareketlerini ne amaçla yapıyorlarsa aynı nedenden dolayı, bulabildikleri her şeyi yağmalamak veya tecrübe kazanmak için

yaparlar. Bazıları şöhret kazanmanın, bazıları ise utanç verici şekilde nam salmanın peşindedir.Çok azı başa çıkılması gereken sorunlarla uğraşır. Bir tuzağı etkisiz hale getirmek veya bir alarmı savuşturmak onlar için büyük eğlencedir (Tweet, 2003).

Hırsızlar oldukça yeteneklidir ve bir şeye yoğunlaştıklarında birçok kategorideki herhangi bir yeteneklerini geliştirebilirler.Diğer birçok sınıftan üyeleriyle eşit dövüş kabiliyetleri olmasa da, bir hırsız can alıcı darbeleri nereye indireceğini iyi bilir ve beklenmedik saldırılarla karşısındakine oldukça ciddi zarar verir (Tweet, 2003).

Tehlikeden kaçınma konusunda altıncı hisleri kuvvetlidir. Deneyimli hırsızlar; gizlilik, kaçma, beklenmedik saldırı tekniklerinde ustalaştıkça mistik güçler ve yetenekler geliştirirler.İdealler yerine fırsatların peşinden giderler. Adaletli olmaktan çok kaotik karakterleri vardır. Değişken yapıları yüzünden herhangi ruh hali içinde olabilirler (Tweet, 2003).

1.10.8.6.Ozan (Bard)

Müziğin özel bir büyüsü olduğu söylenir ve ozanlar bu söylentinin gerçek olduğunu kanıtlar. Ülkelere yolculuk yapmak, bilgi toplamak, hikâyeler anlatmak, büyü yöntemleri çalışmak, dinleyicilerinin beğenisini toplamak bir ozanın hayatıdır. Olaylar bir ozanı savaşa sürüklediğinde diplomat, arabulucu, ulak ve casus olarak hizmet ederler.

Bir ozanın büyüsü kalpten gelir. İyi kalpliyse; mağdurlara umut ve cesaret verir, numaralarını, müziğini ve sihrini kötü kimselerin planlarını bozmak için kullanır. Ülkenin yöneticileri yozlaşmış ise, iyi kalpli ozan devlet düşmanı olur. Kurnazca tutsak edilmekten kaçar ve mağdur olanların ruhlarını onurlandırır. Fakat müzik şeytani bir kalpten de yayılabilir. Şeytani ozanlar bariz şiddet kullanmak yerine dinleyicilerini manipüle ederek, çaldıkları müzikle mest olmuş dinleyicilerin kalplerini ve zihinlerini ele geçirmeyi yeğlerler (Bkz. Görüntü: 40) (Tweet, 2003).



Görüntü 40: Ozan (bard) sınıfı için karakter tasarımı. Karakter enstrümanı ile birlikte resmedilmiştir (ayrıntı).

Ozanlar kendilerini geliştirmek ve yeni büyü teknikleri öğrenmek için macerayı fırsat olarak değerlendirirler. Ozanlar ileri düzeyde büyüleri bir kitaptan okumaksızın yapabilirler. Az sayıda büyü yapabilmelerine rağmen önceden hazırlamaya gerek duymazlar. Müziklerini ve şairliklerini kullanarak büyü çalışırlar. Konuşmaya veya sese bağlı olarak müttefiklerini sihirli etkiyle cesaretlendirirler (Tweet, 2003).

1.10.9. Büyüler ve Büyü Kullanabilen Karakter Sınıfları

Büyü kavramı ve büyücülük; İskandinav halklarından Afrika kabilelerine, Orta Asya göçebelerinden Amerika kıtası yerlilerine kadar birçok kültürde tarihin farklı zaman dilimlerinde yer almıştır. Büyü kavramının kattığı mistik hava fantastik edebiyatın, sinemanın veya oyunların vazgeçilmez bir parçası haline gelmesini sağlamıştır.

Ancak bu bölümün konusu olan rol yapma oyunlarında büyünün temel çeşitlerinin ve büyü kullanabilen sınıfların anlatımına geçmeden önce mitolojideki yerini bilmekte fayda vardır. Çünkü büyü, efsanevi yaratıklar veya mitolojik tanrılar, yarı-tanrılar gibi

olguların hikâyeleri ya da tanımları fantastik kurguda arka plan hazırlanmasına ilham veren en önemli tarihsel kaynaklardır.

1.10.9.1.Büyünün Avrupa Mitolojisindeki Yeri

Kuzeyli ve Germen dinsel evreninde daha çok görünürdeolan, yaygın kanının aksine savaşçı ya da erkeksi değerler değil, büyüdür. Eski İskandinav yazıtları, yorumlanması güç, tarihlenmiş büyük kayalar, egzotik şiirler, her türden muskalargibi unsurlar büyünün, sürekli olarak gelişim gösteren tanrılar tarihi başta olmak üzere, her yerde ön planda olduğunu kanıtlamaktadır. Büyü fikriyle bağdaştırılması güç olan Tor bile "kutsamak"ta, şeytan çıkarmakta ve ölüleri diriltmektedir. Snorre Sturluson'un Gylfaginning'inde (Gylfi'nin Büyüsü) Tor'un büyü ülkesindeki yarı simgesel yarı destansı maceralarının anlatılması tesadüf eseri değildir (Forty, 2001)..

Edebi dönemde aile sagaları ve diğer sagalar, okült uygulamalarda kullanılan araç gereç olmaksızın akla getirilmemekteydiler. Gelenek ve göreneklerin aktardığı birçok büyü ve nazar bulunmaktadır. Zaten Oden de mükemmel bir büyü tanrısıdır. Onun kuzeyli tanrılar arasına Şamanist kökenli bir Kuzey Asya tanrısı olarak girip girmediği üzerine dönen tartışmanın esaslarına dokunmadan denilebilir ki, Oden tüm gücünü kara büyüden almaktadır. Nitekim Edda şiiri'nde yer alan Havamal'ın son bölümünde ve Grimnismal'in tümünde bu olgudan bahsedilmektedir. Ortalıkta gezinen ruhlar, sürekli olarak o dünyadan bu dünyaya göç etmeler, kutsal dehşet ve çığlıklar, geçmişin ya da geleceğin sırlarına erme, doğaüstü güçlere ait yararlı ya da zararlı cisimler, vecit[16] etme, her türden ruh göçü gibi olgulara ancak zorlu mücadeleler sonucunda erişebilmektedir. Tüm kaynaklar, iki bölümü arasında sürekli bir irtibat bulunan ikili bir evrenin varlığını ortaya koymaktadır. Gerçeklikte çok az dinsel evren hayalcilik ile böylesine bezenmiştir. Bilebildiğimiz kadarıyla bu halklar, ruhu içsel bir ikili "biçim" (hamr) olarak algılamaktadır. Bu "biçim", zamansal ve mekânsal zorunluluklara aldırmayarak, maddi temelini terk ederek öteki dünyaya gidip gelmekte ve gelirken beraberinde yeni kutsallıklar taşımaktadır. Burada bu dünya algılayışının muhtemel kökenleri üzerinde durulmayacak; sadece birçok izin Samlara (İzlanda sagalarında "Finler"e verilen ad) kadar geri götürebildiği belirtilmekle yenilenecektir (Forty, 2001).

---

[16] Vecit: Parapsikoloji'de kişinin dünyevi gerçeklikten kurtulup bir nesne veya bir varlıkla ilişki kurduğu ruh halidir.

Esas olarak, bu din hakkında bildiklerimizin tümü bir şekilde büyüyle ilişkilendirilebilmektedir, çünkü büyüyle, gelecek üzerine yapılan kehanetler ayrılmaz bir bütündür. Modern araştırmalar da, kaderin birçok figür üzerinde oynadığı önemli rolü ortaya çıkarmaktadır. Büyü, gerek kaderle bütünleştiği yerlerde, gerekse bir düşmana ya da ortaya çıkan bir engele karşı koymak için kullanıldığı hallerde, hep kudretlerin ellerinde bulundurduğu karanlık güçleri ortaya çıkarmak amacına yönelmektedir (Forty, 2001).

1.10.9.2.Avrupa Mitolojisinde Cadılar, Büyücüler, Şamanlar ve Druidler

Büyü kelimesinin; etkileme, yayılma, kapatma ve örtme anlamları bulunur. Büyü veya sihir, insanların manyetizma yolu ile veya para normal, doğaüstü veya mistik yöntemlerle dünyasal olaylara, varlıklara ve nesnelere etkide bulunduğuna inanılan uygulamalardır. Büyü ile uğraşan kişiler büyücü olarak tanımlanır.

Halk arasında yabani ot ve doğal tedavi irfanına sahip yaşlı bilge kadınları cadılar, Ortaçağ Avrupa'sında Paganizm ve resmi dini kurallara olan saplantı, onları günah keçisi haline getirdi.

Cadıların tümü kadındı ve okült geleneklere göre sanatlarını icra ediyorlardı. Fakat kanıtlanmamış bir inanışa göre şeytan ile işbirliği yapıyorlardı. Kara büyü gibi insanlara ölümcül zarar verebilecekleri güce ve uçma yeteneğine sahiptiler. Gizli ve gözden uzak yerlerde toplanıp insan eti yiyorlardı. Onüçüncü yüzyıldaki Engizisyon mahkemeleriyle hedef haline getirildiler ve sadece cadı olduklarına dair şüphelenme gerekçesiyle birçok kadın katledildi.Kilise cadı olduğunu reddedenlere işkence uygulayarak "gerçeği" itiraf etmelerini ve cadılığın giderek yayıldığını kanıtlamak için okült öğretilerini sapkınlık olarak kabul etti (Bonnefoy, 1981).

On beşinci ve On altıncı yüzyılda Katoliklerin ve Protestanların cadı yakma olayları oldukça fazlaydı. O sırada Avrupa'da katliam etkisi yapan vebanın sorumlusu ve tek açıklaması olarak cadılar görülüyordu (Bonnefoy, 1981).

Antikçağ Avrupa tarihinde varlıkları İkinci Demir Çağı'nda (İÖ son beş yüz yıl) ortaya çıkan Keltlerin ayrıca büyü ile uğraşan oldukça saygın bir ruhban sınıfı vardı. Hiçbir zaman bir ulus ya da imparatorluk oluşturmayan Keltler, çeşitli kavimler halinde yaşarlardı ve kabile biçiminde örgütlenmişlerdi. Fetihler, işgaller ve ücretli askerlik yoluyla önemli ölçüde yayılmışlardır. Daha sonra, Galatia Krallığı'nı kurmuşlar ve Kelt dilini yerleştirmişlerdir. İşgal ettikleri ve benzeştirdikleri kültürlerin çok çeşitli olmasına

karşın, Kelt uygarlığında dil, sanat, para basımı ve din aracılığıyla ortaya çıkan güçlü bir birlik vardır (Bonnefoy, 1981). Eğik çizgilerin kullanılmasına, kabartmalardaki inceliğe dayalı, süsleme amaçlı yaratıcı sanat, klasik Yunan- Roma sanatının tam aksidir. Antikçağ'da başka örneği olmayan Druidler'den oluşan ruhban sınıfıyla dinleri de özgündür.

Druidler'in sadece Galya ile Britanya'da var oldukları kanıtlanmıştır. Bu Keltçe ad iki biçimde; "Çok bilge" kişiler ve "meşeler" diye açıklanabilir. Yasama gücüne sahip ve son derece önemli bir kamu etkinliğini yerine getiren bir dernek olarak örgütlenmiş üst düzey rahipler söz konusudur. Özellikle aristokratların çocuklarının eğitiminden sorumlu olan, bilimin ve muhtemelen takvim hesabının sırlarını ellerinde bulunduran, önceleri kralların, daha sonraları oligarkların danışmanları olan bu rahipler, aynı zamanda büyükelçilik yaptıkları çeşitli Kelt ülkelerinde, adalardaki derneklerle kurdukları ilişkiler sayesinde bir nüfuza ya da bir role sahip olmuşlardır. Galya'da insanların kurban edilmesi sırasında, töreni onlar yönetmiştir. Roma İmparatorluğu döneminde kadın Druidler, falcı kadınlar bulunmaktadır. (Forty, 2001)

Britanya Mitolojisi'ndeki Camelot'un hükümdarı Kral Arthur'un Sakson istilasına karşı Britonların[17] koruyucusu olduğuna inanılır. Efsanede yer alan büyücü Merlin'in bir Druid olduğu rivayet edilir. Merlin, Kral Arthur'un eğitmeni ve aynı zamanda hizmetkârıdır. Merlin, Arthur'a antik Druid öğretilerini anlatır. Arhur'un tahtta oturduğu dönem Druidlerin altın çağından sonraki en iyi dönemdir ve barış içinde geçer (Wikipedia, 2015).

1.10.9.3.Rol Yapma Oyunlarında Büyü Kullanan Karakter Sınıfları

Wizard, Mage, Magic User: Tüm tanımlar Türkçe'ye "büyücü" kelimesiyle çevrilir fakat İngilizce'de farklı isimler olması, aralarındaki küçük farklılıklardan kaynaklıdır.

Gizemli büyüleri kullanırlar. Yakın dövüşte diğer sınıflara göre daha etkilidirler.

Wizard:

Yüce büyü kullanıcılarıdır. Çok güçlü büyüleri yapabilirler ve bu büyülere göre sınıfları belirlenir. Deneyim kazanma yoluyla büyü öğrenirler.

---

[17] Briton: Anglosakson istilasından önce Britanya'da yaşayan yerli halklardan biridir.

Sorcerer (Büyücü):

Gizemli büyüleri (arcane magic) kullanmakta doğuştanyeteneklidirler. Eğitim almaları gerekmez.

Warlord (Savaş Lordu):

Büyüyü, karanlık ruhlar aracılığıyla yaparlar. Genelde şeytani veya kaotik olma eğilimindedirler.

Shaman (Şaman):

Dungeons & Dragons evreninde Druid ve Cleric gibi büyü yapabilen hem yarı insan oynanabilir karakter hem de yaratık olarak yer alabilirler.

Cleric (Rahip):

Dövüşebilirler ve kutsal büyü yapabilirler. Büyü kullanarak yaraları ve hastalıkları tedavi edebilirler. Yaşam ve ölüm üzerinde güçleri vardır.

Druid:

Doğa kaynaklı büyüleri kullanabilirler. Rahibin aksine ölümsüzlere karşı güçleri yoktur.

Paladin:

Kutsal büyücü, iyinin ve doğrunun adına savaşan şövalyelerdir. Adaletli ve iyi karakterlidirler.

Büyü kullanan oyuncu karakterler bilgi edinme ve pratik yapmayla öğrendikleri büyüleri kullanabilirler. Her büyü kullanıcısı sadece yazanın ya da birinci seviye büyü olan sihir okuma büyüsünü kullanarak okuyabildiği büyülü metinle yazılmış büyü kitabına (spellbook) sahiptir. Tüm büyü kullanıcılar oyuna büyü okuma ile başlar. Bu, o kadar kökleşmiştir ki, kitap olmadan büyüyü hazırlayabilirler (Hoyt, 2011).

Büyü kullananlar diğer büyücülerin doğrudan öğrettiklerini ya da başka büyücülerin büyü kitaplarını kullanarak öğrenebilirler. Birinci seviyede oyun kurucunun sayısını belirlediği (büyü okuma hariç) en az bir büyüyle oyuna başlarlar. Her gün kullandıkları büyüleri yenilemek için büyü kitaplarından pratik yapmalıdırlar. Tekrar edilmiş fakat kullanılmamış büyüler günden güne aktarılır.

Büyü yapabilenlerin, bir ellerini kullanmamaları gerekir. Büyü kullanmak için konuşabilmelidirler. Bu yüzden bağlama (binding) veya konuşmadan alıkoyma (gagging) büyüleri, büyü yapmayı engellemek için etkili bir yoldur (Hoyt, 2011).

Bazı büyülerin tersine çevrilebilir halleri vardır. Örneğin; Işık (light) büyüsü meşale gibi ışık saçar. Bu büyünün zıt hali Karanlık (darkness) büyüsü karanlıkta görme (darkvision) büyüsünü etkisiz hale getirir ve dünyasal ışığı yok eder. Kötülükten korunma (protection from evil) büyüsü kötü yaratıkların saldırılarından, akıl kontrolünden ve başka bir boyuttan çağırılan yaratıklardan korunmak için duvar oluşturur. Bu büyünün tersi, iyilikten korunmak (protection from good) kötü yaratıklar yerine iyi varlıkları uzakta tutar.

Temel Büyü Tanımları:

Etkisi Altına Alma (Charm Person):

Bu büyüyü yapanın karşısındakinin onun dostu ve müttefiki olduğunu düşünmesini sağlar. İnsan ve yarı insanlar yetenek seviyesi gözetmeksizin etkilenebilirler.

Büyü Tespit Etme (Detect Magic):

Büyüyü yapan, büyülenmiş eşyaları veya yaratıkları belirlenen görüş mesafesine kadar belirleyebilir. Etraflarında parlayan soluk bir ışık görürler.

Süzülen Yüzey (Floating Disc):

Bu büyü yük taşımak için hafif çukur dairesel bir güç oluşturur.

Geçit Açma (Hold Portal):

Büyü sayesinde bir kapıyı, geçidi, pencereyi, tahta, metal ya da taş kepengi normal bir şekilde kapatılmış ve kilitlenmiş gibi gösterir. Başarılı olmuş vurma (knock) veya dağıtma (dipsel) büyüsü geçit açma büyüsünü ortadan kaldırabilir.

Büyülü Misilleme (Magic Misile):

Bu büyüyü yapanın parmak uçlarından ileri doğru sihirli enerji okları saçar ve hedefine doğru yönelir. Misilleme, bir rahip yakın dövüşte ya da tamamıyla gizlense, siper alsa bile hatasız gerçekleşir.

Büyülü Konuşma (Magic Mouth):

Bu büyü seçilmiş cansız nesneye birden bire büyülü bir ağızla dolduruşa getirip belirlenmiş mesajı söyler. Büyüyü yapan kişinin bildiği herhangi bir dilde ve büyücünün seviyesine göre en az üç kelime uzunluğunda olabilir.

Dilleri Okuma (Read Languages):

Bu büyü kullanıcısına neredeyse her dilde yazılmış yazıları okumasını sağlar.

Büyü Okuma (Read Magic):

Herhangi bir büyülü metine, büyü kitabına veya parşömene yapıldığında büyüyü yapanın okumasını sağlar.

Kalkan (Shield):

Görünmez, hareket edebilen yuvarlak şekilde, büyüyü yapanın önünde duran bir güç oluşturur.

Büyü kullanabilen sınıflar arasında sadece rahip sınıfının yapabileceği büyüler:

Hafif Yaraları İyileştirme (Cure Light Wounds):

Bu büyü ile karakter, yaralı olana dokunarak hafif yaraları tedavi eder. Büyünün ters sürümü olan hafif yaralamak *(cause light wounds)* ile başarılı saldırı zar atışı gerekir. Ölümsüzler bu büyüden ters şekilde etkilenir. İyileştirme ile yaralanıp, yaralama ile iyileşirler.

Korkuyu Yok Etmek (Remove Fear):

Bu büyü, dokunulan oyuncu karakteri ya da yaratığı sakinleştirir. Büyünün ters formu korku yaratmak *(cause fear)* hedefi korkutur. 6 veya daha yüksek sayılı zar atışı (hit dice) olan yaratıkları etkilemez.

Soğuğa Karşı Dayanıklılık (Resist Cold):

Bu büyüyü yapana geçici olarak soğuğa karşı bağışıklık verir. Basit seviyede soğuk (yetersiz giysiler ile kış soğuğuna maruz kalmak gibi), etkilenen yaratık tarafından yok sayılır.

Su ve Yemeği Arındırma (Purify Food and Water):

Bu büyü çürük zehirli veya farklı yollardan bozulmuş yiyecek ve içecekleri kullanıma uygun hale getirir. Büyünün yaratıklar ve iksirler üzerinde etkisi yoktur.

Tanımı yapılanlar, rol yapma oyunun başlangıcında birinci seviyedeki bir karakterin kullanabileceği temel büyülerdir. Seviye atladıkça bu büyülerin daha gelişmiş hallerini ve yeni güçlü büyüleri kullanabilirler (Hoyt, 2011).

1.10.10. Silah Donanımı, Zırhlar ve Kullanılabilir Eşyalar

Fantastik rol yapma oyunlarında kullanılan silahlar birçok farklı özelliklerine göre kategorilere ayrılmıştır. Silahların ustalık alanlarına ve yakın veya uzak mesafede kullanılabilir olmasına göre bu kategoriler belirlenmiştir.

Zırhlar gruplar halinde ayrılmaktadır ve bu durum karakterin özelliklerine hangisi daha uyumluysa onun seçilmesini sağlar. Zırlar hafif veya ağır olarak tanımlanır. Hafif zırh kullanmak hareket yeteneğini güçlendirir ve çeviklik sağlar fakat alınan darbelere karşı vücudu korumada yetersizdir. Cloth (giysi), Leather (deri) ve Hide (gizleme) armor çeşitleri hafif zırhlardır. Ağır zırhlar daha kısıtlayıcıdır ve bu yüzden karakterin çevikliği daha az önemlidir (Heinso, Collins, Wyatt, 2008).

Dünya tarihinde en iyi bilinen tabaka zırh modeli geç dönem Orta Çağ Avrupa'sında şövalyeler ile ilişkilendirilir fakat on yedinci yüzyıl Aydınlanma Çağı'nda tüm Avrupa ülkeleri tarafından bu zırh modeli (Bkz. Görüntü: 41) kullanılmıştır.



Görüntü 41: Orta Çağ'da şövalyelerin kullandığı zırhların görünümü. http://www.medievalwarfare.info/armour.htm

Zincirli zırh demir halkaların birbirine kenetlenmesinden oluşan ve tahminen M. Ö. 500'de doğu Avrupa kaynaklıdır. Aşamalı olarak eklenen küçük metal tabakalar korumasız bölgeleri korumak için kullanılır. Katılaştırılmış deri ve bacak parçaları için yerleştirilir. Tabakalardan yapılmış ceket geliştirilerek deri veya kumaş astarın üzerine geniş tabakalardan oluşan zırh haline getirilmiştir. Veba salgını yüzünden insan gücünün pahalılaştığı onbeşinci yüzyılda tabaka zırh demir zincirli zırhtan daha az işçilik gerektirdiğinden ucuzdur. Tabakaların tamamıyla koruyamadığı eklem bölgelerine (boyun, dirsek, kasık ve koltuk altı gibi) demir zincir parçaları yerleştirmekle karma bir zırh oluşturularak vücudun savunması güçlendirilmiştir (Medievalwarfare.info, 2015).

Advanced Dungeons & Dragons 4th Edition kitabından alınan illüstrasyonda (Bkz. Görüntü: 42) sırasıyla Cloth armor (giysi zırhı), Leather armor (deri zırh), Chainmail (zincirli zırh), Dragon armor (ejderha zırhı) ve Plate armor (plaka zırh) görünmektedir.



Görüntü 42: Orta Çağ temalı fantastik evrenlerde en sık karşılaşılan zırh çeşitleri.

Druid, Keşiş, Hırsız ve Büyücü sınıflarından oyuncular tüm basit silahlar alanında uzmandırlar. Barbar, Dövüşçü, Korucu ve Paladin tüm basit ve savaş alanı silahlarını kullanmakta ustadırlar.

Karakterin kullandığı silah, onun kim olduğuna dair bilgi verir. Hem yakın hem de uzak mesafede kullanışlı iki silah ile karakteri donatmak mantıklı görünür. Fakat bunu karşılamak olanaksız ise hangisinin karakter için daha önemli olduğuna karar vermek gerekir.Karakterin iki veya tek el kullanarak hangi tip silahla dövüşebileceğini ve ne ölçüde yaralanmaya dayanabileceğini düşünerek karar verilmesi gerekir (Tweet, 2003).

İnsanlar ve Elfler çift el ile kullanılan Orta Çağ stili uzun silahları kullanmalıdır. Ancak tek elle orta ve küçük ebattaki silahları da kullanabilirler. Buçukluklar uzun silahları kullanmalıdır. Cüceler güçlü ve gürbüz vücut yapılarından dolayı orta ebattaki silahları tek elle kullanabilir. Bazı silahlar ise tasarımlarından dolayı çift elle kullanılmalıdır (ok ve arbalet gibi). Görüntü 43 ve 44'de farklı boyutlardaki silahlar gösterilmiştir.

Oyun kurucu, silahlı yaratıklara eşit sınırlama uygulamalıdır. Örneğin; Goblinler ve Laprikonlar, Buçukluklar ile benzer ölçüdedir ve bu yüzden denge sağlamak için benzer silah sınırlamaları olmalıdır (Tweet, 2003).



Görüntü 43: 1. Sopa (silah olarak kullanılan), 2. Mızrak, 3. Ağır lobut, 4. Hançer, 5. Tek el arbaleti, 6. Morningstar (Çobanyıldızı), 7. Tırpan, 8. Arbalet, 9. Lobut, 10. Kayış, 11. Gürz,12. Orak, 13. Mızrak

Ok (Arrow):

Yakın mesafe dövüş için uygun değildir. Fakat kullanıldığında bir ok artık kullanışsızdır.

Yay (Bow):

Çift elle kullanılabilir. Yayın bileşenleri tahta veya kemik, üst üste konmuş boynuzlardan oluşabilir. Kullanılmadığında bile şeklini koruması için geriye doğru kıvrık yapılır.

Balta (Axe):

Çifte Ork Baltası iki silah da kullanıldığında savunmaya izin vermez ve bu durumda yakın mesafe dövüşte alınabilecek darbelere maruz kalır. İsminden de anlaşıldığı gibi, güçlü Ork savaşçılarının kullandığı bir silahtır. Cüceler arasında en yaygın kullanılan balta türü ise Battleaxe (savaş baltası)dir.

Çivili Zincir (Spiked Chains):

Birkaç metre yakınına kadar düşmana saldırı imkânı verir. Ek olarak, uzağa erişebilen silahların aksine çok yakındaki düşmana karşı da kullanılabilir. Çünkü düşmanın bir uzvuna dolanarak onu etkisiz hale getirilebilir.

Arbalet (Crossbow):

Hafif silah olan el arbaleti gizliliğini koruması gereken karakterin (hırsız gibi) seçimidir. Tek elle kullanılabilir fakat el arbaletini dolum yapmak için çift el kullanmak gerekir ve bu saldırıya açık bir durum olduğundan düşmana fırsat verir. Ağır arbaleti kontrol etmek ve dolum yapmak için çift el kullanmak gerekir.

Hançer (Dagger):

En uygun ikinci silahtır. Giysilerin altından belli olmayacak şekilde taşınması mümkündür.



Görüntü 44: 1. Baltalı kargı, 2. Uzun yay, 3. Tek el baltası, 4. Kısa kılıç, 5. Kısa yay, 6. Uzun kılıç, 7. Tokmak, 8. Ağır balta, 9. War pick (Savaş kazması), 10. Bastard sword (piç kılıcı), 11. Warhammer (savaş çekici), 12. Harman döven, 13. Savaş baltası, 14. Menzilli çekiç, 15. Pala, 16. Glaive (orak biçimli ağır kılıç)

Balyoz (Hammer):

Cücelerin sevdiği silahlardandır. Fırlatmak için uygun ağırlıktadır.

Topuz (Mace):

Ağır ve kırılması zor olması için metalden yapılmıştır. Topuzun daha tehlikeli bir silah olması için üzerine bıçak veya metal çiviler yerleştirilebilir.

Uzun Kılıç (Longsword):

Bu klasik ve sade kılıç şövalyeler tarafından kullanılır. Paladin sınıfının en sevdiği silahtır.

Ağ (Net):

Dövüşürken kullanılan bu silahın ağa takılan düşmanları kontrol etmek için küçük dikenleri ve onu takip eden halatı vardır. Ağın etkili olması için düzenli bir şekilde atılması gerekir. Kullanan kişinin cüssesine yakın düşmanlar üzerinde etkili olur.

Kalkan (Shield):

Savunma amaçlı kullanılabileceği gibi düşmana kalkan ile sertçe vurarak onu bir süreliğine uzaklaştırır ve belli bir zarar verir (Tweet, 2003).

Miğfer (Helmet):

Tarihçe savaşçıların kullandığı sayısız miğfer çeşidi bulunmaktadır. Bunlardan en ünlüsü İskandinav halkların kullandığı (veya öyle sanıldığı) boynuzlu miğferlerdir. Sekizinci ve On birinci yüzyıllar arasında savaşçılar açık başla ya da deriden veya demirden yapılma basit ve sade miğferler kullanmışlardır. Savaş kahramanlarının silahları ve zırhlarıyla birlikte gömülmesi geleneği sayesinde bulunan kanıtlara dayanarak arkeologların yıllarca sürdürdüğü araştırmalara ve kazılara rağmen boynuzlu miğfere rastlanmamışlardır. Görünümü her ne kadar ihtişamlı olsa da savaşalanında İskandinav savaşçılarının bu türde bir koruyucu kullanmaları kendilerinden çok rakiplerine fayda sağlamış olurdu. Rakibinin destek alarak bir Viking savaşçısını kolayca öldürmesi, miğferin etraftaki ağaç dallarına takılması veya bir kalkana saplanması oldukça muhtemeldir. Tarih kaynaklarına göre sadece Kelt ve İskandinav rahipler dini seremonilerde boynuzlu miğfer (bazen de kanat işlemeli) kullanmışlardır. Buna rağmen hiçbir zaman savaşlarda kullanılmamıştır (Nix, 2013).

1943 yılında Norveç'teki Gjermundbu çiftliğinde bulunan Onuncu yüzyıla ait Viking miğferinin(Bkz. Görüntü: 45) yuvarlak demir başlığı üzerinde boynuzlar yerine gözleri ve burnu koruyan parçalar vardır.



Görüntü 45: Viking kaskı.
https://40.media.tumblr.com/559af40682c0f3821238fb42e932d50f/tumblr_mq6b4uRuRG1sthoq4o1_1280.jpg

Viking savaşçılarının boynuzlu miğfer giydikleri popüler görüntüsü 1800'lü yıllarda İsveçli Gustav Malmström gibi sanatçıların işgalcileri resmederken bu tür başlık kullanmışlar gibi resmedilmeleriyle başlamıştır (Bkz. Görüntü:46). 1870 civarında Alman besteci Richard Wagner'in "Der Ring des Nibelungen" operasının kostüm tasarımcısı Carl Emil Doepler, Viking karakterleri için boynuzlu kask tasarlamasıyla günümüze dek süren kalıplaşmış yargı halini alır (Thompson, 2012).



Görüntü 46: Amerika kıtasına ilk ayak basan Avrupalı olan İzlandalı kâşif Leif Eriksson boynuzlu miğferi ile Kanada'nın Newfoundland bölgesini henüz keşfetmişken resmedilmiştir.

http://www.historyrundown.com/did-the-vikings-really-wear-horned-helmets/

On dokuzuncu yüzyılda sanatçıların Yunan ve Romalı Kuzey Avrupalıların boynuz ve kanat işlemeli miğferlerinden ilham almış olmaları kuvvetlidir (www.history.com).

M. S. 46-120 arasında yaşamış olan Romalı klasik Tarihçi Plütark, o zamanda Jutland'de yaşayan Cimbri halkını "vahşi hayvanların kafasına benzeyen bir miğfer" giydiklerini anlatmıştır. Plütark'tan önce, Yunan tarihçi Diodorus (M.Ö. 90- M.Ö. 30) ise Galyalıların kanatlı veya boynuzlu (geyik boynuzu) kask kullandığını ifade etmiştir (Thompson, 2012).

Buna rağmen, arkeologlar ayrıca erken Kuzey Avrupa Bronz Çağı ve erken Kuzey Avrupa Demir Çağı'ndan önceki bir döneme uzanan boynuzlu miğfer örneklerine rastlamamışlardır.

1.11. OYUN KURUCUNUN YÖNETTİĞİ KARAKTERLER: YARATIKLAR

1.11.1. Rol Yapma Oyunlarında Yaratık Kavramı

Yaratıklar oyuncuların savaşabileceği ve öldürebileceği tüm varlıklar olarak nitelendirilir. Bu tanıma göre zararsız veya iyiliksever yaratıklar bile dâhildir. Tanım ayrıca insanlar, Elfler, cüceler ve diğer sivil toplumlar için, oynanabilir karakterlerin dostu ya da düşmanı olsun, geçerlidir. Goblinler ufak yaratıklardır. Orklar ve kurt adamlar ortalama olarak nitelendirilir. Hipogrif[18], Ogre[19] (gulyabani) büyük, Troll[20] ve Kraken[21] ise devasa boyutlardadır. Çoğu yaratık zindanlarda yaşarken diğerleri çölde, ormanda, labirentte veya herhangi yaratığın evi gördüğü yeri göz önünde bulundurmadan oyunda istenilen bir yere yerleştirilebilir.

Rol yapma oyunları ve masaüstü oyunlarda hikâyenin ilerleyişini etkileyen yada oyuncuya ihtiyacı olan araç gereçleri satan oyuncusuz karakterlerdir (non-player character, NPC). Oyuncular bu karakterlerin hareketlerine veya konuşmalarına müdahale edemezler. Bu karakterler, oyuncuların karşısına savaş alanında, bir macera yolculuğunda veya bir yerleşim yerinde çıkabilirler. Bu karşılaşmalar ana hikâyeyi farklı bir yöne sokabilir ya da önemsiz küçük bir sohbet olarak kalabilir. Söz konusu fantastik evren olduğunda, oyuncuların karşılarına çıkabilecek yaratıklar oyun boyunca yeteneklerini zorlayacak olmalarının yanı sıra yüzlerce farklı şekilde de olabilirler (Tweet, 2003).

1.11.2. Ejderha

Ejderhalar genelde kanatlı, devasa sürüngen benzeri yaratıklardır. Kanatlı ejderlerin aksine, ejderhaların dört bacağı ve iki kanatları vardır. Bu özellikleri ile gerçek ejderha betimlemesi diğer büyük sürüngenbetimlemelerinden ayrılır (Bkz. Görüntü: 47). Tüm ejderhalar çok uzun yıllar yaşar ve yaşadıkları süre boyunca çok yavaş gelişirler.

---

[18] Hipogrif (hippogriff): Kuş başlı at gövdeli yaratık.
[19] Ogre: Mitolojide uzun boylu, iğrenç, insana benzeyen ancak insan yiyen yaratıklardır. Çoğu efsanelerde Ogre'nin özellikleri devlere nakledilmiştir. Örneğin; Çirkin ile Güzel'deki Mavisakal, Beowulf destanındaki Grendel ve Homeros'un Odesa'sındaki Tepegöz (cyclops). Ayrıca Beowulf'da geçen Latince "orcus" kelimesinin Tolkien'in Ork tanımına ilham verdiği bilinmektedir.
[20] Troll: İskandinav mitolojisinde korkunç görünümlü, insana benzeyen mistik yaratıktır.
[21] Kraken: Kökeni İskandinav mitolojisine dayanmaktadır. Devasa bir ahtapota benzer.

Bir ejderha güçlü pençeleri, ısırığı, kırbaç gibi kuyruğu ve en çok da ünlü ateş püskürtmesi ile düşmanına saldırır. Ejderha ateş püskürtme silahı ile rakibini yıpratana kadar (veya ejderha herhangi birini kullanabiliyorsa büyü ile) erişme mesafesinden uzak kanatlarıyla uçuş halindeyken savaşır. Daha yaşlı ve zeki olanları, ilk olarak en tehlikeli rakiplerine karşı koyar ve onları ortadan kaldırmayı hedefler (ya da zayıf olanlarla savaşırken, onlardan uzak durmaya çalışır). Sürüngenimsi anatomileri sayesinde boynunu her yöne doğru çevirip ısırabilir (Mearls, Crawford, 2014).



Görüntü 47: D&D Monster's Manual kitabından bir ejderha tasarımı.

Türler arasında hedefler ve fikirler çeşitlilik gösterse de, tüm ejderhalar açgözlüdür. Hazine istiflemeyi, para yığını, mücevher ve sihirli obje biriktirmeyi severler. Ejderhalar için yeterli denebilecek hazine yoktur.

Çeşitli ejderhaların itaat etmesini sağlayan gezginler hakkında söylenen hikâyeler abartılıdır. Oyuncular denemeye çalışırsa ejderha pes etmiş görünüp uysallaşır. Bu kötü davranıştan, iyileştiği anda kaçmanın bir yolunu bulup intikam arayışına girerler. Gururdan dolayı ejderhalar asla kendi türünden yardım talep etmezler. Fakat diğer canlıları kullanabilirler (Mearls, Crawford, 2014).

Ejderhalar renklerine göre karakteristik farklılık gösterirler. Dungeons & Dragons Monster Manual kitabında yer verildiğine göre;

Siyah Ejderha:

Etraflarını siper olarak kullanıp düşmanlarına tuzak kurarlar. Suyun altında saklanırlar ve sadece başlarını yüzeyde tutarlar. Beyaz ejderhalara nazaran daha zalimdirler. Asidin tüm çeşitlerine karşı dayanıklıdırlar.

Mavi Ejderha:

Gün ortası ve sıcak çöl havasında uçmayı severler. Bazıları neredeyse gökyüzü rengiyle uyum sağlar ve bunu avantaj olarak kullanır. Hazinelerini sakladıkları yeraltında geniş mağaralarda yaşarlar. Değerli görünen her şeyi saklamalarının yanı sıra safire düşkündürler. Mavi ejderhalar şeytani yaratıklardır fakat yine de kırmızı ejderhalar kadar cani değildir. Işığa karşı duyarsızdır ve sihirli ışık ancak yarısı kadar zarar verebilir.

Altın Ejderha:

Savaşmadan önce barış görüşmesi yaparlar. Zalim değildirler ve zevk için öldürmezler. Maceralarda yardımcı olmayı teklif ettikleri söylenir. Bunu altın bulma ihtiyacından yaptıkları kadar türleri ve yetenekleri hakkında daha fazla öğrenmek için de yaparlar. Tüm zehirlere karşı bağışıklıkları vardır. Sıradan alev ile yaralanmazlar. Büyülü alevin yol açacağı zarar ancak yarısı kadar etkili olabilir.

Yeşil Ejderha:

Her türlü canlıyla provoke olmadan savaş başlatabilir. Eğer hedefi merak uyandırıcıysa ejderha saldırı için en uygun zamanı bulana kadar onu takip eder. Maceracıları sorgulamayı severler ve ilgilerini çektiği sürece yaşamalarına izin verirler. Tüm zehirlere karşı bağışıklıkları vardır.

Kızıl Ejderha:

Hedef belirlemede saldırı yapıp yapmamada anlık karar verirler. Birçok stratejiden birini zamanla kullanır. Normal ateşle zarar görmezler.

Deniz Ejderhası:

Suda yaşamalarına rağmen yunus ve balinalar gibi suyun üstünden nefes almak zorundadırlar. Karakteristik özellikleri beyaz ejderhalar gibi doğal ve sakindir. Denizaltında hava boşlukları olan mağaralarda yaşarlar.

Beyaz Ejderha:

Soğuk iklimde yüksek dağlarda ve soğuk kuzey topraklarında yaşamayı tercih ederler. Ejderhaların en zeki türü olmamasına rağmen aptal oldukları düşünülemez. (Mearls, Crawford, 2014)

1.11.2.1.Avrupa Mitolojisinde Ejderhalar

Wyvern mitolojik, ortaçağ Avrupa kökenli bir ejderha türüdür ve bazı şövalyelerin armalarında bulunur. Ortaçağ Avrupası'nın kültüründe yer alan ejderhalar büyülü güçlere sahip, güçlü ve genellikle kötü yaratıklar olarak tasvir edilmiştir.Kıskançlığı, savaşı ve bulaşıcı hastalıkları simgelemektedirler. Yarasa kanatlarına benzer kanatları ve sürüngene benzeyen vücut yapısı vardır. Yumurtlayarak çoğalırlar ve yavrularına oldukça iyi annelik ettikleri söylenmektedir. Avrupa mitolojisindeki bir diğer yaratık olan Basilisk[22] ile uzaktan ilgisi bulunmaktadır (Wikipedia, t.y.).

Ejderhalarla, Germen, Kelt, Slav, İspanyol ve İtalyan kültürlerinde karşılaşılmaktadır. Geçmişte bulunan dinozor iskeletlerinin ejderha kalıntıları olduğuna inanılmaktaydı ve bu inanç onların bir zamanlar gerçekten yaşamış olduklarına dair insanların inancında yer edinmiştir.Fakat bu kültürlerden çok önce ejderhalar İskandinav ve Yunan mitolojisinde görülmekteydi.Viper (yani dev engerek) kelimesi ile aynı kökten türemiştir. Bir tür uçabilen dev kertenkeledir. Ejderhalardan farkı ağzından ateş çıkaramamasıdır (Wikipedia, t.y.).

World of Warcraft, Heroes of Might and Magic III, Ultima Online, Elder Scrolls V: Skyrim ve Dungeons & Dragons gibi fantezi oyunlarında ejderhalar yer almaktadır.

---

[22] Basilisk; Yunanca "basiliskos" küçük kral anlamına gelmektedir. Horoz başlı yılan vücutlu, bakışlarıyla canlıları taşlaştırarak öldüren oldukça zehirli devasa yılan türündeki bir ejderhadır.

1.11.2.1.1. İskandinav Mitolojisinde Ejderhalar

Nidhogg, İskandinav mitolojisinde yer alan bir ejderhadır. İskandinav Mitolojisi'ndeki dokuz diyarı birbirine bağlayan ve Dünya Ağacı olarak bilinen Yggdrasill'in köklerini yiyerek devirmeyi ve diyarları yok etmeyi planlar. Yggdrasill'in tepesinde yaşayan bir kartal ile rakiptirler ve birbirlerine karşı sert sözler sarf ederler. Bu ikilinin arasındaki konuşmaları ise sincap Ratatöskr iletir. Mahşer günü Ragnarök'ta Nidhogg'un geleceği söylenir (Wikipedia, 2015).

On üçüncü yüzyıl destanı Völsunga(Bkz. Görüntü: 48) destanında ise, cüce kral Hreidmar'ın oğlu Fafnir'in, Andvari[23]'nin altını ve yüzüğünün lanetiyle bir ejderhaya dönüşmesi ve Ejderha Avcısı Sigurd'un hikâyesi anlatılır. Üç kardeşin en güçlüsü ve en korkusuzu Fafnir, babasının altın ve mücevher dolu hanesinin korumalığını yapar.



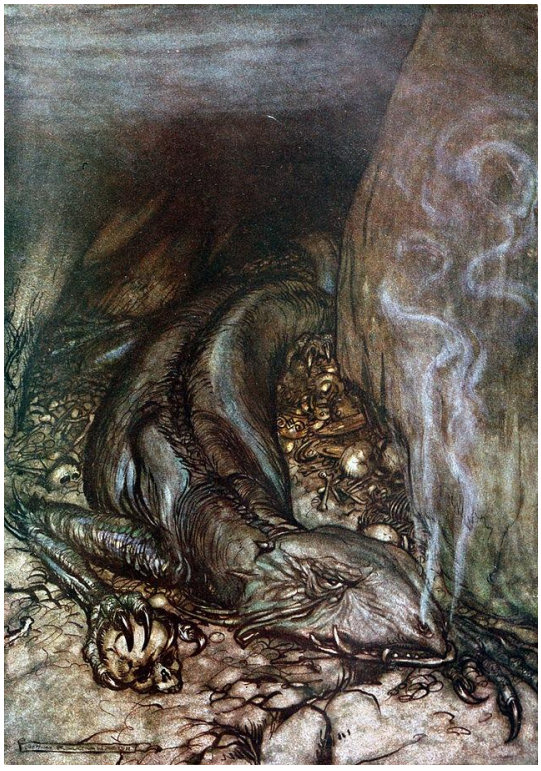
Görüntü 48: Yaklaşık olarak 1030 yılında Ramsund'da yapılmış oymacılık eserinde Sigurd'un ateşin önünde oturup ejderhanın kalbini hazırlaması resmedilmiştir.

http://en.wikipedia.org/wiki/V%C3%B6lsunga_saga#/media/File:Sigurd.svg

Oden, Loke ve Hoenir bir gün gezinirken su samuruna benzeyen Fafnir'in kardeşi Ötr ile karşılaşırlar.Loke su samurunu bir taşla öldürür ve birlikte derisini yüzerler. Tanrılar Hreidmar'ın evine gidip memnuniyetle su samurunun derisini gösterirler. Hreidmar ve geride kalan iki oğlu tanrıları alıkoyar. Lokefidye olan su samurunu altınla doldurup dışını kırmızı altın ile kaplar. Su tanrıçası Ran'ın verdiği ağı kullanarak Andvari'yi turnabalığı olarak yakalayıp altın ve yüzüğü ona vermesi için zorlar. Andvari'nin altınını ve Andvaranaut[24] yüzüğünü ele geçirme görevini tamamlar

[23] Bir şelalenin altında yaşayan ve kendini balığa çevirebilme yeteneği olan cücedir. Varlıklı olmasını sağlayan Andvaranaut adlı bir yüzüğe sahiptir.
[24] Altın yapabilen büyülü yüzüktür. Andvari bu yüzüğü talihsizlik ve yıkım getirmesi için lanetler.

fakat onların lanetlendiğini ve kim sahip olursa ölümünü getireceği Loke'ye söylenir. Fafnir, babası Hreidmar'ı tüm altınları alabilmek için öldürür. Sonunda, oldukça hastalıklı ve doyumsuz biri olur. Hazinesini el değmemiş topraklara götürür ve onu korumak için sürüngene benzeyen bir ejderhaya dönüşür (Bkz. Görüntü:49). Etrafındaki topraklara kimsenin girmemesi için etrafa zehirli hava solur ve insanların kalbine korku salar (Wikipedia, 2015).



Görüntü 49: Arthur Rackham tarafından resmedilmiş Fafnir, altın hazinesini koruyorken. http://en.wikipedia.org/wiki/Fafnir

Fafnir'in kardeşi Reginn, üvey oğlu Sigurd'a intikam alması ve ejderhayı öldürmesi gerektiğini söyler. Fafnir'in nehire inmek için kullandığı patikanın altına bir çukur kazmasını ve orada onu bekleyip kalbine kılıcı Gram'ı saplamasını söyler. Reginn korkup kaçar ve Sigurd'u görevinde yalnız bırakır. Sigurd çukuru kazarken Oden yaşlı bir adam olarak ona görünür ve çukuru kanın geçişi için daha fazla siperli kazmasını söyler. Fafnir patikada göründüğünde yer sarsılır ve geçtiği yerlerde havaya zehir püskürtür. Sigurd ona sol omzundan ölümcül bir yara verir. Ejderha ölmek üzereyken ona adını ve kimin böylesine korkunç bir yaratığı öldürmek için onu gönderdiğini sorar. Sonunda onu gönderenin kendi kardeşi Reginn olduğunu anlar.Sigurd Fafnir'e ejderhanın mağarasına gidip tüm hazinesini alacağını söyler.

Fafnir lanet hakkında Sigurd'u uyarır ve onun ölümünü getireceğini söyler fakat Sigurd, bir gün tüm erkeklerin bir şekilde ölmesi gerektiğini ve o gün gelene dek birçok erkeğin hayalinin varlıklı olabilmek olduğunu söyler. Böylece, Sigurd korkusuzca altınları alır (Wikipedia, 2015).

Sigurd ejderhayı öldürüp geri döndüğünde Fafnir açgözlülük ile yozlaşmıştır. Sigurd Fafnir'in kalbini onun için pişirir ve tüm hazineyi kendine alır. Ejderhanın kanının tadını alan Sigurd kuşların lisanının bilgisini kazanır. Oden'in kuşlarının Reginn'in Sigurd'u öldürme planını tartışmalarını duyar ve Reginn'i kafasını keserek öldürür. (Wikipedia, 2015)

Hikâyenin ana konularıarkadaşlarını ödüllendirmekle ilgili erkeklere düşen sorumluluk ve utanç verici davranışları cezalandırmaktır. Ejderhanın açgözlü doğası hazineye duyulan hasret ve saplantılı derecede varlıklı olma arayışı fantastik edebiyatta ve fantastik rol yapma oyunlarında sıklıkla işlenen konulardandır.

1.11.2.1.2. Yunan Mitolojisinde Drakon, Drakaina ve Ketea

Yunan mitolojisindeki ejderhalar Drakon, Drakaina ve Ketea olmak üzere üç gruba ayrılan deniz canavarlarıdır. Ejderhalardan yüzyıllar önce yaşamış sürüngene benzeyen devasa yaratıklardır ve ejderhalar ile karıştırılmamalıdır. Dişleri ve ölümcül zehirleri olduğu gibi birden fazla kafası da olabilmektedir. Bu tanıma uygun olan bir diğer yaratık ise Chimera'dır. Aslan, keçi ve yılan karışımı olan bu mitolojik yaratık ateş püskürtebilir fakat bir ejderha olduğu varsayılmaz (Türkmen, t.y.).

Drakonlar, yaygın bilinenin aksine ateş püskürtemezler. Drakon, genellikle kutsal bir pınarı, bir bahçeyi veya bir hazineyi korur. "Drakon", Yunanca "açık biçimde görmek" veya "keskin bakışlarla bakmak" anlamlarındaki "drakein" ve "derkomai" köklerinden türemiş olan bir kelimedir.Drakania, kelime olarak Drakon'un dişisidir; ama Drakonlar'dan farklı olarak, mitolojideki hemen bütün Drakainalar'ın baş tasviri, güzel bir kadın başı biçimindedir. Drakainalar'ın başında, mitolojiye göre neredeyse bütün canavarların anaları olan Keto ve Echidna gelir. Keto aslında bir deniz tanrıçasıdır fakat belden aşağısı ejder şeklinde olup köpekbalıkları, balinalar ve deniz canavarları (ketea) gibi tehlikeli deniz canlılarıyla ilişkili bir tanrıçadır. Denizin kişileşmişi olan Pontos ile yeryüzünün temsili olan Gaia'nın çocuğu olarak Keto denizin tehlikelerini

simgeler. Keto'nun deniz tanrısı Phorkys'le birleşmesinden Ladon Ejderi, Skylla, Gri Cadılar (Graiai) ve Gorgonlar gibi birçok canavar türer (Türkmen, t.y.).

Yunanca "ketos" sözcüğü, eskiden "balina, deniz canavarı" anlamında kullanılıp, deniz canavarlarına ise genelleştirilerek "ketea" denmekteydi. Deniz canavarları, yılansı balık şeklinde, ağızlarında sıra sıra keskin dişlerle tasvir edilmişlerdir. Bazı tasvirlerde Nereid adı verilen deniz perilerinin bu yaratıkların sırtına bindikleri görülmektedir. Deniz canavarlarının en ünlüleri, biri Etiyopya'da (Sahara Çölü'nün güneyindeki bölge) Perseus, diğeri ise Truva'da Herakles tarafından öldürülen deniz canavarlarıdır ve ikisinin de ismi Ketos diye geçer. Her iki Ketos da deniz tanrısı Poseidon tarafından, öç alma maksadıyla gönderilir. Truva'da kral Laomedon Poseidon'a hakkı olan hediyeyi vermemiş, Etiyopya'da ise kraliçe, kızının güzelliğiyle övünürken Poseidon'u kızdıran bir benzetmeye başvurmuştur. Her iki hikâyenin diğer bir ortak noktası da bu yaratıklara kurban verilmek üzere birer prensesin (Etiyopya'da Andromeda, Truva'da Hesione) bir kayalığa zincirlenmesidir. Fakat her iki hikâyede de prensesler kahramanlarımız tarafından kurtarılırlar. Etiyopya Ketos'unun Perseus tarafından öldürülmesi sonucunda o kadar çok kan akmıştır ki oradaki deniz "kızıl" renge boyanıp Kızıldeniz olmuştur (Türkmen, t.y.).

1.11.2.2.Türk Mitolojisinde Ejderhalar

Ejderha, bütün dünyada Çin mitolojisi ve sanatına ait kabul edilirse de, Türk mitolojisi ve sanatında da büyük yer tutmuştur. Bu masal hayvanı, gök ve yer-su unsurlarına bağlı olarak geniş bir uygulama alanı bulmuştur.

Türklerde özellikle erken dönemlerde bereket, refah, güç ve kuvvet simgesi olarak kabul edilmiş bu efsanevi yaratık, Ön Asya kültürleriyle ilişkiye geçildiğinde bu anlamları zayıflamış ve daha çok altedilen kötülüğün simgesi olmuştur.

Çin kaynaklarından Shih-Chi ve Hou-han-shu'da gök ve yer ibadetlerinden bahsedilirken Hunların bir ejder festivali düzenlediğinden söz edilir. Hsiung-nuların merkezlerinin Ejder Şehri olarak anılışı da belki eskiden bazı Türk toplulukları arasında ejder kültürünün varlığını ortaya koymaktadır (Çoruhlu, 2011).

Türk kozmolojisinde yer ejderi ve gök ejderinden söz edilir. Yeraltında ya da derin sularda bulunan yer ejderi bahar dönümünde yerin altından çıkmakta, pullar ve boynuzları oluşarak gökyüzüne yükselmekte, bulutların arasına karışmaktadır.

Böylece yağmur yağmasını sağlayarak bereket ve refahın oluşmasına katkıda bulunmaktadır.

Çin mitolojisinde imparatorluk simgesi olan ve bazen hayat iksiri efsaneleriyle ilişkilendirilen ejder bu yönüyle Türkleri etkilemiş, Türk mitolojisinde su, bolluk ve yeniden doğuşun timsali sayılmıştır. Çin'de olduğu gibi, aynı zamanda Türk hayvan takviminde de yıl simgesi olarak yer almıştır (Çoruhlu, 2011).

Uygur devrinde olumlu bir simge olmaya devam eden ejderin bazen ilahlarla ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Gök çarkını bir çift ejderin çevirdiği düşünülürdü. Öte yandan Uygur mitolojisinde yarı insan yarı ejder özellikleri gösteren ejder hanlarından da bahsedilmektedir.

Bu halleriyle Fu-hsi ve Nu-wa tasvirlerini (Bkz. Görüntü 50) hatırlatırlar.



Görüntü 50: Fu-hsi ve kız kardeşi Nu-wa insanlığı, avcılığı, yemek pişirmeyi ve Çin yazı sistemi Kanji'yi yaratırken resmedilmiştir. Milattan önce yaklaşık olarak 12.000.

http://en.wikipedia.org/wiki/Fuxi

Ortaçağ Türk metinlerinde ejderin çeşitli alegorik anlamları ifade etmek üzere kullanıldığı görülür.Hükümdarlarla ilgili olarak ele alınıyorsa iktidarın; din, tasavvuf

gibi konularla ilgili olarak zikrediliyorsa dünyanın insanı yolundan saptıran tuzaklarını ifade eder (Çoruhlu, 2011).

1.11.2.3.Çin ve Japon Mitolojisinde Ejderhalar

Çin mitolojisinde ilk kez su tanrısı olarak görülüp daha sonra kalıcı bir yere sahip olmuşlardır. Çin yılbaşı törenlerinde yapılan Ejderha Dansı ise temelinde bir yağmur duası ayinidir. Çin folklorundaki ejderha Lung (Bkz. Görüntü 50), bu efsanevi yaratıkları tanımlayan diğer kültürlerdeki kindar ve yırtıcı yaratıkların aksine Çin efsanelerinin temelinde yardımsever ve onurlu varlıklardır.

Neredeyse, su tanrısı olarak bilinen diğer tüm yaratıkların birleşiminden oluşan fiziksel görünümleri vardır.Bulutlarla, nehirlerle, denizlerle, sis ve yağmurla işbirliği içindedirler ve başarılı bir çiftçilik için onları kontrol altına alırlar.Cüsselerini küçükten devasa boyuta kadar kontrol etme, su tanrısı mevkilerinden dolayı denizaltında yüzme ve uçma dâhil çeşitli güçlere sahiptirler.Ejderhanın kraliyet ailesi amblemi olması, imparatorun yardımsever rolü ile özdeşleşmiştir (Bonnefoy, 1981).



Görüntü 51: Datong, Çin'deki Dokuz Ejderha Duvarından bir detay. http://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_dragon

Japon mitolojisinde yer alan ejderhalar ise bu değişkenli yaratıkların Çin, Kore ve Hindistan'dan iletilen ejderhalar hakkında hikâyelerin yerel mitlerle karışmış efsanelerinde anlatılır. Görünüş bakımından Çin mitolojisinden oldukça etkilenmiştir.

Diğer Asya kökenli ejderhalar gibi, Japon ejderhaları da su tanrılarıdır, yağmur ile özdeşleştirilir ve sudan oluşan vücutları vardır. Genellikle uzun, kanatsız, pençe ayaklı ve sürüngene benzer yaratıklar olduğu tasvir edilir (Bonnefoy, 1981).

Japonca'da ejderha anlamında; Çince (Long), Çince- Japonca kökenden (Ryu), Eski Japonca'dan (Tatsu), Sanskritçe'den ve İngilizce'den (Katakana yazılışında Latin harfleri ile Doragon) gelen birçok farklı kelime kullanılır.

Sekiz başlı ve sekiz kuyruklu yılan-ejderha Yamata no Orichi, deniz tanrısı Watatsumi (Ryujin), nehir ejderhası ve su tanrısı Mizuchi, Ejderha kral Zennyo Ryuougibi daha birçok hikâyede anlatılan ejderha tanrılar veya ejderhaya dönüşen yaratıklar vardır.

Ejderha ilimi, Budist Tapınaklar ile ilişkilendirilir ve ejderhaların tapınak yakınlarındaki göletlerde yaşadıkları efsanelerde anlatılır. Japonca yer isimleri; tapınaklar gibi, çoğunlukla ejderha kelimesini içerir (örneğin; tanrısal ejderha tapınağı anlamına gelen Tenryu-ji).

Kinryu no Mai, yani Altın Ejderha Günü'nde Asakusa'daki Sensou-jiBudist tapınağında ejderha dansı gösterisi yapılır. Tapınağın etrafında ve sokaklarda dönerek yapılan bu dansın iyi kader ve zenginlik getirdiğine inanılır (Bonnefoy, 1981).

1.11.2.4.Fantastik Bir Yaratık Olarak Ejderhaların Dinozorların Evrimi İle Benzerliği

Oyun dünyasının pek çok alanında sıklıkla karşılaşılması mümkün olan en önemli mitolojik yaratık ejderhalardır. Her fantastik rol yapma oyununda (özellikle, orta çağ temalı oyunlarda) görmek mümkündür. The Elder Scrolls V: Skyrim, Dungeons & Dragons, Dragon Age, World of Warcraft, Dark Souls ve The Witcher 2 gibi büyük bütçeli video oyunlarının yanı sıra alanında daha başka birçok örneklerini, diğer oyun mecralarında (masaüstü oyunlar, kart oyunları, web tabanlı oyunlar ve frp), fantastik türdeki sinema ve edebiyat eserlerinde ejderhalar çeşitli şekillerde yer alır. Hatta fantastik bir evrenin vazgeçilmez ögelerinden biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Fantastik evrenle özdeşleşen bu mitolojik yaratıkların olağanüstü yapıda olmaları yaşadığımız gezegende milyonlarca yıl önce var olan canlılarla benzerlik kurulamayacağı anlamına gelmemektedir.

Paleontologlar; Kaliforniya Üniversitesi Berkeley Paleontoloji Müzesi asistan yöneticisi Mark B. Goodwin ve Montana Devlet Üniversitesi Rocky Dağları

Müzesi'nden John Homer' ın Kuzey Amerika' daki kubbe başlı dinozorlar üzerine yazmış oldukları makalede, Dracorex Hogwartsia ismi verilen dinozorun türüne ilişkin yeni keşifler yapmışlardır (Türkoğlu, 2015).

Makaleye göre, 1970'lerde keşfedilen ve birkaç yıl öncesine kadar farklı bir tür olduğu sanılan Geç Kretase Döneminde (95- 65 milyon yıl önce) yaşamış Ornithischia takımında Pachycephalosauridae ailesinin bir türü olan dinozor fosiline Yunanca' da "Hogwarts' ın Ejderha Kralı" anlamına gelen Dracorex Hogwartsia (Bkz. Görüntü 52) ismi verilmiştir. Bu isim dinozorun ejderhalara olan fiziksel benzerliği ve J. K. Rowling' in Harry Potter fantastik roman dizisine gönderme yapma amaçlı verilmiştir. Kuzey Amerika' nın ormanlık alanlarında yaşamış olan Dracorex bir otoburdur ve kafatasında çok sayıda sert çıkıntı, diken ve boynuz gibi yapılar vardır (Türkoğlu, 2015).



Görüntü 52: Dracorex Hogwartsia yani Hogwarts'ın Ejderha Kralı'nın kafatası fosili. http://indianapublicmedia.org/amomentofscience/files/2011/11/232_dino-940x626.jpg



Görüntü 53: Sol üst; Dracorex Hogwartsia, sağ üst; Stygimoloch ve altta; Pachycephalosaurus' un kafatası resimlendirmesi.

http://www.berkeley.edu/news/media/releases/2009/10/30_dino_demise.shtml

Paleontologlar yeni bir fosil keşfettiklerinde, bunun yeni bir tür olup olmadığını anlamak için kemik yapısını incelerler. Dinozorların kemikleri olgunlaşabilir, yeniden şekillenebilir, tekrar büyüyebilir ve kafataslarındaki donatılar beklenmedik biçimde değişebilir. Bilim insanları bu tür değişimleri çözümlemek için kemik tarihi ve mikroskobik analiz yöntemlerini kullanmaktadır. Bilim insanlarının farkına varmadığı ise dinozorlar gelişme evresindeyken kemik yapılarının ne kadar değişime uğramış olduğudur. Kemik yapısında oluşan önemli ölçüdeki bu değişimlere göre Stygimoloch farklı bir tür olmanın aksine Pachycephalosaurus yani kubbe başlı dinozorun ergenlik dönemi halidir. Buna göre Dracorex Hogwartsia'nın da Stygimoloch'un en ilkel hali olması muhtemel hale gelmiştir (Bkz. Görüntü 53). (Sanders, 2009)

1.11.3. Fantastik Evrenlerde Görünen Diğer Yaratıklar

Hortlak (Ghoul):

Ölmüş canlıların etlerini yiyerek hayatta kalan ölümsüz yaratıklardır. Değersiz leş yiyicilerdir, fakat yemek için öldürmeye hazırdırlar. Isırık veya pençe darbeleri ile karşısındakini felç eder, fakat bu felce Elflerin bağışıklıkları vardır. Beklenmedik anlarda ve arkadan saldırırlar (Mearls, Crawford, 2014).

Goblin:

Goblinler küçük, kötü insanımsı varlıklardır. Gözleri parlak, kurnaz bakışlı ve renkleri kırmızıdan sarıya çeşitlilik gösterir. Ten renkleri sarıdan koyu kırmızıya, turuncunun tonlarında çeşitlilik gösterir. Farklı oyunlarda yeşil renkte olduğu gözlemlenmiştir. Koyu renkli deriler, donuk açık kahverengi yıpranmış şeyler giyerler. Bazıları mücadelede kurt sürerler. Kalabalık gruplarda, onları iz sürmeleri ve saldırmaları için kullanırlar (Mearls, Crawford, 2014).

Ork:

Orklar savaşa ve galip gelmeye düşkün garip görünüşlü yaratıklardır (Bkz. Görüntü: 54). Yırtıcı kulakları, kırmızı gözleri, küt ve kalkık burunları ve siyah saçları vardır. Uzun ve yapılıdırlar. Kan kırmızısı, hardal sarısı, sarı-yeşil ve koyu mor gibi insanların hoş görmediği göz alıcı renkte giysileri tercih ederler. Savaş alanlarında çok kullanılan her türlü silah ve zırhtan faydalanırlar. Karanlıkta görme yetenekleri vardır. Parlak gün ışığına karşı duyarlıdırlar. Kendi basit ve kaba dillerini konuşurlar. Bazı Orklar ortak dili ve Goblin dilini konuşabilirler (Mearls, Crawford, 2014).



Görüntü 54: Fantasy Flight Games'in 2015 tarihli Forbidden Stars masaüstü rol yapma oyununun Ork ırkı için oyun kartları.

http://www.tabletopgamingnews.com/fantasy-flight-previews-the-orks-for-forbidden-stars/

Troll:

Kendi kendilerini iyileştirme yetenekleri vardır. İyileşene kadar ölü taklidi yaparlar. Troll, koparılmış uzuvlarını sakat kalmış bölgeye tutarak ya da kendini iyileştirerek vücut parçasını yeniden oluşturur. Kan dökmekten ve dövüşmekten zevk alan kindar yaratıklardır. Her türlü silahı kolaylıkla kullanabilmelerine rağmen dişleri ve pençeleriyle parçalamaktan zevk alırlar (Mearls, Crawford, 2014).

Vampir:

Hayatta oldukları zamanki gibi görünmelerine rağmen yüz hatları daha yabanileşmiştir. İnsan görünümlerine rağmen vampirler kolaylıkla fark edilirler. Gölgeleri ve aynada yansımaları yoktur. Bir vampir herhangi birini etkisi altına alabilir. Bu o kadar güçlüdür ki, kurban ısırılırken ya da zorla yapması istenilen şeye karşı koyamaz. Eğer tüm vücut enerjisi alınırsa bir sonraki gündoğumunda vampire dönüşür ve onu dönüştüren vampirin boyunduruğu altına girer (Mearls, Crawford, 2014).

Büyülü olmayan silahlardan zarar görmezler ve tüm ölümsüzler gibi uyku ihtiyaçları yoktur. Devasa bir yarasa ya da kurt şekline dönüşebilirler. Hayvan görünümündeyken, emrine çağırdığı yaratığı etkisi altına aldığı büyü hariç diğer güçlerini kullanamaz.

Tüm güçlerine rağmen bazı zayıf yönleri de vardır. Sarımsağın keskin kokusuna dayanamazlar. Aynadan ve kutsal sembollerden irkilirler. Başkalarının evlerine onların izni olmadan giremezler. Doğrudan günışığına maruz kalarak veya kalbe indirilen tahta kazık darbesiyle öldürülebilirler (Mearls, Crawford, 2014).

1. Bölümün Değerlendirmesi:

Bu bölümde fantezi evreninin ve oynanış kurallarının temelleri ayrıntılı bir şekilde anlatılmıştır. Yine de, oyunlara ve oynayan kişilere göre değişiklikler olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin; bir fantastik rol yapma oyununda mutlaka elf, Goblin veya Hobit gibi canlıların olması şart değildir, fakat bu bölümde açıklanan türler piyasadaki oyunlar arasında sıklıkla karşılaşılanlardır.

Rol yapma oyunlarının tarihi gelişimi ve hem görsel hem de işlevsel (kurallar ve oynanış şekli gibi) içeriğini kavramak masaüstü fantastik rol yapma oyunlarının içerik analizini yaparken anlamakta yardımcı olmaktadır. Birçok rol yapma oyununun masaüstü oyunlara uyarlanmasından bahsedilmiştir. Bu oyunların antik çağdan günümüze uzanan yolculuğunun ayrıntılı incelenmesi ise İkinci Bölüm'de yapılacaktır.

2. BÖLÜM: MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARININ GENEL ÖZELLİKLERİ

Masaüstü oyunlar antik çağlardan beri tarihte yer aldığı gibi kültürlere ve inanışlara göre çeşitlilik göstermektedir. Soyluların eğlenceli vakit geçirmek için oynadıkları bu oyunlar Yirminci Yüzyılda her kesimden insana hitap etmeye başlar ve yaygınlaşır. Popüler kültürün önemli bir parçası olan oyunlar dünyanın pek çok yerinde çeşitli turnuvalarda ve etkinliklerde oynanmaktadır.

İkinci bölümde oyun incelemeleri, oyunlarda genel olarak kullanılan materyaller, masaüstü oyunlarının tarihi çizelgesi ve bazı terimlerin açıklamaları yapılacaktır.

2.1. BOARD GAME VE DESKTOP GAME TANIMLARININ AYIRIMI

Masaüstü (boardgame) oyunları birden fazla kişiyle oynanan, temeli fantastik rol yapma oyunlarına dayanan basılı görsel oyun malzemelerine sahip oyun türüdür. İngilizce terimi boardgame veya table top, ülkemizde oyunun meraklıları tarafından doğrudan kullanılan bir terim olmasına rağmen Türkçeye masaüstü veya kutu oyunu olarak çevrilir. Bu durumda, desktop game kavramıyla karışıklık yaratmamak için bu kavramın da tanımını yapmak gerekir.

Desktop game; video game (video oyunu) veya PC game (bilgisayar oyunu) kavramlarının karşıtıdır. Bir video aletinde, kullanıcı ara yüzünde görsel izlenim oluşturarak farklı birçok alanda yapılan çalışmaların bir araya getirilmesiyle ortaya çıkarılan elektronik oyunlardır. Video oyunu terimindeki “video” ile geleneksel olarak taramalı görüntü aygıtları kastedilir. Fakat günümüzde bu terim, iki veya üç boyutlu sanal görüntü sağlayan her çeşit aygıtı ifade eder.

2.1.1. Masaüstü Oyun Materyalleri

Game Board (oyun tahtası):

Oyun tahtası oyunun geçtiği fantastik evreni tasvir etmek için kullanılır (Bkz. Görüntü: 55). Oyunun içeriğine göre bölge sıralaması ve sayısı değişebilir.

Adventure Cards (görev kartları):

Oyun boyunca oyuncu karakterlerin karşılaştığı çeşitli yaratıkları, olayları ve kullanılabilir eşyaları (item) gösterir.

Spell Cards (büyü kartları):

Oyun boyunca kullanılabilecek büyüleri ve bu büyülerin detaylarını içeren kartlardır.

Counters (sayaçlar):

Genellikle huni şeklinde olan bu sayaçlar oyuncuların güç, yetenek ve can seviyesini takip etmek için kullanılır.

Purchase Cards (satın alma kartları):

Oyun boyunca karakterlerin elde edebilecekleri eşyaların amaçlarını ve oyuna etki edişlerinin açıklaması yapılır. Diğer kartlarda olduğu gibi her eşyanın veya aracın (kalkan, kask, kılıç, matara veya taşıma aracı olarak eşek) resimlemesi bulunur.

Character Cards (karakter kartları):

Oynanabilir her karakterin ırkının belirtildiği ve o ırkın görünümüne uygun bir resimlemeyle birlikte özel yetenekleri, güç ve kader gibi sayısal değerler ile gösterilmiştir.

Character Figures (karakter figürleri):

Her karakteri oyun tahtasında temsil eden bir plastik figür bulunur (Bkz. Görüntü: 56). Bu figürler karakter kartları üzerindeki resimlemelerin üç boyutlu fakat renklendirilmemiş sürümüdür.



Görüntü 55: Fantasy Flight Games oyunu A Game of Thrones'un kurulumu. Karakter kartları, harita, sayaçlar ve oyuncuların hanesini simgeleyen figürler görünmektedir.

http://www.unpluggedgames.co.uk/wp-content/uploads/2015/04/AGoT_FFG-1024x571.png



Görüntü 56: Mansions of Madness oyununun plastik figürlerinin orijinal renkleri gridir. Ayrıca oyunda kullanılan figürleri boyamak bir hobidir.

http://i.imgur.com/Xcte627.jpg

2.2. MASAÜSTÜ OYUNLARININ BİLGİSAYAR OYUNLARINA ETKİSİ

Günümüzde, sinema filmlerinin birçok bilgisayar oyunu, masaüstü oyunu ve rol yapma oyunu ürünleri mevcuttur. Ayrıca, hâsılat rekoru kıran filmlerin bu tür yan ürünleri oyun sektörünün gelirinde önemli bir kısım oluşturacak kadar gelişmiştir. Bu yolla rol yapma oyunları Hollywood'un hayali peyzaj görünümünü etkilemiştir. Son on yılda bu etki daha belirgin görülmektedir.

Oyunların (hem masaüstü hem de konsol/pc oyunlarında) görsel içerik tasarımı aşamalarında çalışan birçok 2D ve 3D sanatçı, sinema sektöründe de çalışmaktadır. Bilgisayar oyunlarından uyarlanan filmlerin yanı sıra, oyun içi tasarımlar ile benzerlik taşıyan birçok film görülebilir.

> Bilgisayar oyunları ise masaüstü rol yapma oyunlarına çok şey borçludur. Oyuncuların bilgisayar ile kullandıkları ara yüz dili, oyundaki genel fantastik çevre oluşturma ve karakter yaratımında (savaşçı, rahip, büyücü ve hırsız gibi) D&D evrenini referans edinmiştir. Zork (1977), Ultima (1980), Dragon's Liar (1984) gibi oyunlar, Advanced Dungeons & Dragons kurulumunu 1980'li yıllarda örnek almış birkaç oyundur (Mackay, 2001: 14).

Bilgisayar oyunları icat edilmeden önce masaüstü rol yapma oyunlarında, oyuncular, tamamıyla düşünsel olan yapay bir çevrede karakterler ile etkileşime geçmek zorundır. Oyun kurucu,önemsiz bir ayrıntıdan hikâyedeki en önemli değişikliğe kadar herşeyi belirleyendir. Bu sırada oyuncular, karakterlerinin yeteneklerini ve fiziksel niteliklerini rol yapma oyunu kuralları dâhilinde ölçülendirmekteydi. Dahası, oyuncular birincil kişi görüş açısından topolojik değerlendirme ve araştırma yapabilecekleri detaylı resmedilmiş oyun haritasını, yani oyunun geçtiği çevreyi görebilmekteydi.

> Macera türü bilgisayar oyunu tasarımcıları, Adventure (1976), Rogue (1980), Doom (1993) ve Myst (1993) gibi bilgisayar tabanlı rol yapma oyunları da dâhil olmak üzere oyun özelliklerini birleştirirken rol yapma oyunlarını takip ettiler. Oyun kurucunun yerine bilgisayar geçti. Nitelikler, önceki masaüstü oyunlarından elde edildi (Mackay, 2001: 14)

Bu nitelikler:

- 3 boyutlu birincil kişi bakış açısı ile çevrelenen oyun oynanış,
- Oynanabilir olmayan karakter ile etkileşim,
- Değişken çevre,
- Karakter yeteneklerinin ölçülebilir değerlendirmesi ve
- Oyun haritasına erişimdir.

Masaüstü rol yapma oyunlarında hedef, oyun mekanizmasını modernize etmek iken bilgisayar oyunlarında bu hedef daha gerçekçi mekân grafikleri tasarlamaktır ve

bunun sonucunda bilgisayar oyunları daha karmaşık bir tasarım süreci içine girmiştir (Mackay, 2001)

2.3. MASAÜSTÜ OYUNLARININ ZAMAN ÇİZELGESİ

Masaüstü oyunların kökeni tarih öncesi dönemlere dayanmaktadır. Antik Mısır ile ilk kez tarih sayfalarında görülmektedir. Bu bölümdeki zaman çizelgesi için “http://schools-wikipedia.org/wp/b/Board_game.htm” , "http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/" ve “http://frpnet.net/makaleler/tarihteki-onemli-10-masa-oyunu” sitelerindeki içerik genişletilerek aktarılmıştır.

M.Ö. 3100: Hanedanlık öncesi Mısır’a ait mezar alanlarındaki kalıntılarda Senet (veya Senat) adlı bilinen en eski masaüstü oyun ortaya çıkmıştır (Bkz. Görüntü: 57).



Görüntü 57: Abanoz ağacı, fildişi ve altından yapılıp mücevherle kaplanmış Senet, milattan önce 1350 yılında ölen Firavun Tutankamon’un mezarında bulunmuştur.
http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Ancient/Senet/

Zamanla Mısır’ın Yeni Krallık döneminde (M.Ö. 1550- 1077), ölülerin yolculuğu için bir tılsım haline gelir. Mısırlılar, kararlılığa inançlarından ve oyundaki şans olgusundan dolayı, başarılı bir oyuncunun Ra, Thoth ve Osiris gibi kudretli tanrıların koruması altında olacağına inanıyorlardı (Boyle, 2012).

M.Ö. 3000: Mehen, Hanedanlık öncesi Mısır’da aslan şekilli figürlerle mermer üstünde oynanan bir başka masaüstü oyundur. Mehen, ismini mitolojik yılan tanrıdan alır. Bulunan oyun materyalleri ve mezarlardaki resimlemeler üzerinde yapılan

çalışmalar sonucu mermer plakanın dini simgeden çok bir oyunu tasvir ettiği ortaya çıkmıştır. Oyunun kural ve metodu bilinmemektedir.

M.Ö. 3000: İran'da antik tavla seti bulunmuştur.

M.Ö. 2560: Ur mezarlarında Ur Kraliyet Oyunu (Bkz. Görüntü: 58) tahtası bulunmuştur.



Görüntü 58: Ur Kraliyet Oyunu yada Yirmi Kareli Oyun'un tahtası. https://gertjanverheyden.wordpress.com/2013/03/27/royal-game-of-ur/

M.Ö. 1500: Girit'te ilk çağdan kalma bir saray olan Knosos'da bulunan masaüstü oyun oynayan insanların resimlemeleri keşfedilmiştir.

M.Ö. 1440: Nine Men's Morris (Bkz. Görüntü: 59) oyununda oyuncular taşların bir ızgara şekli üzerine yerleştirilip üç taşlık çizgiler oluşturmaya çalışır. Bütün taşlar bittiğinde, oyuncular her hareket sıralarında bir birim ilerleyebilir ve ne zaman üçlü bir dizi oluştururlarsa rakibinin tahtadaki taşlarından birini kaldırabilirler. Taş sayısı ikiye düşen ilk oyuncu oyunu kaybeder. Sri Lanka, Antik Troya, Bronz Çağı İrlandası ve günümüz ABD'sinin güneybatısında taşlara oyulmuş biçimde bu oyunun çeşitleri bulunmaktadır (Kömür, 2015).



Görüntü 59: X-O-X (tic tack toe) oyunun öncüsü olan Nine Men's Morris oyunun taş üzerine kazınmış görüntüsü.

http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/

M.Ö. 500: Budha Oyunları listesinde sekiz veya on turluk oynanan masaüstü oyunlardan bahsedilmiştir.

M.Ö. 500: Hint Destanı Mahabbarata'da bahsedilen Pachisi'nin (Bkz. Görüntü 59) erken dönem örneği ortaya çıkmıştır. Pachisi, Hindistan'ın ulusal oyunu diye bilinir. Simetrik çarpı işareti şeklinde bir tabela üzerinde, 6-7 adet deniz kabuğu ile oynanır. Oyunun ismi, elde edilecek en yüksek skor olan 25 sayısından yani Hintçe "pachis" kelimesinden türemiştir.

M.Ö. 400: Çin'in Zhongshan bölgesinde bir soylu mezarında, süslemelerle bezenmiş liubo adlı masaüstü oyunu bulunmuştur.

M.Ö. 400: Antik Çağ'da Çin'in kültürel bilgeliğinin dört önemli sanatından biri olarak kabul gören Go (weigi) oyunu tarihsel kronoloji ZuoZhuan'da bahsedilmiştir.

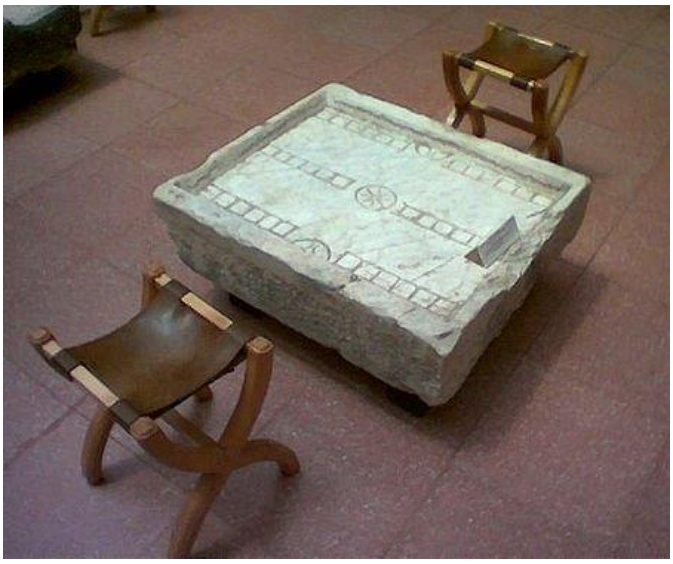
M.Ö. 116- 27: Antik Romalı bir bilgin ve yazar olan Marcus Terrentius Varra, Lingua Latina X adlı eserinde Ludus Latruncularum (basit ifadesiyle Latrones) ile ilgili erken dönem örneklerinden bahsetmiştir. Satranç ve damaya benzediği söylenir fakat genel olarak askeri taktik oyunu olarak kabul edilir.



Görüntü 60: Pachisi'nin görüntüdeki örneği PittRivers Müzesi'ne Oxford Üniversitesi Hint Enstitüsü'nden gönderilmiştir.

http://www.prm.ox.ac.uk/LGweb/toys/1932_89_205.htm

M.Ö. 1- M.S. 8: Romalı şair Ovid'in kadın ve erkek görgü unsurları ve teknikleri üzerine eseri Ars Armatoria'da Ludus Duodecim Scriptorum (XII scripta) üzerine bahsedilir. "12 maddenin oyunu" anlamına gelmektedir. Oyun levhası, bu oyunun temelinden geldiği düşünülür ve modern damaya benzetilir (Bkz. Görüntü: 61).



Görüntü 61: Roma İmparatorluğu dönemine ait Efes Müzesi'nde bulunan XII scripta.

https://en.wikipedia.org/wiki/Ludus_duodecim_scriptorum

M.Ö. 1- M.S. 8: Kralların Romalı Oyunu hakkında çok az şey bilinir fakat hemen hemen Latrones'in çağdaşıdır.

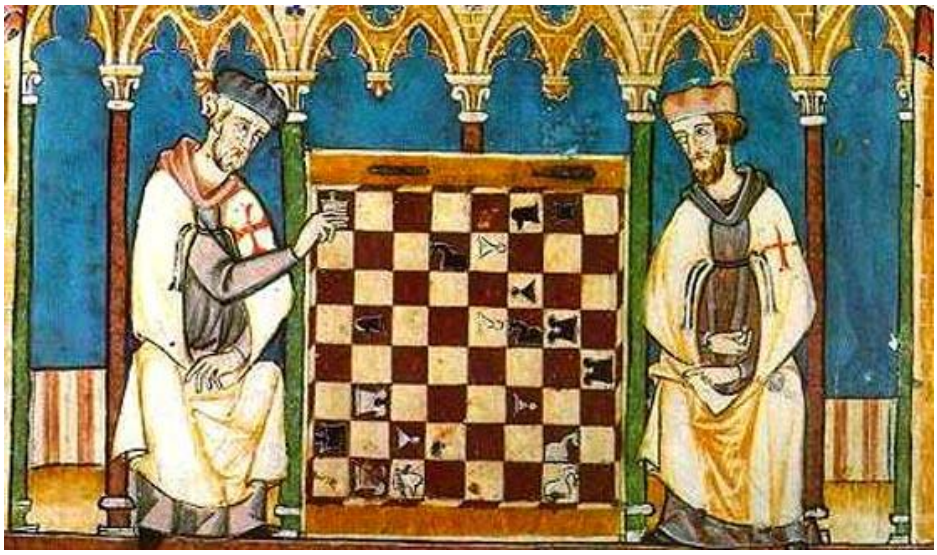
M.S. 400: Kuzey Avrupa'da masaüstü strateji oyunu olan Tafl, oynanmaya başlanır. Tafl, Eski Norveç dilinde masa, tabla anlamına gelir.

M.S. 600: Satrancın öncülü Chaturanga üzerine ilk bilgilere Hint kaynakları Vasavadatta ve Harsha Charitha'da rastlanmıştır.

M.S. 700: Dünyanın genelinde oynanan masaüstü oyunların soyu olan Mancala'ya ait en eski kanıtlar Matara, Eritrea ve Yeha'da bulunmuştur.

1283: İspanya'nın Kastilya Kralı 10. Alfonso, Libro de los Juegos (Oyun Kitabı) adlı eserin Arapçadan Kastilya diline çevrilmesi emrini verir. Kitap çevirisini mükemmelleştirmek için içeriğine illüstrasyonlar eklenir (Bkz. Görüntü 62).

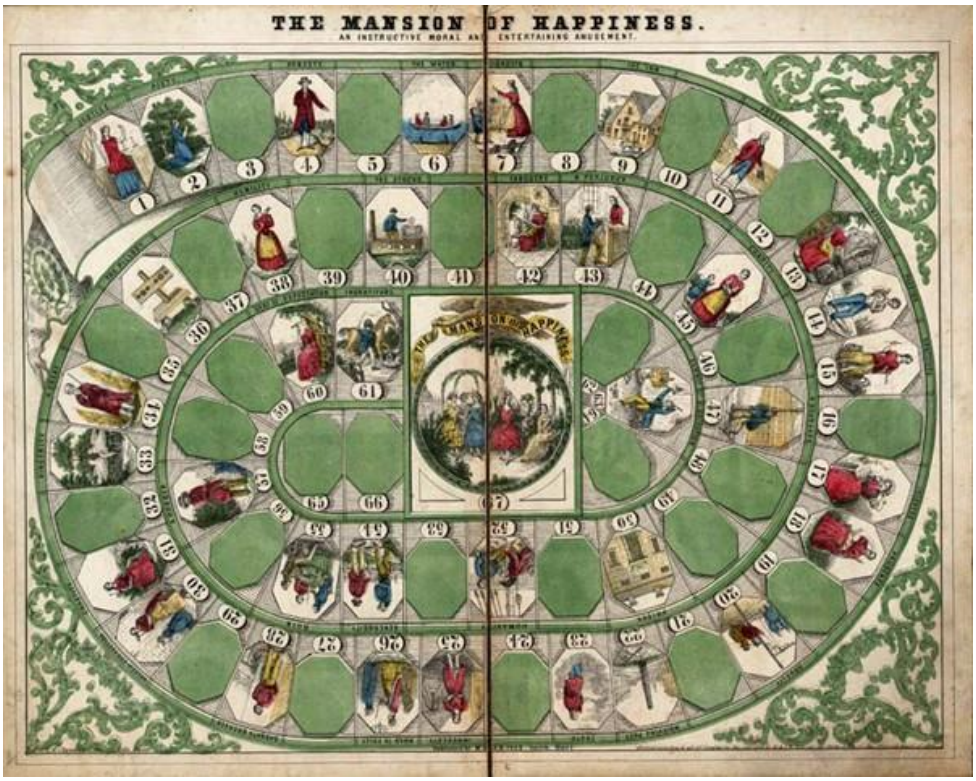
1759: İlk defa, ismi bilinen bir tasarımcısı olan bir masaüstü oyunu, A Journey Through Europe (Avrupa'ya Seyahat) John Jefferys tarafından yayımlanır.



Görüntü 62: Alfonso'nun Libro de los Juergos kitabından bir görüntü. http://esunmomento.es/ImagenME/Sabio%207.jpg

1812: Kriegspiel, Prusya ordusunda bir takıntı haline gelen oldukça karmaşık bir oyundur. Almanya'nın Birinci Dünya Savaşı'nda yenilmesine rağmen stratejik anlamda ordunun zafer kazanmasına yardımcı olduğu söylenmiştir. Von Reisswitz adlı Prusyalı üstteğmenin tasarladığı ilk gerçekçi savaş oyunudur.

1843: Parker Brothers'ın iddia ettiğine göre The Mansions of Happiness: An Instructive Moral and Entertaining Amusement (Bkz. Görüntü: 63) ABD'de yayımlanmış ilk masaüstü oyunudur. Diğer dini oyunların ardılı olarak bahsedilmektedir. Şabat gününü bozanlar kırbaçlanmaya gönderilir ve tembellik günahı oyuncuyu fakirliğe sürükler (Kömür, 2015).

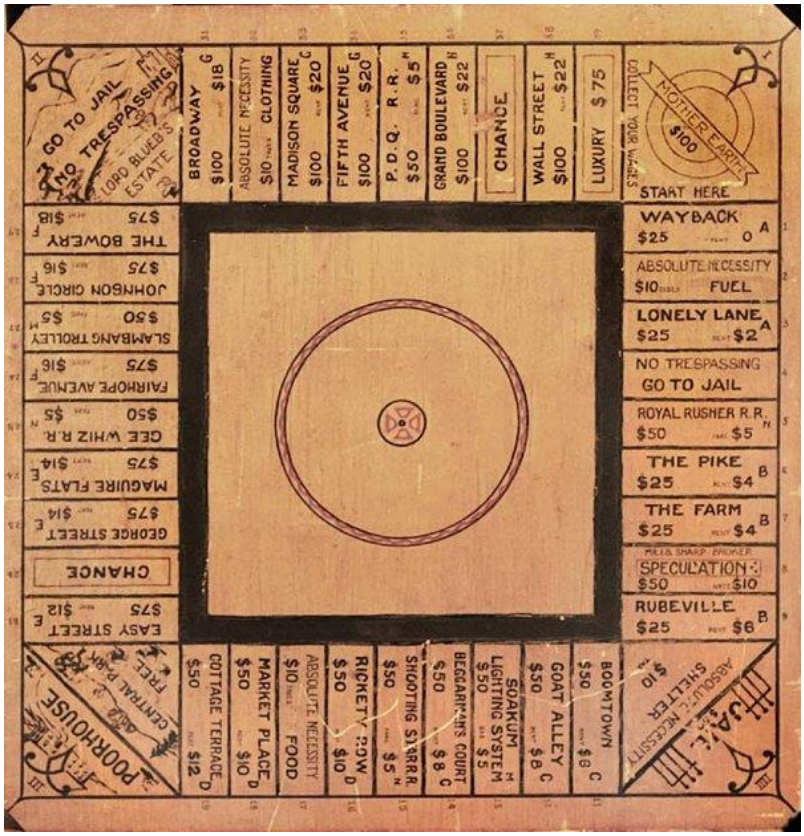


Görüntü 63: The Mansions of Happiness'in oyun tahtası. Sıralı zar atılarak ilerlenen temel oyun sistemi vardır.

http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/

1874: Orijinali milattan önce 500 yılına dayanan, açık alanda soyluların hizmetkârlarını kullanarak oynadıkları Hint oyunu Pachisi'nin masaüstü sürümü Parcheesi, Selchow& Righter tarafından patenti alınır.

1903: The Landlord's Game (Bkz. Görüntü:64), 1903 yılında Lizzie Magie tarafından icat edilen oyunun kare yolu etrafına oyuncuların satın alması için mülkler dizilmiştir. Oyun tahtasında dört demiryolu, iki kamu hizmeti, bir hapishane ve "Dünya Ana üzerindeki emek maaş üretir" yazılı köşeden oyuncular her geçişlerinde yüz lira kazarır. Monopoly ile olan bu inanılmaz benzerliğine rağmen Charles Darrow Monopoly'nin patentini The Landlord's Game'den otuz sene sonra alır ve Parker Kardeşlere satar (Kömür, 2015).



Görüntü 64: 1903 yılında çıkan The Landlord's Game oyun tahtası.
http://listverse.com/2013/12/26/10-ridiculously-offensive-board-games-to-ever-be-published/?utm_source=more&utm_medium=link&utm_campaign=direct

2.4. MODERN STRATEJİ VE MİNYATÜR MASAÜSTÜ OYUNLARI

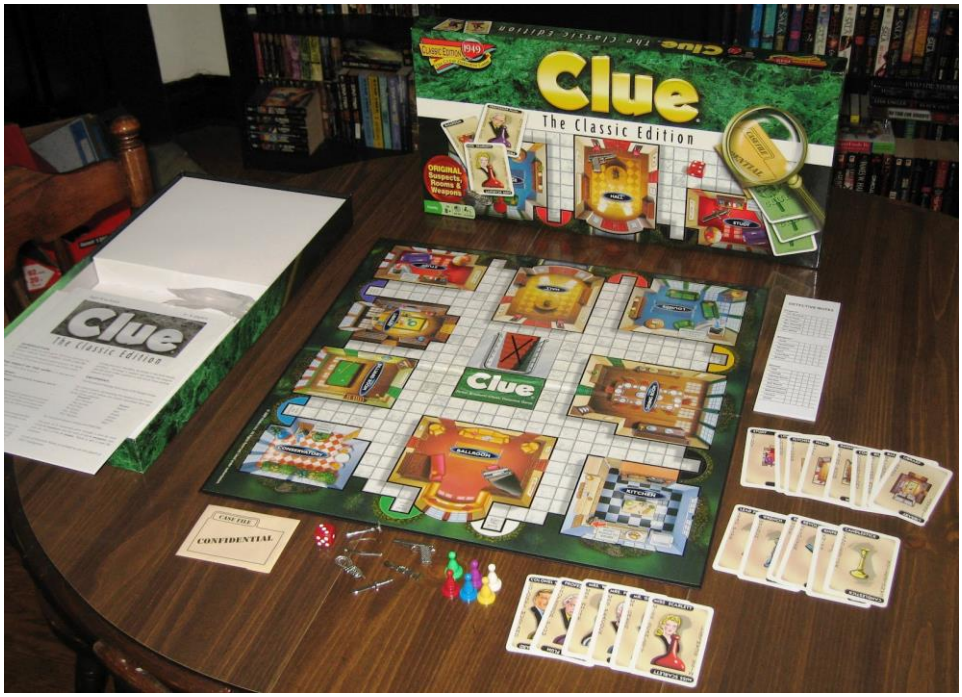
1935: İkiden sekize kadar oyuncuyla oynanabilen Monopoly oyununu tasarlayan Charles Darrow 1933'te bağımsız olarak oyunun satışını yapmaya başlamıştır. Amerikan kültürüne yerleşmiş bu oyun dünya çapında bir üne sahiptir.

1938: Scrabble adlı kelime oyununun ilk sürümü, Criss- Crosswords adıyla Alfred Mosher Butts tarafından piyasaya sürülür.

1948: Scrabble'da oyuncular en yüksek skorlu kelimeyi tamamlamaya çalışırlar. Alfred Moshar tarafından tasarlanan oyun ilk kez 1948'de yayımlanmıştır ve günümüzde ticari hakları Hasbro'ya aittir. Scrabble'ın yirmidokuz dilde çevirisi yapılarak yüz milyondan fazla satılmıştır.

1949: Clue ya da Büyük Britanya'da bilinen adıyla Cludeo'da (Bkz. Görüntü:65) oyuncular Bay Boddy'i kimin öldürdüğünü bulmak için gizemli bir

malikânededolaşarak şüphelileri, mekânları ve olası cinayet sihahlarını sınırlandırmaya çalışırlar. Tümden gelim yapma oyunu Clue, Anthony Pratt'in tasarladığı üçten altıya kadar oyuncu sayısıyla kırkbeş dakikalık süreyle oynanabilmektedir.



Görüntü 65: Bir cinayetin aydınlatılmasını konu alan Clue'nun oyun tahtası, karakter kartları, plastik figürleri ve ön yüzey kutu görüntüsü.

http://www.dadsgamingaddiction.com/wp-content/uploads/2012/06/IMG_07181.jpg

24, Family Guy, Seinfeld, The Simpsons, Scooby- Doo ve The Office gibi televizyon dizileri temalarının dışında Alfred Hitchcock filmografisi, Dungeons & Dragons oyunları ve Harry Potter roman dizisi temalı sürümleri de yayımlanmıştır (Boardgamegeek, t.y.)

1956: Yahtzee ikiden on kişiye kadar oyuncu sayısıyla oynanabilmektedir. Yahtzee'de oyuncular beş tane zar atar ve zarların hepsini yada istedikleri sayıdakini iki kez daha atma hakkına sahiptirler. Çeşitli kategorilerde zar atarak en yüksek skoru elde etmeye çalışırlar. Yüzlerce milyon kopyası satılan Yahtzee ilk kez 1956'da E. S. Lowe şirketi tarafından patenti alınmıştır. Günümüzde ise Hasbro oyunun yayımcılık haklarına sahiptir.

1959: Risk, Albert Lamorisse'in tasarladığı ve Parker Brothers tarafından 1959'da yayımlanan oyun ikiden altıya kadar oyuncu sayısıyla oynanabilmektedir. Risk'in

oyun tahtası dünya haritasıdır ve oyundaki temel amaç dünyadaki tüm ülkelerin yönetimini ele geçirmektir. Risk, yeni kurallara ve yeni kazanma şartlarına sahip sürümüyle 2008'de tekrar yayımlanmıştır.

Risk 2210 AD, The Lord of the Rings Risk, Risk: Star Wars Clone Wars Edition gibi tematik sürümleri bulunmaktadır. Oyun dünyasında yirmibeşinci yılını tamamlayan Playstation platformu oyunu Metal Gear Solid dizisinin evreninde geçen Risk: Metal Gear Solid Limited Edition oyunu (Bkz. Görüntü:66) da piyasaya sürülmüştür.



Görüntü 66: Risk taktik oyununun yine taktiksel başka bir oyun olan Metal Gear Solid temalı sürümü.

http://cache.gawker.com/assets/images/kotaku/2011/09/metalgearsolidlimited_risk_pr2_print.jpg

2015 yılının Ağustos ayında piyasada yerini alması beklenen bir diğer tematik Risk oyunu ise Risk: Game of Thrones'dur (Bkz. Görüntü: 67). Bu oyunda Westeros ve Essos olmak üzere iki farklı oyun alanı bulunmaktadır. Temel Risk oynanış biçiminden farklı olarak oyun üç farklı senaryo sunmaktadır. Beş Kralın Senaryosu'nda Martell, Stark, Baratheon, Lannister ve Tyrell ailelerinden birini seçerek Westeros'u ele geçirmek amaçlanır. İki kişilik oynanan senaryoda ise Targaryen ailesi veya Ghiscariler'den birini seçerek Essos'daki Ghiscari kölelerini oyuncular himayeleri altına almaya çalışmaktadır. Son senaryoda ise Westeros ve Essos haritalarını birleştirerek en fazla yedi oyuncuyla tüm toprakları ele geçirmek hedef haline gemektedir (Küpçü, 2015)



Görüntü 67: Risk taktik oyununun Game of Thrones temalı masaüstü oyunu. http://frpnet.net/haberler/risk-game-thrones-versiyonu-resmen-aciklandi

1958: Tactics II Charles Roberts'in 1961'de tasarladığı ve Avalon Hill'in yayımcılığını yaptığı oyun modern savaş oyunlarının kökenini oluşturmuştur. Tactics II'den üç yıl önce Roberts 1958'de Avalon Hill şirketini kurup ilk Tactics oyununu yayımlamıştır ve günümüzdeki savaş oyunlarının başlangıcını yapmıştır. Orijinalini belirgin biçimde geliştiren Tactics II bir çeşit askeri satrançtır. Savaş oyunlarında satrançta olduğu gibioyundaki farklı parçaların (birimlerin) birbirinden farklı kapasiteleri vardır. Oyuncular, her sıraları geldiklerinde, tüm birimlerinin yerini değiştirebilir ve bu değişikliklerden sonra düşman birimlerine karşı savaşlar başlatılmış olur.

Tactics'in (Bkz. Görüntü: 68) satrançtan ayrılan bir diğer büyük farkı ise (tüm macera, fantastik ve savaş temalı masaüstü oyunlarıyla aynı özelliği) bu oyunların haritalı oyun tahtasına sahip olmasıdır (Boardgamegeek, t.y.)



Görüntü 68: 1958 tarihli taktik oyunu Tactics II'nin oyun materyalleri. https://boardgamegeek.com/image/593269/tactics-ii?size=large

1961: İlk kez altı köşeli tablo kullanılan ticari savaş oyunları D-Day ve Chansellorsville piyasaya sürülür.

1970: İki oyunculu kod kırma oyunu Mastermind, İsrailli telekomünikasyon uzmanı Morderou Meirowitz tarafından tasarlanır.

1980: Alman tarzı yada tasarımcı oyunu diye adlandırılan masaüstü oyunlar ayrı bir tür olarak geliştirilmeye başlanır. Tasarımcı oyunları; basit kuralları, ortalama oyun süresi, dolaylı yoldan oyuncuların birbirleriyle etkileşime girmesi ve ayırıcı fiziksel parçaların olduğu strateji oyunlarıdır.

1980: Francis Tresham'ın 1980'de tasarladığı ve Avalon Hill'in yayımladığı Civilization oyunuantik uygarlıklara dair türünün en iyilerinden biri olarak kabul edilmektedir. Ticari başarısının rakamlarla desteklendiği Civilization'da her oyuncu antik uygarlıklardan birinde rol üstlenir ve imparatorluklarını genişletmeyi hedefler. Ticaret yapmak oyuncuların rakipleriyle saygın bir ilişki kurabilmeleri için oldukça önemlidir.1991'de Advanced Civilization adlı eklenti paketinin yayımlanmasının yanısıra oyun çeşitli yayımcılık şirketleri (Hartland Trefoil, Descartes, Gibsons Games) tarafından piyasaya çıkarılmıştır (Boardgamegeek, t.y.)

1981: İkiden altı kişiye kadar oynanabilen Trivial Pursuit oyunu Chris Honey ve Scott Abbot tarafından tasarlanmıştır. Oyuncular sinema, coğrafya, tarih, bilim ve müzik gibi kategorilerden soruları doğru cevaplayarak oyun tahtasında ilerler. Her kategoriye ait pasta dilimi biçimindeki parçayı kazanmaya çalışırlar ve oyun fişinde bu parçanın altı farklı rengini topladıktan sonra oyun tahtasının ortasına yerleştirirler. Oyunun kazananını belirlemek için son bir soru daha sorulur. 1980'den beri oldukça sevilen Trivial Pursuit'in yeni sürümleri ve oyunun satıldığı ülkelere göre uyarlamaları hâlâ yayımlanmaktadır. Star Wars ve The Lord of the Rings gibi tematik sürümleri de bulunmaktadır (Boardgamegeek, t.y.)

1983: Warhammer oyunu Bryan Ansell, Richard Halliwell ve Rick Priestly tarafından ilk kez 1983'te Games Workshop'tan yayımlanmıştır. Chainmail ilk olmasına rağmen aslında Warhammer çağdaş minyatür oyunları endüstrisini (Bkz. Görüntü: 69) yaratan oyun olmuştur. Warhammer'ın ardılları olarak MageKnight, The Lord of the Rings Battle Game, Star Wars Miniatures ve HeroClix örnek gösterilmektedir (Boardgamegeek, t.y.)



Görüntü 69: Warhammer oyunlarının en önemli parçası olan minyatürlerin oyuncular tarafından boyanmış hali görünmektedir.

https://warpsignal.files.wordpress.com/2011/12/warhammer.jpg

Warhammer fantastik masaüstü savaş oyunu iki veya daha fazla kişiyle yirmiden yüze kadar minyatür sayısı ile oynanır. Minyatürlerin çeşitli modelleri bulunduğundan oyuncular bu minyatürleri boyamakla da oldukça uzun vakit geçirebilirler.

1984: Axis and Allies, ikiden beş kişiye kadar birlikte oynanabilen ve üç saatlik oynama süresi olan oyun Larry Harris Jr. tarafından tasarlamış olup 1984'te Milton Bradley tarafından yayımlanmıştır. Yeni sürümü ise 2004'te Wizards of the Coast ve ellinci yılına özel sürümü Avalon Hill tarafından yayımlanmıştır. Axis & Allies (Bkz. Görüntü: 70) Risk'in oynanış biçimini ve temasını alıp yeni bir yön vermiştir. İkinci Dünya Savaşı temalı oyunda Miğfer (Almanya, Japonya, İtalya) ve Müttefik (SSCB, Birleşik Krallık ve ABD) devletleri plastik minyatür figürlerle temsil edilmektedir. Oyuncuların kendilerine ait mühimmatları, savaş gemileri, denizaltıları, uçaksavarları, askerleri, hava taşıtları, fabrikaları ve savaş uçakları vardır. Karşı güçlere saldırı düzenlemek veya savunma yapmak için takımlar birlikte çalışmak zorundadır. Tüm birimlerin birbirinden farklı çalışma yöntemleri ve kendilerine ait işlevleri vardır. Ayrıca oyuncular savaşı bitirebilecek olan süper teknolojiyi geliştirmek için üretim kaynaklarını tehlikeye atması gerekecek kararlar verme seçeneğine sahiptirler. Oyun bu karmaşık özellikleriyle benzer tarzdaki Risk oyunundan ayrılmaktadır (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 70: İkinci Dünya Savaşı temalı taktik oyunu Axis & Allies'ın kutu içeriklerinin görüntüsü.

https://boardgamegeek.com/image/60508/axis-allies

2.5. MODERN FANTASTİK MASAÜSTÜ OYUNLARI

1975-2012: Dungeon! TSR Inc tarafından piyasaya sürülür. Dungeon (Bkz. Görüntü: 71) altı bölümden oluşan basit bir haritaya sahiptir. Oyuncular, hazine bulmak ve yaratıkları yenmek amaçlı, harita üzerinde hareket edebilmektedir. Daha büyük hazineler, daha zorlu düşmanlarla birlikte zindanlarda daha yüksek seviyelerde yer almaktadır. Oyunun amacı, belirli miktardaki hazineyle birlikte başlangıç noktasına ilk varan olmaktır.

Orijinal oyunun kural kitabı, katlanabilir bezden oyun tablosu, Parcheesi tarzı beyaz, mavi, kırmızı ve sarıdan oluşan oyun parçaları, altı yüzeyden oluşan bir çift zar ve zindanın altı seviyesi için çeşitli renk kodunda yaratık ve hazine kartları vardır.



Görüntü 71: TSR firmasının klasik oyunu ilk Dungeons & Dragons temalı masaüstü oyunu.

https://magisterrex.files.wordpress.com/2011/04/dungeonfront.jpg

Kartların ön kısmındaki görseller siyah beyaz iken arka tarafındakiler seviyelerine göre renklidir. Orijinal oyundaki oynanabilir dört karakter; Elf, Kahraman, Süper Kahraman, Büyücü sınıflarıdır. Bunlar sırasıyla; yeşil, mavi, kırmızı ve beyaz parçalarla temsil edilmektedir.

1989'da çıkarılan yenilenmiş Dungeon'da altı farklı sınıf vardır ve bunlar; Savaşçı, Elf, Cüce, Büyücü, Hırsız ve Paladin'dir.1992'deki klasik Dungeon masaüstü oyunu da aynı altı sınıfa sahiptir.

2012'de Dungeons & Dragons ismi altında piyasaya çıkarılan oyunun kahramanları ise; Büyücü, Savaşçı, Rahip ve Hırsız'dır. Her birinin kadın ve erkek sürümleri vardır ve sekiz kişiye kadar oynanabilir.

Beşinci baskı, Wizards of Coast tarafından 2014 yılında piyasaya sürülmüştür. Kurallarda herhangi bir değişiklik olmamıştır, fakat görsel tasarımların tamamı yenilenmiş ve tarz olarak daha çok stilize edilmiştir. (Boardgamegeek, t.y.).

1977: Cosmic Encounter (Bkz. Görüntü: 72) ilk kez 1977'de Eon tarafından yayınlanan (daha sonra Mayfair Games ve Avalon Hill) Bill Eberle, Jack Kittredge, Bill Norton ve Peter Olotka'nın tasarladığı oyun 2008'den beri (Bkz. Görüntü: 72) Fantasy Flight Games tarafından yayımlanmaktadır.



Görüntü 72: Cosmic Encounter oyununun orijinal sürümünün kutu içerikleri. http://daveola.com/CosmicEncounter/Images/1986.Games_Workshop.all2.jpg

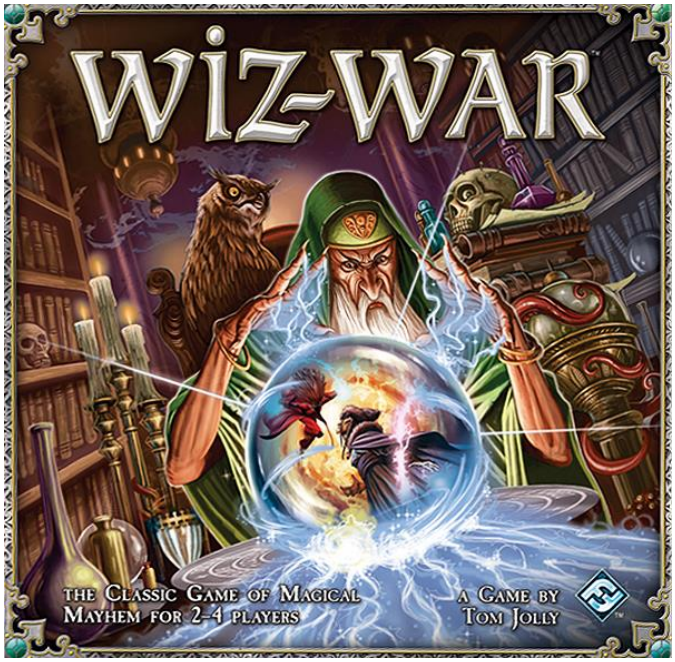


Görüntü 73: Cosmic Encounter'ın 2008 yılında çıkan yeni sürümünün oyun parçaları görünmektedir.

http://www.dadsgamingaddiction.com/wp-content/uploads/2012/06/img_0417.jpg

Üçten beşe kadar olan oyuncu sayısıyla ve bir saatlik oynanış süresiyle Cosmic Encounter'da her oyuncu birbirlerinden farklı özelliklere sahip olan uzaylı ırklardan birini kontrol eder ve yabancı gezegenlere koloni kurmaya çalışır. Beş koloni kurmayı başaran ilk oyuncu oyunu kazanır. Fakat kazanmak için her oyuncunun zaman zaman savaşması ve diğer oyuncular ile ortak çalışma yapması gerekmektedir (Boardgamegeek, t.y.).

1983:Wiz-War fantastik tarzdaki oyun Tom Jolly tarafından tasarlanmıştır ve günümüze kadar sekiz adet sürümü yayınlanmıştır. Wiz-War (Bkz. Görüntü: 74) en fazla dört kişiyle oynanan ve bir saatlik oynanış süresiyle klasik hazine avı oyunudur. Oyun tahtasının merkezine yerleştirilen oyun kartlarıyla oyuncular büyü yapabilirler ve hareketlerini ilerletebilirler. Her oyuncunun amacı diğer oyuncuların topladığı hazineyi alıp kendi bölgelerine getirmektir. İki hazineyi bu yolla toplayan ya da tüm Büyücüleri öldüren ilk oyuncu oyunu kazanır. Oyunun çıktığı tarihten bu yana sekiz adet sürümü yayımlanmıştır.



Görüntü 74: Wiz-War kutu ön yüzey kapak tasarımı.
https://cf.geekdo-images.com/images/pic1222733.jpg

2012'deki sekizinci sürümü Fantasy Flight Games tarafından yenilenmiştir ve iki adet eklentisi Bestial Forces ve Malefic Curses çıkmıştır. Yeni sürüm belirgin kural farklılıkları, genişletilmiş oyun bileşenleri ve yenilenen görsel tasarımları içermektedir.

Wiz-War hakkında önemli bir tarihi bilgi ise; oyun tasarımcısı ve matematik profesörü Richard Channing Garfield'ın Magic: The Gathering kart oyununu tasarlarken Cosmic Encounter ve Wiz- War oyunlarından ilham aldığı söylenmektedir (Boardgamegeek, t.y.).

1983: Warhammer Fantasy Battle masaüstü (Bkz. Görüntü: 75) fantastik savaş oyunu Warhammer Fantastik Kurulumunun[25] temelini oluşturur. Çıktığı tarih yani 1983'ten beri düzenli olarak yenilenmektedir. Son olarak 2010 yılında sekizinci sürümü çıkmıştır. Oyunun dördüncü sürümünden itibaren Warhammer kural kitabı, mesafe ölçerler, zarlar, minyatürler ve şablonların bulunduğu kutulu üretime geçmiştir. Warhammer,oyuncuların yaratıcılıklarını ve el becerilerini kullanabilecekleri geniş bir evren sunar ve bu nedenle başlı başına bir hobi olarak görülmektedir.

[25] Warhammer evreninin iki farklı kurulumu vardır. Bunlar Warhammer Fantasy ve Warhammer 40.000'dir ve birbirleriyle karıştırmamak gerekir. Warhammer Fantasy 1983'te Warhammer 40K ise 1987 yılında ilk kez yayımlanmıştır.



Görüntü 75: Oyuncuların boyayarak düzenlediği Orman Elfi minyatürleri.
https://boardgamegeek.com/image/1703261/warhammer?size=large

1985: Dungeonquest (Bkz. Görüntü: 76) 1985 yılında ilk kez İsveç'te Drakborgen (Ejderha'nın Kalesi) adıyla, ikinci sürümü Drakborgen Legenden ise 2002 yılında yayımlanmıştır.

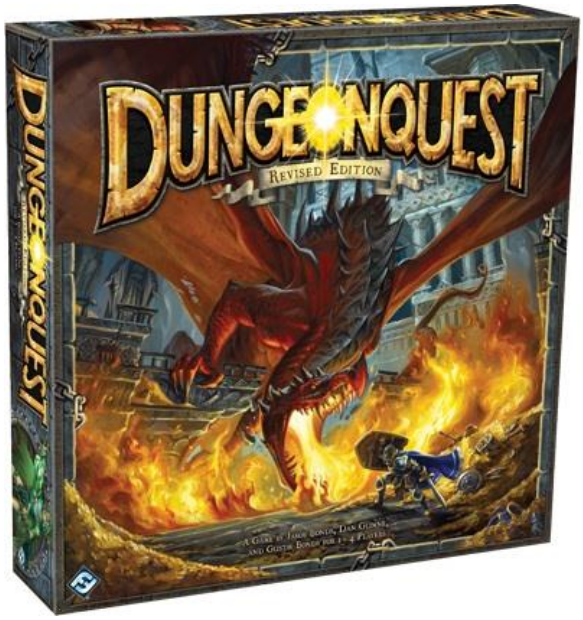


Görüntü 76: Dungeonquest'in ilk sürümü.
https://boardgamegeek.com/image/1951008/dungeonquest?size=large

2010'da Fantasy Flight Games tarafından lisanslanarak aynı yıl oyunun üçüncü sürümü yayımlanmıştır. Oyun fantastik minyatür oyunlarının karışımı olarak

tasarlanmıştır. İnsanlar, Elfler, Cüceler, Ölümsüzler (undead), Orklar ve Goblinler hikâyede yer alır. Her ırkın kendine has yetenekleri ve uzmanlık alanları vardır.

Fantastik macera ve keşif türündeki oyun birden dört kişiye kadar oynanabilmektedir. Oyuncular Castle Dragonfire (Ejderha ateşi Kalesi) harabesini keşfedip zindanın merkezindeki hazine odasına ulaşmaya ve hazineyi alıp kaçmaya çalışırlar. Oyunda sona gelmeden önceki birkaç sıradan (turn) itibaren oyuncuların risk alması için baskı oluşturulur. Oyuncular tuzaklardan kaçmaya, canavarlarla savaşmaya ve hazineye giden yolu bulmaya çalışırlar. Bunların yanısıra hazine yığınının üstünde uyuyan ejdarhayı uyandırmamaları gerekir.Labirente benzeyen zindanın içinde süre bitiminden sonra kalan oyuncular ise ölür.



Görüntü 77: 2014'te çıkan revize edilmiş sürümü.
https://boardgamegeek.com/image/1993961/dungeonquest-revised-edition

Oyunun 2014'te çıkan sürümü (Bkz. Görüntü: 77)hikâye bakımından değişiklik geçirmese de oyuncuları daha ölümcül bir zindan ve düşmanlar beklemektedir. Oyunun eski sürümlerine dikkat edilerek modern dövüş (combat) sistemi kurulmuştur. "Meşale" (the torchlight) değişimi (Bkz. Görüntü: 78) oyuncuların oyun tahtasında yeni yollar keşfetmelerini, daha karmaşık ve yayılan bir zindan kurmalarını sağlamaktadır (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 78: Oyunda meşalenin kullanımı.
https://boardgamegeek.com/image/2285270/dungeonquest-revised-edition

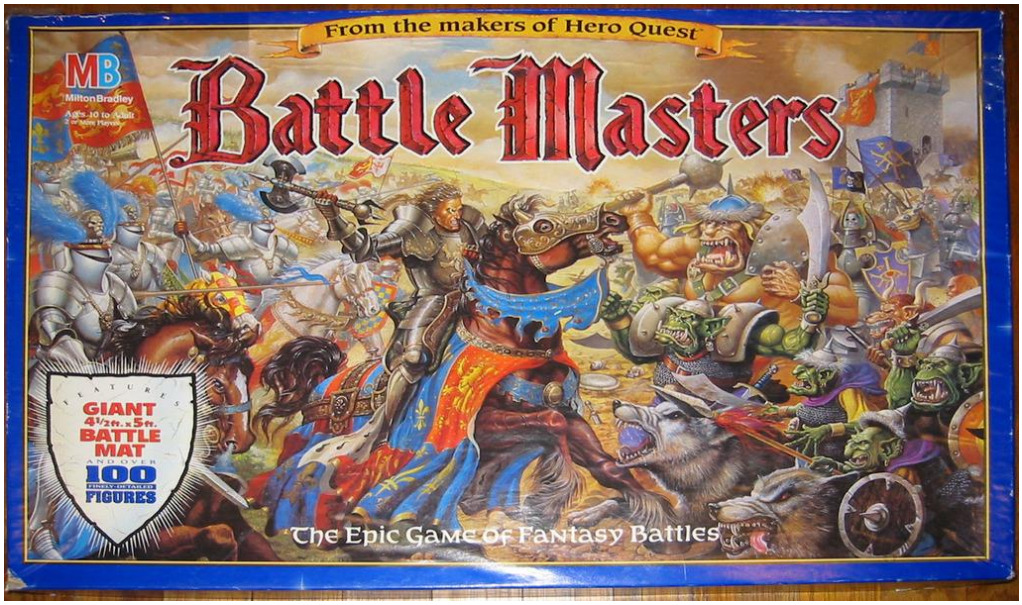
1989: Heroquest (Bkz. Görüntü: 79), Milton Bradley firmasının (MB Company) Dungeons & Dragons tarzında Stephen Baker tarafından tasarlanan fantastik macera masaüstü rol yapma oyunudur. Bir oyuncu oyun kurucu (game master) yerine geçer diğer oyuncular(en fazla dört oyuncu) Büyücü, Elf, Cüce ve Barbar karakterlerinden biri olur.



Görüntü 79: Heroquest kutu içeriği.
https://boardgamegeek.com/image/2552252/heroquest?size=large

Heroquest, minyatürlerini yapan, kural kitabı ve senaryo kitabındaki sanat çalışmaları ile arkaplan evrenini yaratmaya katkıda bulunan Games Workshop işbirliği ile üretilmiştir. Oyunun birçok eklentisi bulunmaktadır (Boardgamegeek, t.y.).

1992: Battle Masters(Bkz. Görüntü: 80) Milton Bradley firmasının tasarladığı ve sonradan Games Workshop tarafından lisansı satın alınan fantastik minyatür savaş oyunudur. Battle Masters iyinin kötüye karşı verdiği epik savaşı anlatmaktadır. Onurlu İmparatorluk Ordusu ve Kaos Birlikleri bu savaşta yirmi beş ordu birimi yönetir. Yüzden fazla minyatür figür nehirlerin, bataklıkların ve hendeklerin olduğu büyük bir oyun haritası üzerinde iki tarafın ordularını temsil eder. Battle Masters, Erken Dönem Almanya'nın ve Tolkien'in Orta Dünya Mitolojisinin birleştiği Warhammer Fantasy fantastik rol yapma oyunu (FRP) evreninde görülen savaşların simülasyonu niteliğindedir (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 80: Battle Masters ön yüzey kutu tasarımı.
https://boardgamegeek.com/image/286405/battle-masters?size=large

1993: Horus Heresy[26] (Bkz. Görüntü: 81), 1990'ların başında Games Workshop'un yayımladığı masaüstü savaş oyunlarından biridir. İmparator'a ihanet eden Horus

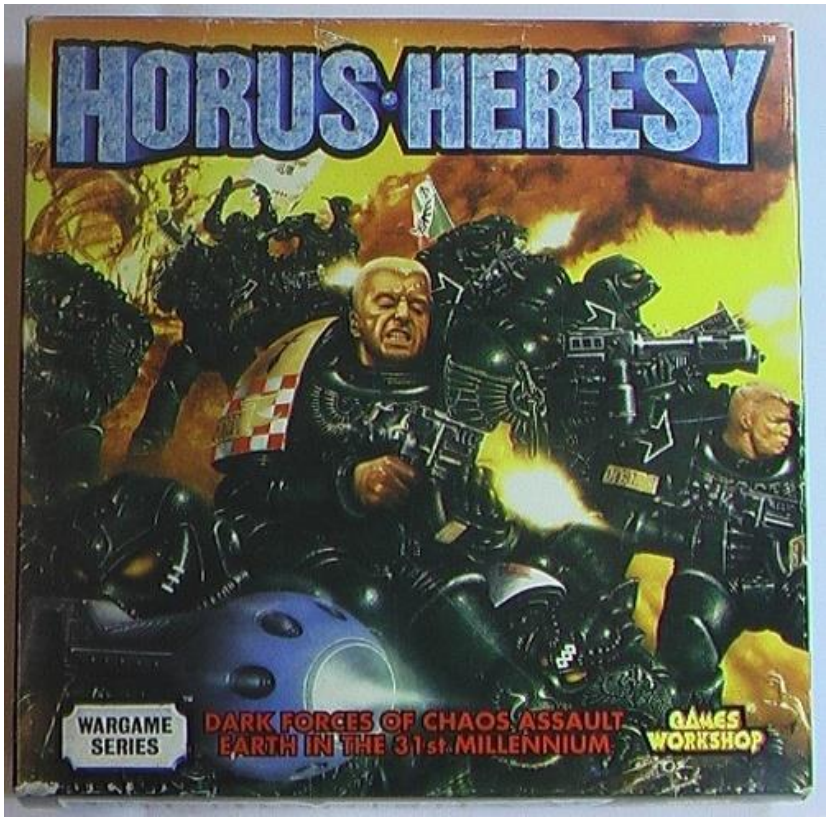
[26] Horus Heresy: "Heresy" kelimesinin Türkçe karşılığı "hâkim olan felsefi veya siyasi doktrinlere karşı gelen düşünce" anlamına gelmektedir.

Terra'ya geri dönmüştür. Kutsal Terra'da kargaşa takipçileri ile birlikte hain Horus ve İmparator'un imparatorluk Ordusu arasındaki Warhammer 40k evrenindeki tarihi savaşta geçer.

Sonucunun galaktik imparatorluk "Imperium of Man"de sivil savaşa neden olduğu Horus'un isyanı, Warhammer 40K'in hikâyesinde önemli bir değişim noktasıdır. Games Workshop'un savaş oyunu Warhammer'ın birçok oyununda arka planını oluşturulurken yararlanılmıştır.Oyunun lisansı Fantasy Flight Games tarafından satın alındıktan sonra 2010 yılında ikinci sürümü Horus Heresy: The Legendary Battle For Holy Terra yayımlanmıştır (Bkz. Görüntü: 82).

Oyuncular sadık Space Marine ordularını veya İmparator'a ihanet eden Chaos Space Marine ordularını yönetirler. Bu kahramanlık ve ihanet etme hikâyesini anlatırken oyun tahtası üzerinde kale, fabrika, tank birlikleri, imparatorluk sarayı ve daha birçok yüzün üstünde minyatür yerleştirilmiştir. Oyunda kullanılan her minyatür ustalıkla yapılmıştır. Peyzajı oluşturan oyun tahtası üzerinde üç boyutlu bir görüntü elde edilmiştir. Bu bağlamda oyun görsel açıdan oynayışı oldukça zevkli bir hale getirmiştir.

Horus Heresy zorluk derecesi ve stili birbirinden farklı altı senaryo içerir. İlk senaryo "Brother Against Brother" (Kardeş Kardeşe Karşı) yeni oyuncular için en uygunudur. Ayrıca savaşın tarihine dair yüzeysel bir anlatımı da içerir (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 81: Horus Heresy'nin orijinal sürümünün kutu tasarımı. İllüstrasyonun merkezindeki Space Marine'in portresi ve pozlandırılmasında Scareface filmindeki Tony Montana karakterinden esinlenmiştir.

https://boardgamegeek.com/image/876228/horus-heresy

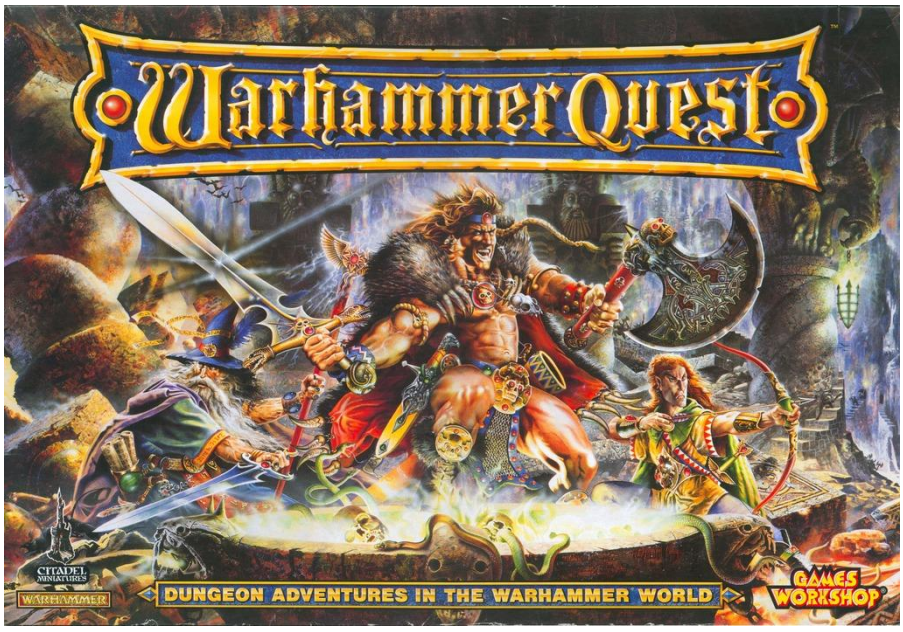


Görüntü 82: Horus Heresy (2010) ikinci sürümü ön yüzey kapak tasarımı.

http://www.boardgamequest.com/horus-heresy-board-game-review/

1995: Warhammer Quest (Bkz. Görüntü: 83) birçok oyunun aksine oyuncuların birbirine karşı savaşmalarını değil, kazanmak için birlikte çalışmalarını gerektirir. Sabit bir oyun haritası yerine zindan oluşturan koridor ve oda parçaları vardır. Böylelikle her oyunda farklı bir plana sahip zindan oluşturulabilir. Oyunun kuralları başlangıçta zor görünebilir, fakat bunun sebebi oyuna gelecek eklenti paketleri içindir ve oyunun temel hali (core) için çok da önemli değildir.

Her oyuncu zafer ve zenginlik sahibi olmak için tehlikeli maceralarda cesaretlerini sınayan cesur birer savaşçı (fighter) olarak başlar. Barbar, Cüce, Elf ve Büyücü karakterlerinden birini seçerek karanlık ve yasaklı zindana giriş yaparlar. Ork, goblin, skaven ve Minotaur (yarı insan yarı boğa) gibi canavarların saldırısına karşı birbirlerini korumaları gerekecektir. Bunun yanında ölümcül çukur tuzakları, zehirli örümcekler, çürümüş tüneller maceralarını bitirip altın ve büyülü güçlere sahip objeler ile ödüllendirmeleri için geçmeleri gereken yolda onları bekleyenlerdir (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 83: Warhammer Quest ön yüzey kutu tasarımı.
https://boardgamegeek.com/boardgame/1634/warhammer-quest

1995: Settlers of Catan (Bkz. Görüntü: 84) Avrupa veya Alman oyunları olarak da bilinen, tasarımcı oyunu içeriğini oyun dünyasına tanıtan ilk oyun olmuştur. 1995'te ilk kez Almanya'da Klaus Teuber tarafından tasarlanıp, Kosmos ve Mayfair Games

tarafından yayımlanmıştır. Dünya çapında milyonlarca adet kopyasının satışıyla Settlers of Catan en çok başarı elde eden tasarımcı oyunu olmuştur.

Altıgen parçalardan oluşan oyun tahtası oyuncuların isteğine göre yerleştirilebilmektedir. Böylelikle oyun her defasında farklı kalıplar alma özgürlüğüne sahiptir. Oyuncular yollar, köyler ve şehirler inşa ederek Catan adasını keşfetme rekabetine girerler. Oyuncular sahip oldukları bölgeleri geliştirmek ve inşa etmeye devam etmek için gerekli hem madde kartlarını elde etmelidirler. Diğer oyuncularla ham madde kaynaklarını değiş tokuş ederek ya da kaynak üretimini kontrol altına alarak yapabilirler.

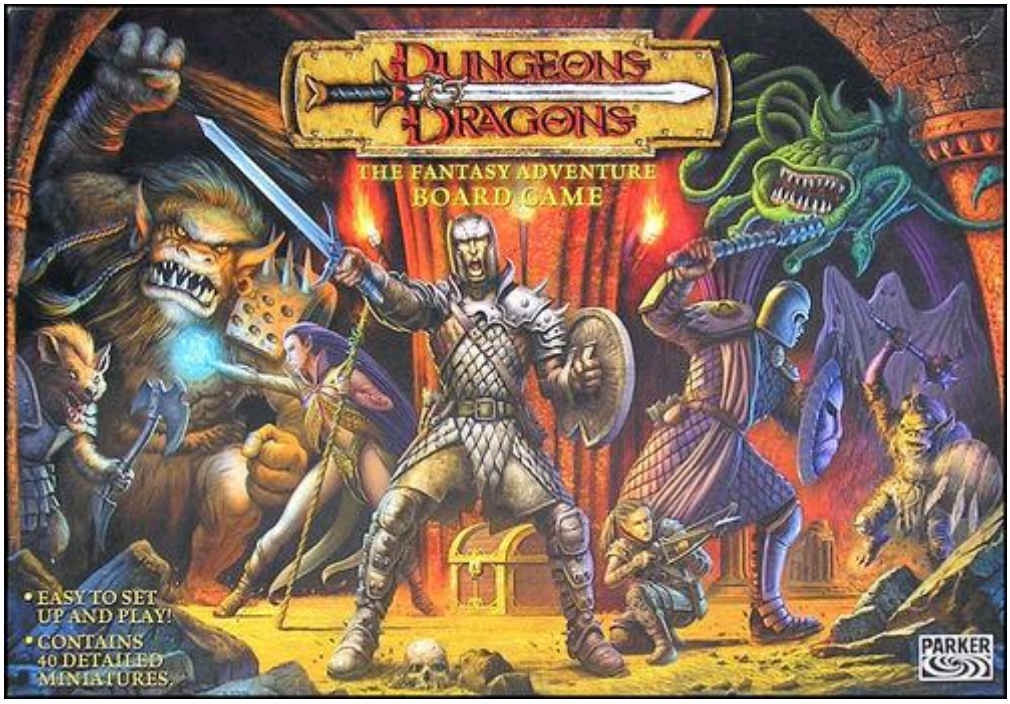


Görüntü 84: Catan'ın oyun esnasındaki bir görüntüsü. Oyuncular kasabalarını ve yollarını inşa etmiştir.

https://lauramenenberg.files.wordpress.com/2010/11/dsc_0011.jpg

Orijinal oyun üç veya dört kişiyle birlikte oynanabilmektedir fakat 5-6 Player Expansion sürümüyle bu sayı arttırılmıştır. Seafarers of Catan Expansion ile orijinal oyuna daha çok ada, korsanlar, altın ve gemiler eklenmiştir. Starfarers of Catan'da ise Catan evreni uzaya taşınmıştır. Oyuncular diğer gezegenlerde koloni kurarlar ve uzaylılarla ticaret yaparlar. Settlers of Catan basit kuralları, derin strateji gerekliliği, tekrar oynanabilir özelliği ve hem sıradan hem de zorlu oyuncuların oynamak isteyeceği, türünün birçok özelliğini en iyi biçimde içe aktarmayı başarmıştır (Boardgamegeek, t.y.).

2002: Dungeons & Dragons The Fantasy Adventure Board Game (Bkz. Görüntü: 85),Hasbro firmasının alt kuruluşu olan Parker Brothers tarafından Wizards of the Coast'a ait fantastik rol yapma (FRP) oyunu Dungeons & Dragons temalı masaüstü oyunudur. D&D gibi zindanda araştırma yapılır, fakat rol yapma öğesi bulunmamaktadır. Oyuncu karakterler geliştirilemez ve silah içermeyen uzmanlık yoktur. Görevler kural kitapçığında önceden belirlenmiştir. Oyun haritası boştur, böylelikle, oyuncuların kendi haritalarını yapmalarına izin verilir. Oyunun Forbidden Forest ve Eternal Winter adlı iki eklentisi bulunmaktadır (Bkz. Görüntü: 86) (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 85: Oyun kutusunun ön yüzey tasarımı.
https://boardgamegeek.com/image/681985/dungeons-dragons-fantasy-adventure-board-game

2003: Warcraft: The Board Game (Bkz. Görüntü: 86), Blizzard Entertainment ve Fantasy Flight Games tarafından MMORPG (Devasa Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunu) çevrimiçi bilgisayar oyununu World of Warcraft arkaplanına göre tasarlanmış tematik masaüstü strateji oyunudur.

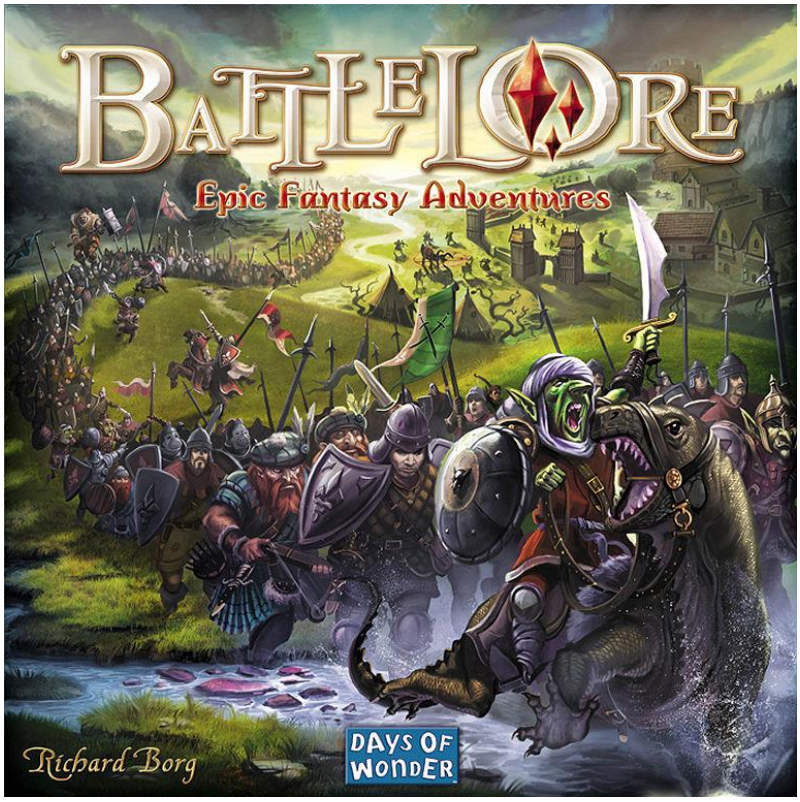


Görüntü 86: Warcraft: The Board Game oyununun içeriği.
http://img.gawkerassets.com/img/17ddyz1oz31tfjpg/original.jpg

2007: Battlelore (Bkz. Görüntü: 87) , 2007 yılında Golden Geek en iyi iki oyunculu masaüstü oyunu ve en iyi görsel sanat ödüllerini almıştır. Fantastik ve Orta Çağ temalı masaüstü savaş oyunu 2006 yılında ilk kez ve 2013 yılında ikinci sürümü yayımlanmıştır.

Bu oyun, tasarımcı Richard Borg'un Command and Colors[27] sistemini temel almaktadır. Battlelore ile bu sistem yeni bir seviyeye getirilmiş ve oyunculara fantezi evreni ve gerçek Orta Çağ tarihini harmanlayarak farklı bir arka plan kullandırılmaktadır. Oyun, Yüzyıl Savaşları'nın başlangıcındaki hayalî Orta Çağ Avrupa'sının savaş alanlarında minyatür birliklerin yönetimini oyunculara verir.

[27] Command and Colors System (komut ve renkler sistemi): Richard Borg tarafından tasarlanmış, basitleştirilmiş savaş oyunu sistemidir. Command and Colors oyunlarının en çok bilinen elementleri Command Card (komut kartı) destesi (section ve tactics diye ikiye ayrılır) ve Battle Dice (savaş zarı)'dır. Oyun alanı merkez, sol ve sağ yanlara ayrılmıştır. Bölüm kartları birliklerin bir veya daha fazla bölümde görevlendirilmesi için kullanılır. Taktik kartları özel saldırılar için kullanılır. Sistemin diğer belirgin özelliği ise bireysel saldırıları çözümlemek için kullanılan savaş zarı (battle dice)'dır. Command and Color sistemini kullanan oyunlar şunlardır: Battle Cry (2000), Memoir '44 (2004), Commands & Colors: Ancients (2006), Napoleonics (2011), Battle Cry: 150th Civil War Anniversary Edition (2011), Samurai Battles (2012), Battlelore 2nd Edition (2013).



Görüntü 87: Fantasy Flight Games'in Battlelore oyununun ön yüzey kutu tasarımı. http://www.battleloremaster.com/images/game/bl_boxlarge.jpg

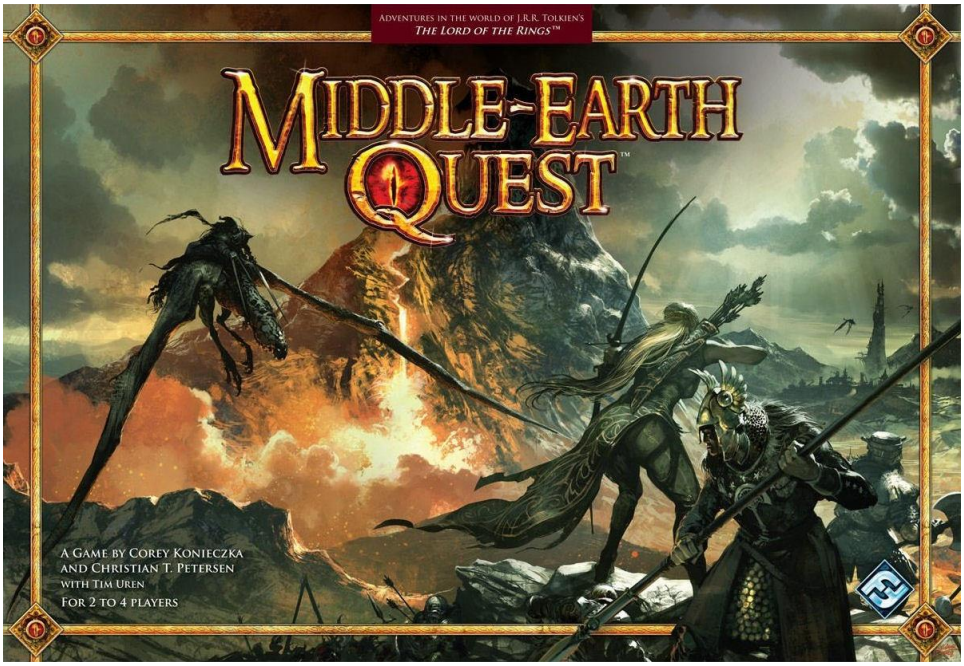
Yüzyıl Savaşları'nın fantastik öğelerle kurgulanmış oyununda, İngiliz ve Fransız orduları Goblin ve Cüce paralı askerleriyle desteklenmiştir. Oyuncuların orduları kadar kendilerine yardım etmesi için seçtikleri bilgeler (Lore Masters): Büyücüler, Rahipler, Savaşçılar ve Korucular kendilerine özel yetenekleri, güçleri ve büyüleriyle destek olurlar.

Battlelore oyununun çok çeşitli ek paketleri vardır. Bunlardan bazıları; Call to Arms, Code of Chivalry, Heroes Expansion, Horrific Horde, Scottish Wars ve The Hundred Years' War- Crossbows & Polearms yer almaktadır (Boardgamegeek, t.y.).

2009: İlk tanıtımı Indianapolis GenCon'da yapılan, Tolkien evreni temalı Middle Earth Quest oyunu (Bkz. Görüntü: 88) iki- dört kişilik oyuncuyla ortalama üç saat süreli macera, keşif, fantastik türde bir oyundur.

Hikâye tam olarak Bilbo Baggins'in Shire'ı terk etmesinden on yıl sonra ve Frodo'nun Tek Yüzük'ü yok etmek için Çıkın Çıkmazı'ndan ayrılmasından birkaç yıl öncesinde geçer. Bu yüzden oyun, karanlık devrin büyümeye başladığı dönemde geçmektedir. Oyuncular, Gondor'lu bir Yüzbaşı, Westfold'dan bir süvari veya daha birçok karakteri canlandırabilirler. Oyuncular Orta Dünya'da sadece yeni maceraları deneyimlemek

ile kalmayıp, Yüzüklerin Efendisi'nin ana hatlarındaki hikâye anlatımında yer alan bilgi ve olayları oyunun hikâyesiyle kesiştirmeye çalışırlar (Bkz. Görüntü: 89).



Görüntü 88: Middle Earth Quest'in ön yüzey kutu tasarımı.
http://www.collecttolkien.com/images/Games/Games%20Board%20Middle%20Earth%20Quest%202011%20A.jpg

Yüzük Kardeşliği'nin kurulmasından önceki bir zamanda geçen macera ve meydan okuma dolu Middle Earth Quest'te bir oyuncu Sauron'un korkunç güçlerine, Orta Dünya'ya kötülük yaymak için sahip olur. Diğer üç oyuncu ise Sauron'un planlarını önlemek ve Orta Dünya halklarını kendi taraflarına çekmek için çalışırlar (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 89: Oyun haritası, karakter ve oyun kartları, plastik figürler, oyun fişi ile kurulumu. http://webzoom.freewebs.com/tolkienboardgamecollecting/Middle%20Earth%20Quest%20Game%20Board.jpg

2009: Warhammer: Chaos in the Old World(Bkz. Görüntü: 90) oyununda her oyuncu benzersiz güçleri ve şeytani yetenekleri olan tanrılardan biri olur. Ölüm ve savaş düşkünü Khorne, sapkınlığın lideri Nurgle, evrenin kaderini değiştiren komplocu Tzeentch, altı ölümcül cazibesi olan acı ve zevkin prensi Slaanesh ve bu tanrıların üstünlük mücadelesi veren Kaos Lejyonları Eski Dünya'da birbirlerine karşı savaşırken bir yandan da orada ikamet edenler tarafından Kaos Evreni'ne geri gönderilmeye çalışılmaktadır.

Chaos in the Old World, üç farklı kazanma yolu sunar ve dünyayı yeniden yaratma imkânı tanır. Her sırada (turn) çevreyi bozup yerli halkı bastırdıkça bir yandan da rakip tanrının birlikleriyle savaşmaktadır. Her tanrının birbirinden farklı yetenek kartları destesini kullanarak birliklerini güçlendirebilirler. Fakat tanrılar kimin savaşı kazanacağına karar veremezse Eski Dünya'da yaşayanlar savaşı kazanır ve tüm oyuncular oyunu kaybeder (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 90: Chaos in the Old World oyun esnasından bir görüntü. http://onboardbgg.com/wp-content/uploads/2015/06/9-ruined-old-world.jpg

2012: İlk sürümü 2005'te çıkarılan fantastik macera masaüstü oyunu Descent: Journeys in the Dark 2012 yılında Golden Geek En İyi Tematik Masaüstü Oyunu ödülüne aday olmuştur. İkiden beş oyuncuya kadar iki saat süren oyun Fantasy Flight Games tarafından yayımlanmaktadır. Oyunda, bir oyuncu tehlikeli derebeyi rolünü alır ve diğer dört oyuncu görevlere yola çıkan kahramanlar olarak başlarlar.Her oyunda kahramanlartehlikeli mağaralara, antik harabelere, zindanlara ve lanetli ormanlara gidip yaratıklarla savaşırlar ve derebeyinin amacına ulaşmasını engellemeye çalışırlar. Dungeons & Dragons ile benzemektedir fakat kural ve karşılaşmalar (encounter) bakımından daha kolaydır. Çift taraflı oyun tahtası parçaları, kahramanların çeşitli yetenek kombinasyonlarısürükleyici hikâyesi ile Descent: Journeys in the Dark (Bkz. Görüntü: 91) oyuncuları kötülüğe karşı birlikte mücadele etmeleri gereken fantastik bir evrene götürür (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 91: Descent: Journeys in the Dark ikinci sürümü kutu içeriği. http://www.eurogamer.net/articles/2014-01-01-descent-journeys-into-the-dark-review

2.6. MASAÜSTÜ OYUNLARININ TARİHİNDE HAKARET İÇEREN ÖRNEKLER

Dünyaca ünlü oyunlar insanları eğlendirme amacını uygularken oyuncuların birbirlerini öldürmeleri, iflas ettirmeleri vesavaşa girmeleri gibi karanlık taraflarını da ortaya çıkarır. Buna ilaveten oyuncuların kazanmak için "dost ateşi" hamleleri oyunlara olduğundan daha fazla rekabet katmaktadır. Ancak oyun tarihinde biraz derine inildiğinde bahsedilen örneklerin dışında ırkçılık, seks ticareti ve soykırım konulu çok daha rahatsız edici ve utanç verici oyunları bulmak malesef mümkündür.

- Gay Monopoly

Fire Island Games'in 1983'te ABD'deki eşcinsel hakları hareketinin hemen ardından çıkardığı bu oyun Monopoly'nin temel kurallarını olduğu gibi uygulamıştır. Tematik değişimi ise orijinal Monopoly'de oyuncular ev ve otel satın alırken bu oyunda hamam ve bar satın almaktadır. Oyunun orijinal fişleri yerine oyuncak ayı, saç kurutucusu, deri şapka, kelepçe ve yüksek topuklu ayakkabı kullanılmaktadır. Gay Monopoly (Bkz. Görüntü: 92) kendilerine "Parker Sisters" diyen ve Parker Brothers ile herhangi bir bağı bulunmayan bir grup tarafından yaratılmıştır. Oyun, telif hakkı ihlali sebebiyle piyasadan kaldırılmıştır (Louis, 2013).



Görüntü 92: Oyun tahtası, kartları ve kutusunun bir görüntüsü.
https://boardgamegeek.com/image/48116/gay-monopoly

- The Sinking of the Titanic

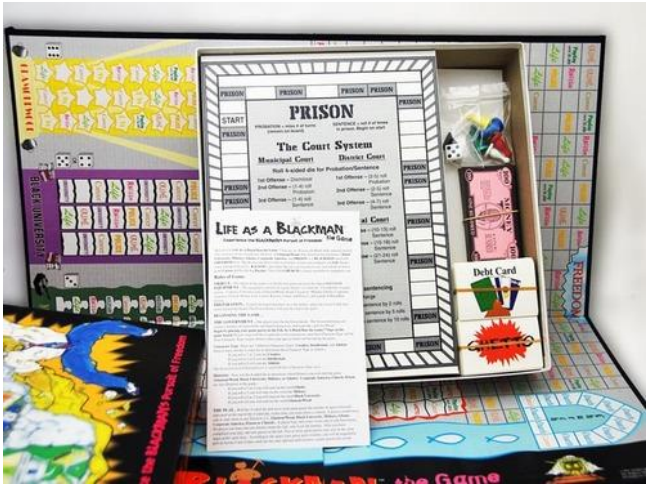
Oyuncular geminin çeşitli bölgelerine gönderildikten sonra, yolcuları kurtarmak için gemi batmadan onları sandallara götürmeleri gerekir. Bu noktada oyunun yönü değişir ve kurtarma gemisi gelene kadar yemek ve içme suyu arayarak hayatta kalma mücadelesine dönüşür. Sonunda bir kurtarma gemisi görünür ve oyuncuların gemiye kadar yarışması gerekir. İlk ulaşan ise oyunun kazananı olur. Oyun (Bkz. Görüntü: 93) 1975'te çıktığında trajik Titanik kazasını küçümsediğinden oldukça fazla eleştiri almıştır. Bu nedenle "Abandon The Ship" (Gemiyi Terket) isim değişikliği yapılmıştır. Pasifik okyanusunda geçen yeni sürümünde deniz kazası buzdağı yerine mercan kayalığına çarpma olarak değiştirilmiştir (Louis, 2013).



Görüntü 93: Oyun kutusunun ön yüzü, kutu içeriği ve oyun tahtasının bir görüntüsü. https://boardgamegeek.com/image/499004/sinking-titanic

- Life As A Black Man

Underground Games'in 1999 çıkışlı oyununun adından da anlaşılabileceği gibi "Siyahi Adamın Hayatı Zordur" (Bkz. Görüntü: 94) ırkçılığın kalıplaşmış özelliklerini alaycı biçimde kullanarak, ilettiği sakıncalı düşüncelerin gerçeklik sınırlarını belirsizleştirmiş bir oyundur. Her oyuncu on sekiz yaşında lise mezunu siyahi bir genç adam olarak oyuna başlar. Oyun boyunca ahlaki seçimler yapması gereken oyuncular kendilerini siyahiler için bir üniversitede, kenar mahallede ya da askeriyede bulabilmektedir. Oyun tahtının en üstündeki "özgürlük" bölümüne ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır (Louis, 2013).

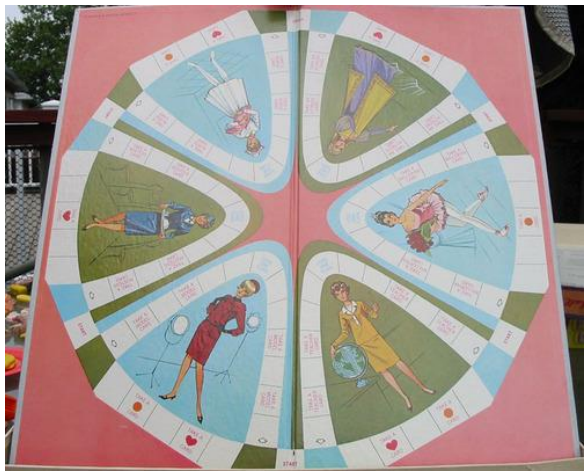


Görüntü 94: Life as a Black Man oyununun kutu içeriğindeki oyun materyalleri görünmektedir.

https://boardgamegeek.com/image/1964244/life-blackman

- What Shall I Be: The Exciting Game of Career Girls

1966'da Selcow &Righter tarafından yayımlanan bu oyun, döneminde genç kadınlar için uygun meslekleri belirlemek üzerine eğitim amaçlı tasarlanmıştır. Öğretmen, hostes, hemşire, manken veya balerin (Bkz. Görüntü: 95) seçilebilecek mesleklerdir. Bununla birlikte her olası kariyer için uygun karakter özellikleri oyuna dâhildir. 1976'da yenilenen oyunda avukat ve doktor meslekleri eklenmiştir. Oyunun erkekler için olan sürümünde avukatlık ve astronotluk gibi meslekler bulunmaktadır (Louis, 2013).



Görüntü 95: Kadınların seçebileceği mesleklere ait illüstrasyonlar oyun tahtasının üzerine yerleştirilmiştir.

https://boardgamegeek.com/image/90100/what-shall-i-be-exciting-game-career-girls

- Darkies In The Melon Patch

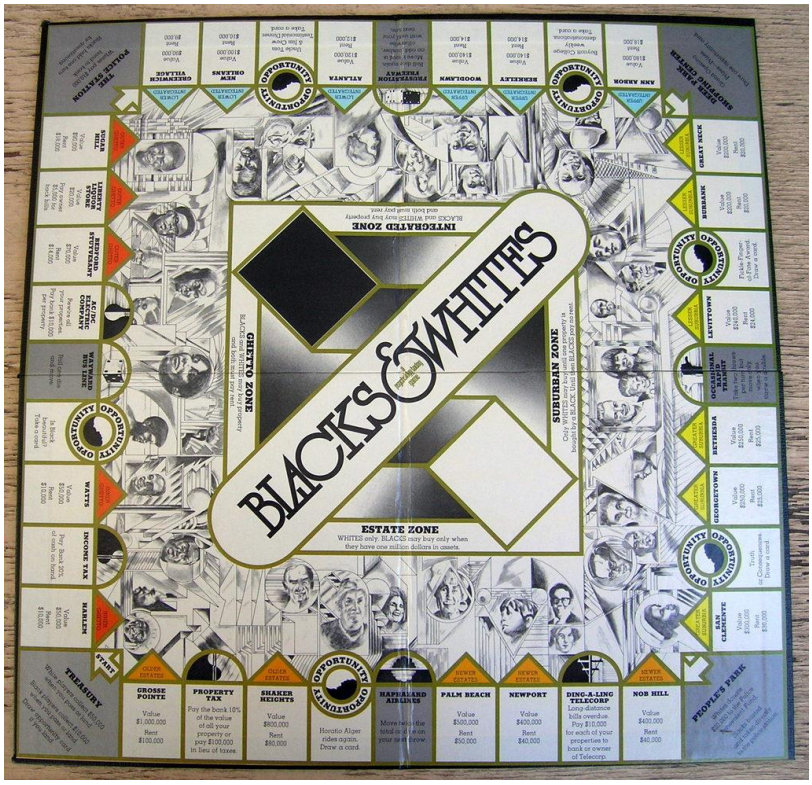
Irkçılığı alenen işleyen oyunda dört koyu tenli adamın (Bkz. Görüntü: 96) rolünü üstlenen oyuncular bir karpuz tarlasından kaçmaya çalışmaktadır. Kaçış yolunda karpuz yarışları ve çekirdek tükürme yarışmaları oyuncular için ilgi dağıtıcı ögelerdir. Oyunun tarihinin 1910 yılına dayandığı iddia edilmektedir. Buna rağmen, oyunun yakın zamanda üretildiği ve ırkçılığın yükseldiği dönemde çıktığını göstererek, amacının mantıklı sayılabileceğinin düşünülmesinin istenmesi muhtemeldir (Louis, 2013).



Görüntü 96: Oyun kutusundaki ön yüzeyine ait illüstrasyon.
https://www.liveauctioneers.com/item/10954270_darkies-in-the-melon-patch-game

- Blacks & Whites

Irkçılığı tanımlayan başka bir oyun Dynamic Design Industries'in Blacks & Whites'da (siyahiler ve beyazlar) aynı yerde barınma ayrımcılığını oyun tahtası (Bkz. Görüntü: 97) üzerinde göstermektedir. Oyuncular siyahi veya beyaz olmayı tercih ederek oyuna başlar. Çoğunlukta olması gereken beyaz oyuncular oyuna bir milyon dolar ile başlar ve istedikleri yerden mülk satın alabilirler. Siyahi oyuncular on bin dolara sahiptir ve sınırlı sayıda mülk satın alabilirler. Oyun tahtasının iç kısmındaki kenar mahallelerden dışta kalan mahallelere yerleşmek için oyuncular birbirleriyle mücadele eder. Siyahiler ve beyazlar kendi şans destelerinden kart çekebilirler. Beyazlar için olan bir kartta "gözyaşı gazı üreten şirketten sermaye hissesi alabilirsin" derken siyahiler için olan kartta "devlet şehir planlaması projesine başladı Harlem ve Watts'ı kaybettin" demektedir (Louis, 2013).



Görüntü 97: Oyun tahtasını sunan bu görüntüde ayrıca oyunun görsel tasarım temasıyla orijinal Monopoly büyük benzerlik taşımaktadır.

https://boardgamegeek.com/image/299911/blacks-whites?size=larg

- Juden Raus!

Nazi Almanya'sında Yahudi karşıtı içerikli korkunç derecedeki saldırgan birçok oyun çıkarılmıştır. Nazi propagandasının en ünlü örneği 1938 yılında Berlin'deki Yahudi dükkânlarına yapılan saldırı "Kristal Gece" olayından bir ay sonra çıkarılan Dresden kökenli oyun Juden Raus, yani "Yahudiler dışarı" (Bkz. Görüntü: 98) olmuştur. Oyuncular zar atıp oyun fişlerini Yahudilerin alındığı evlerine doğru hareket ettirirler. Evlerinden Yahudi toplama kampına götürülen oyuncuların eşlik etmesi gerekir. Altı tane Yahudi'yi(Bkz. Görüntü: 99) kovan ilk oyuncu oyunun galibi olur. Oyun düşünüldüğü gibi Nazi üretimi olmasının aksine özel bir Alman firmasının ürünüdür. (Louis, 2013)



Görüntü 98: Juden Raus'un oyun tahtası.
https://boardgamegeek.com/image/778217/juden-raus?size=original



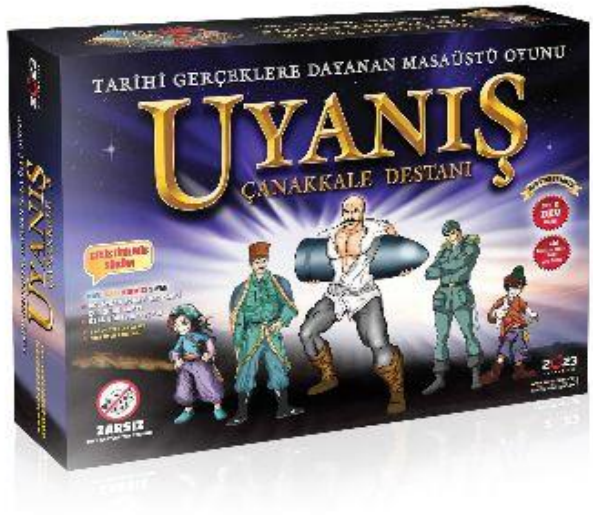
Görüntü 99: Altı Yahudi'yi temsil eden piyonlar.
https://boardgamegeek.com/image/698814/juden-raus

2.7. TÜRKİYE'DE ÜRETİLEN MASAÜSTÜ OYUNLARDAN ÖRNEKLER VE ETKİNLİKLER

- Uyanış: Çanakkale Destanı

2012 yılında Ajans 2023 Yayınlarının sahibi Suat Turgut'a göre firma, çocukları sadece eğlendirmek ve güzel vakit geçirmek için değil, Türk tarihinin önemli bir dönemi olan İstiklal Savaşı'na yönelik eğitsel amaçlı bir oyun tasarlamışdır.Çanakkale Destanı, İstiklal Harbi, Kadın Kahramanlar ve

Kahramanmaraş, Gaziantep, Adana kurtuluş destanlarının anlatıldığı çizgi romanların da yayımcısı olan firmanın yaklaşık üç yıllık bir çalışmanın ürünüolan Uyanış: Çanakkale Destanı masaüstü oyunu (Bkz. Görüntü: 100) tarih öğrenmeyi zevkli hale getirmekte ve çocukların sıkılmadan oyunu tekrar tekrar oynayabilme imkânı sunmaktadır.



Görüntü 100: Oyunun kutu tasarımı.
https://www.finalpazarlama.com/images/product/8697418012446.jpg

Tarih öğretmenlerinin desteğiyle hazırlandığı ileri sürülen;ikiden dörde kadar oyuncu sayısıyla oynanabilen bu oyunda,oyuncuları simgeleyen üçü yedek yedi tane farklı renkteki minyatür asker kullanılır. Soru kartları destesinde en üstteki kart çekilir ve oyuncu solundaki kişiye soruyu sorar ve seçenekleri okur. Kartta kırmızı renk ile belirtilenler doğru, beyazlar ise yanlış cevaptır. Soru kartlarında bulunan soruları doğru cevaplayarak oyuncular oyunda ilerleyebilmektedir. Fakat oyun tahtası üzerinde bulunan tehlikeli bir noktaya; yani, örnek verilmesi gerekirse düşman cephesine düşerlerse sağlık puanları ile tedavi olup ilerlemeye, devam edebilmektedir (CNNTURK, 2012).

Soru kartları haricinde, oyun içinde kullanılacak ve her oyuncuya eşit sayıda dağıtılacak dört çeşit; mermi, top mermisi, sağlık puanı ve para kartları bulunmaktadır (Bkz. Görüntü: 101). Oyuncular oyun tahtası üzerindeki tüccar alanına geldiklerinde sahip oldukları para kartları ile diğer oyun kartlarından satın alabilmektedir.Oyunun başlangıcında her oyuncuya belli miktarda fonksiyon kartı

dağıtılır ve oyuncular karşılıksız şekilde kasadan alabilirler. Ayrıca oyuncuların yükselebileceği dört rütbe vardır. İsteğe bağlı olan bu durumda oyun tahtasındaki rütbe karelerinde belirtilen kadar kartı kasaya vermesi gerekir.

Oynanış şekli bakımından Trivial Pursuit tarzı soru-cevap yoluyla ilerleme oyunlarına oldukça benzeyen Uyanış oyunu askeri tarih temasına rağmen oyuncuları olayların neden ve nasıl gerçekleştiklerini öğretmek üzere taktik yapmalarını sağlayacak herhangi bir özellik bulundurmamaktadır. CNN Türk'ün haberinin devamında Turgut'un belirttiğine göre; oyunun "zarsız" yapılması, yani şans faktörünün ortadan kaldırılmasının sebebinin "zar attım kazandım" diye oyun oynamalarını istemediklerinden kaynaklandığını belirtmiştir. Şans unsuru oyunlar için her zaman beklenmedik bir olayın olabileceğini, kazananın bir anda kaybedene dönüşebileceğini gösteren en önemli temel kuraldır. Oyuncular bu kalıcı olmayan duruma göre strateji belirlerler ve her şeye karşı hazırlıklı olurken bir yandan da rakipleri gibi düşünmeye çalışırlar.



Görüntü 101: Çocuklar Uyanış: Çanakkale Destanı oyununu incelerken görünmektedir.
http://www.onlineoyun.gen.tr/threads/19991-UYANI%C5%9E-%C3%87anakkale-Destan%C4%B1-masa%C3%BCst%C3%BC-oyunu-oldu#axzz3jpUFzUhs

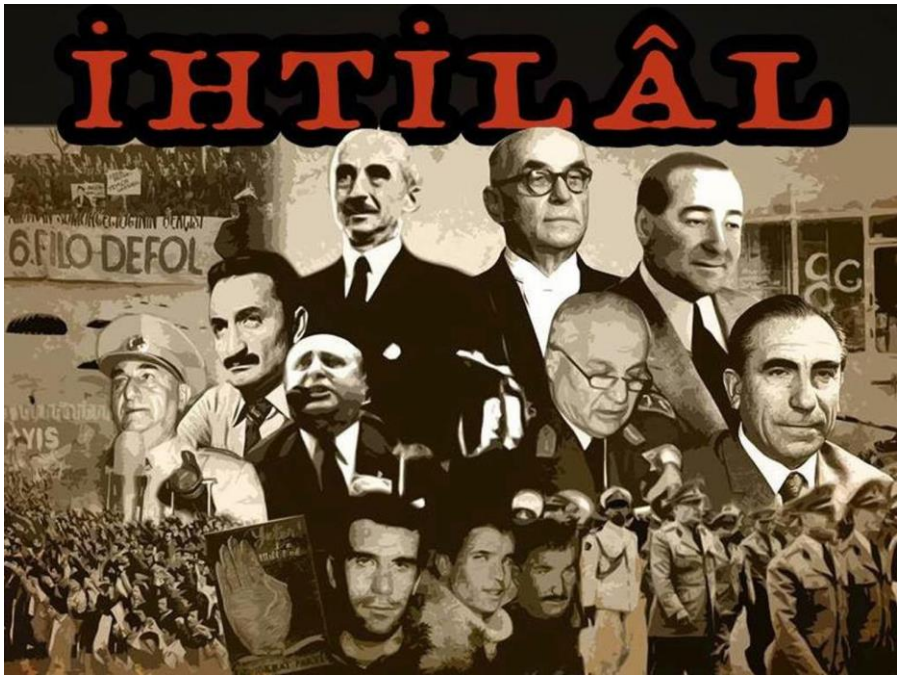
Turgut, Uyanış oyunuyla hedeflerinin, gençlerin gerçek kahramanları tanımalarını, hayali kahramanların yanılgısından kurtarmak olduğunu sözlerine eklemiştir (CNNTURK, 2012).

Fantezi evreninin gerçek olaylarla etkileşimde bulunma yöntemleri ve hatta kültürleri etkileme biçimleri üzerine incelemeler birinci bölümde yapılmıştır. Tarih, geçmişi neden-sonuç ilişkisi içinde belgelere ve nesnel yorumlamaya dayanarak yapılan

inceleme bilimidir. Bazı eleştirenlere göre olaylar ve kişiler yaşadığımız dünyanın gerçekliğine ait değil gibi görünse de, A Game of Thrones ve The Lord of The Rings gibi romanların tarih ve mitoloji ile olan benzerliği, insanları geçmişten ders çıkarma ve üzerinde düşündürmeye sevk etmektedir.

- İhtilal

Tunca Zeki Berkkut tarafından tasarlanan ve Kickstarter projesi olarak başlayıp bağımsız yayımlanmak için gereken hedefine ulaşan 2015 tarihli İhtilal (Bkz. Görüntü: 102)iki oyunculu masaüstü strateji oyunu, Türkiye yakın tarihinde 1950-1980 tarihleri arasındaki merkez sağ ve merkez solun mücadelesini konu edinmektedir.



Görüntü 102: Oyunun kickstarter sayfasında bulunan görseli. https://www.kickstarter.com/projects/1786399936/ihtilal

Oynanış süresi yaklaşık iki saat olan İhtilal'in oyun içindeki aktivitelerin ve kontrol mekanizmalarının (alan koruma ve zar atma yolu ile şans faktörü)oldukça ayrıntılı olmasına rağmen,oyuna kattığı gerçekçilik sayesindeoynanışı ilgi çekici hale getirmiştir (Özcan, 2015).

Oyuncuların polis, ordu, üniversiteler gibi kurumlar ile etkileşimde olduğu İhtilal'de oyuncular stratejilerine göre kendilerine yakın olan grupları taraflarında tutmaya

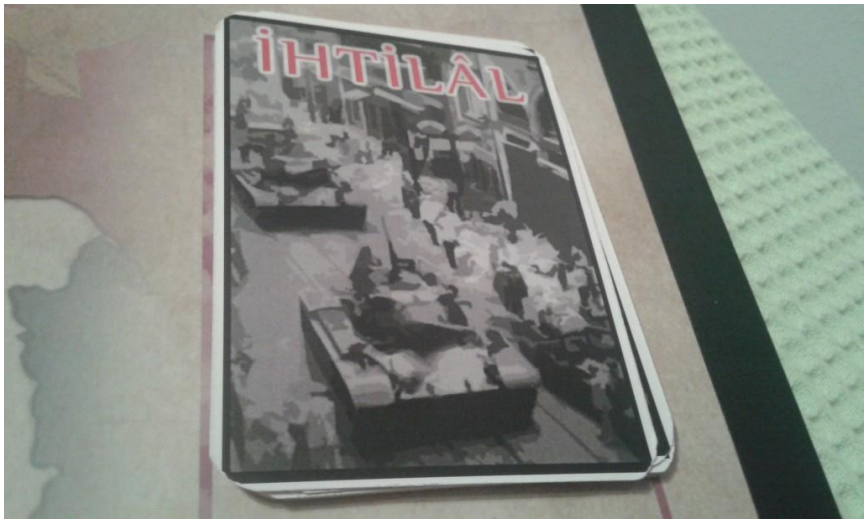
çalışırken bir yandan da rakibinin bu kurumlar üzerindeki etkisini ortadan kaldırmak önemli bir yer tutmaktadır. Ayrıca oyundaki kurumların birbirlerinden farklı özellikleri bulunmaktadır. Örneğin; polis ve ordu rakibin pullarını kırarken, üniversite ile kurulan iyi ilişkiler sayesinde oyuncunun partisi daha fazla kişi tarafından desteklenir (Özcan, 2015).

Türkiye haritasının kullanıldığı oyun tahtasında (Bkz. Görüntü: 103) dört elde bir seçim olmaktadır. Kazanan taraf yani iktidara gelen için kadrolaşmanın da yolu açılmakta, fakat oyundaki gelişmeler iktidarı kötü bir şekilde etkileyebilmektedir. Bu yüzden seçimleri kazanmak oyunun gerçek amacı olmamaktadır. Oyunda bu değişkenleri sağlamak için iki tür kart; İhtilal ve Olay Kartları bulunmaktadır (Özcan, 2015).



Görüntü 103: İhtilal strateji oyununun Türkiye haritasını içeren oyun tahtası. http://geekyapar.com/wp-content/uploads/2015/08/20150803_223646.jpg

Her elin başında iki tane çekilen Olay Kartlarında yaşanmış çeşitli olaylar ve bunların yarattığı olumlu ya da olumsuz etki yer almaktadır. Oyundaki gelişmeleri en çok etkileyen ise İhtilal Kartlarıdır. Oyuna heyecan kattığı kadar gerçekçiliği de sağlayan İhtilal Kartları (Bkz. Görüntü: 104) ortaya çıktıklarında rastgele biçimde oluşan olaylar sonucunda oyundaki gidişatı değiştirmektedir.



Görüntü 104: İhtilal Kartlarının arka yüzey tasarımı görünmektedir.
http://geekyapar.com/wp-content/uploads/2015/08/20150803_223749.jpg

Oyunun görsel tasarımındaki gelenekselci yaklaşım oyunda kullanılan terimlerde de uygulanmıştır. Örneğin; tavladan hatırlanabilecek bir terim olan pul kırma (ilerlenilen bölgede rakibin tek pulu varsa rakip pulu kaldırıp yerine oyuncunun kendi pulunu koyma hamlesi) kural kitabında yer almaktadır (Özcan, 2015).

Türkiye yakın tarihinde önemli yer tutan siyasi olayları öğrenmek için İhtilal masaüstü strateji oyunu başarılı bir örnek olarak sayılmaktadır.

- 1453 İstanbul'un Fethi

Stratejik Aile Masaüstü Oyunu olan 1453 İstanbul'un Fethi (Bkz. Görüntü: 105) İBB Kültür A.Ş. tarafından hazırlanmıştır. Oyuncuların strateji belirleme ve uygulama becerilerini sınayan oyundaki hedef: Yedikule, Belgradkapı, Topkapı, Edirnekapı, Tekfursarayı, Eğrikapı, Balat, Sarayburnu ve Samatya cephelerine en çok sancağı dikerek İstanbul'u ele geçirmektir. Bu savaşta oyuncular top, mancınık, kule, lağımcı ve kadırga gibipiyonları kullanabilmektedir (Geekstra, 2014).



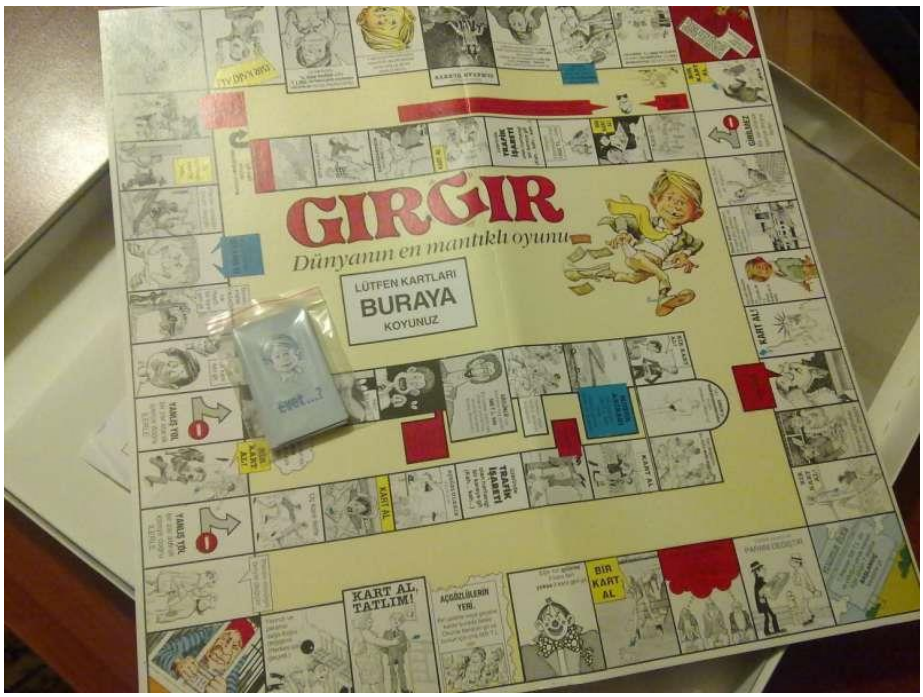
Görüntü 105: 1453 İstanbulun Fethi masaüstü strateji oyunu. http://geekstra.com/2014/03/20/tamamen-turk-yapimi-kutu-oyunu-satisa-cikti/

1980'li yıllarda kısıtlı imkânlar doğrultusunda üretilmiş ve artık günümüzde pek de bilinmeyen oyunların yayımcısı olan Yuma Aile Oyunları 1978'de Bilgin Mazon tarafından kurulmuştur ve firmada otuz yılı aşkın çalışan Halil Yayla 2009'da devralmıştır. Masaüstü oyunlardan önce oyuncak ithalatı yapan firmanın, kurucusu Bilgin Mazon çeşitli ülkelerden aldığı kutu oyunlarını inceleyip, Türk sosyokültürel yapısına benzer olduğunu düşündüklerinin yeniden tasarımlarını yaptırmıştır.Bilgisayar kullanımının henüz yaygınlaşmadığı ve orta sınıf ailelerin bütçesinin karşılayamadığı bilgisayarın yerini, o dönemde masaüstü oyunlar almıştır. Firmanın neredeyse hiç reklam yapmamasına rağmen, oyun oldukça popüler olmuştur. Bilgisayar oyunlarının bireyselleştirme dezavantajının aksine, aile bireylerini ya da arkadaş gruplarını bir araya getirip birlikte eğlenmelerini sağlarken,

analitik düşünme ve sosyalleşme yetilerini geliştirmek, firmanın masaüstü oyunlar ile toplum üzerinde bırakmak istediği etkidir. (Kuran, 2014).

- Gırgır

Oyunun amacı, para kazanmanın aksine, oyuncuların elindeki tüm parayı kaybetmektir. Oyun malzemeleri olarak; bir oyun haritası (Bkz. Görüntü: 106), iki adet zar, dört oyun taşı, yirmidört “evet” kartı ve beşbin, bin, beşyüz liradan oluşan para tomarları bulunmaktadır. Oyunun başlangıcında her oyuncuya eşit miktarda para verilir ve seçtikleri piyonu oyun tahtası üzerindeki başlangıç noktasına yerleştirirler. Oyunun kuralı olarak sadece sol el kullanılarak zar atılır. Oyun taşları saat yönünün tersine hareket eder ve üzerine gelinen karede söylenen yapıldıktan sonra ikinci oyuncu hareket edebilir.



Görüntü 106: Gırgır’ın oyun haritası ve Evet kartları.
http://www.kutuoyunlari.com/wp-content/uploads/4-yuma-girgir-oyunu.jpg?4eda29

Saat yönü tersine hareket sadece bir koşulda değişir; yani trafik işaretli kareye gelindiğinde diğer oyuncu oynamadan önce tekrar zar (yalnızca bir) atılır. Oyun haritası üzerinde “yerleri değiştirin” denilen noktaya gelinirse, oyuncu oyun taşını alır, fakat sahip olduğu para ise yerinde kalır ve bu para oraya gelen oyuncunun olur. Kurallara göre tüm parasını kaybeden ilk oyuncu oyunu kazanır. Oldukça espirili bir

dile sahip olan oyunun kural eki görsel açıdan yetersiz olsa da, anlatımı ilgi çekicidir. Örneğin "…ve her şey normal devam eder tabi insan bu oyunda 'normal'den bahsedebilirse" veya "iki ya da dört kişiyle nasıl çözeceğiniz sizin sorununuz. Yalnız bir ricamız var, Birleşmiş Milletler'i işe karıştırmayın!" gibi tabirler kullanılmıştır (kutuoyunlari.com, t.y.).

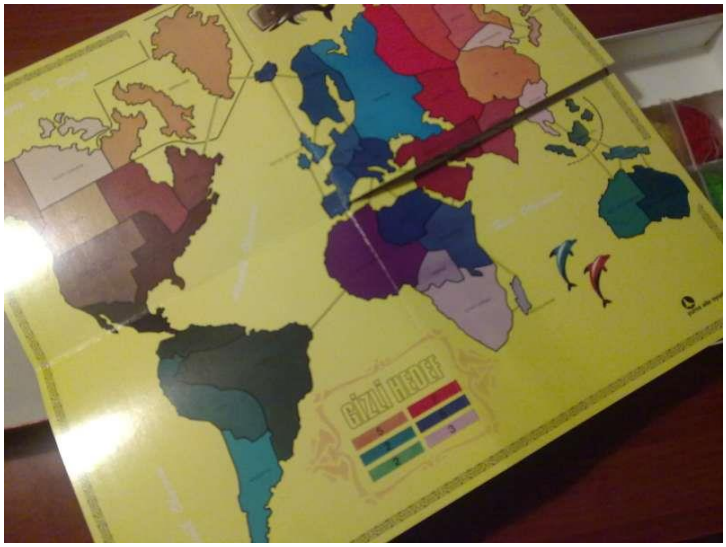
- Gizli Hedef

Risk askeri strateji masaüstü oyununun Türkçeleştirilmiş sürümü olan Gizli Hedef (Bkz. Görüntü: 107), kırkiki bölgeye ayrılmış olan dünya haritası (Bkz. Görüntü: 108) üzerinde en az iki ve en çok altı kişiyle birlikte oynanır. Altı farklı renkte bir orduyu temsil eden üç köşeli piyonlar ve on orduyu temsil eden yıldız biçimindeki piyonlar bulunur. Kırkiki adet oyun kartı, iki joker ve beş adet zar kullanılır.

Oyundaki ana hedef ise, her oyuncuya verilen gizli hedef kartında yazılı olan görevi başarıyla yerine getirmektir. Bu kartlardan oyunda ondört tane bulunmaktadır.

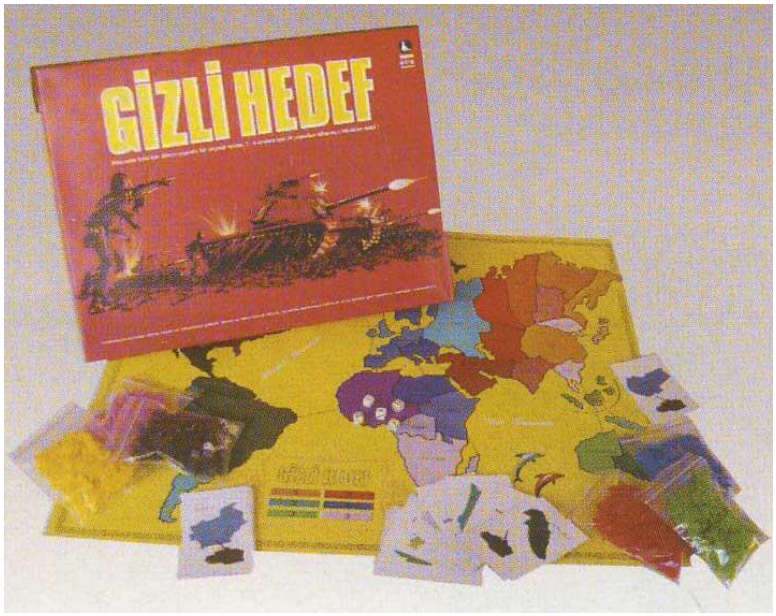


Görüntü 107: Gizli Hedef oyununun ön yüzey görünümü.
http://www.kutuoyunlari.com/wp-content/uploads/7-gizli-hedef.jpg?4eda29



Görüntü 108: Oyun kırkiki bölgeye ayrılmış olan dünya haritasında geçmektedir. http://www.kutuoyunlari.com/wp-content/uploads/8-gizli-hedef-kutu-oyunu.jpg?4eda29

Oyunu yöneten bir oyuncu seçilmelidir ve oyun kartlarını bitene kadar soldan sağa doğru dağıtır. Oyuncular dağıtılan kartlarda belirtilene göre, altı kıta olan oyun haritasındaki yerlere sırayla ordularını (Bkz. Görüntü:109)yerleştirirler. Oyuncuların genel olarak yapması gerekenler ise; ordularını artırmak, yer değiştirmek ve savaş taktiği üretmektir.Buna göre, oyuncular işgal ettikleri her üç bölge için bir ek ordu almaya hakları vardır. Oyuncular her turda, oyun sırası kendisine geldiğinde bir veya birden fazla kıtanın sahibiyse elinde bulundurduğu kıtaya göre oranı değişen miktarda ordu alır (Örneğin; Kuzey Amerika için beş ordu iken Afrika için üç ordu). Oyuncular ele geçirdikleri her bölgeden sonra bir oyun kartı çeker (kutuoyunlari.com, t.y.).



Görüntü 109: Oyuncuların harita üzerine yerleştirdiği altı farklı renkteki minyatürler ve oyun kartları görünmektedir.

http://www.kertenpelex.com/images/detailed/31/Gizli-Hedef.jpg

Top, tank veya asker simgeleri olan bu kartlardan hepsinin aynı ya da hepsinin farklı olması durumunda oyuncuların bir ordu daha almaya hakları vardır. Oyuncular bu düzende oluşan kartlarını istedikleri zaman kullanabilirler fakat beş karttan fazlasını ellerinde bulunduramazlar. Savaş sırasında ise saldırı yapabilmek için oyuncuların düşman bölgesi ile sınır bağlantılarının olması gerekir. Saldırıya uğrayan oyuncu savunmasını zar atarak yapacaktır. Kaybedilen ordular oyundan çıkarılır ve kazananın kullandığı zar adedi kadar ordu ile saldırdığı bölgeyi işgal eder. Oyuncu, sırası geldiğindedüşmanına saldırması zorunlu değildir; bunun yerine ordularında yer değişikliği yapabilir. Saldırı yapan oyuncu eğer rakip oyuncunun son ordusunu son bölgesinden de çıkarırsa, o oyuncu oyundan çıkar ve biriktirdiği kartların sahibi yenen oyuncu olur. Gizli Hedef kartındaki görevi ilk önce yerine getiren oyuncu oyunu kazanır. Oyunda üç veya daha fazla oyuncu için alternatif bir oyun şekli bulunmaktadır. Gizli Hedef kartları oyundan çıkarılır ve tek amaç bütün dünyayı ele geçirmektirçeker (kutuoyunlari.com, t.y.).

2.8. MASAÜSTÜ OYUNLARIN YER ALDIĞI ETKİNLİKLER

2.8.1. Türkiye'de Düzenlenen Etkinlikler

Türkiye'de alt kültür etkinlikleri üniversitelerin ilgili öğrenci toplulukları tarafından sponsor destekleriyle düzenli olarak her yılİstanbul, Ankara ve İzmir'de yapılmaktadır.Ayrıca son zamanlarda aktif olmaya başlayan küçük işletmeler olan oyun kafeleri, masaüstü oyun severlerin toplanmasına büyük katkı sağlamıştır.

İstanbul'da 2008'den beri aktif olan Tuesday Gaming etkinliğinde, her hafta Salı günleri Kadıköy'deki Goblin Kafe'de toplanıp kamp ya da haftalık oyunlar oynanmaktadır. Topluluğun amacı stratejik düşünebilmeyi geliştirmek ve sosyalleşmektir. Topluluk üyesi herkes sahip olduğu oyun ile masa açabilir ya da diğer üyelerin getirdiği bir oyuna katılabilir. Topluluk, sosyal ağ Facebook üzerinden Istanbul Boardgame Enthusiasts adlı grup sayfasında masaüstü oyun alım satımı, haftalık etkinlik bildirimi ve oyun dünyasına ait güncel haberleri paylaşmaktadır. Topluluğun Avrupa yakasında yaşayan oyun severler için Perşembe günleri Beşiktaş'taki Demlik Bistro Kafe'de Thursday Gaming etkinliği yapılmaktadır.

- METUCON

Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nin Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğu'nun düzenlediği METUCON (Bkz. Görüntü: 110)2015 yılında on dokuzuncu etkinliğini düzenlemiştir. Her yıl nisan ayında ODTÜ Kampüsü içerisinde yer alan kafeteryada yapılan etkinlikte Magic The Gathering, Dota 2, League of Legends, Hearthstone turnuvası, Warhammer etkinliği (Bkz. Görüntü: 111), FRP, LARP ve Cosplay yarışması yapılmaktadır.

Türkiye'nin en eski oyun etkinliği olan METUCon'un her yıl çok sayıda katılımcısı vardır. Oyun meraklarının yanı sıra METUCon'da sergi alanlarındaki kitapevleri, oyuncak firmaları ve oyun satıcılarının tanıtımlarını yaptıkları önemli bir etkinliktir.



Görüntü 110: METUCON'da A Game of Thrones masaüstü rol yapma oyunu oynayan oyuncular görünmektedir.

http://gamexnow.com/wp-content/uploads/2015/04/metucon-2.jpg



Görüntü 111: METUCON'da Warhammer minyatür strateji oyunu.

http://www.silikonvadisi.tv/wp-content/uploads/2014/03/Silikon_Vadisi_Metucon-21.jpg

- YUCON

Aralık 2014'te beşincisi düzenlenen YUCON (Bkz. Görüntü: 112), Yeditepe Üniversitesi Bilimkurgu ve Fantezi Kulübü'nün etkinliğidir. Geniş ve gürültüsüz ortamı, kalabalık bir etkinlik olmasına rağmen, katılımcıların rahatlıkla oyun masalarında odaklanabilmelerine imkân tanımaktadır. Cosmic Encounter, A Game of Thrones ve X-Wing gibi masaüstü oyunların yanı sıra FRP ve bilgi yarışması gibi etkinlikler de yer almıştır.



Görüntü 112: YUCON'dan bir görüntü.
http://frpnet.net/wp-content/uploads/2014/12/yucon-2014-gorsel-006.jpg

- ICON

Cosplay yarışmaları, dijital oyun turnuvaları, masaüstü ve kart oyunları, FRP ve LARP etkinlikleri yapılan ICON İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü (BIKIFIKI) tarafından düzenlenmektedir. 2015'te onuncu yaşını kutlayan kulübün altı yıl aradan sonra 12-13 Eylül'de ICON'15 olarak yeniden yapılmaktadır. Masaüstü oyunlar haricinde ödüllü konsol ve pc oyun turnuvaları, ödüllü cosplay yarışmaların yapılacağı duyurulan etkinliğin önceki yıllarda fantezi edebiyat üzerine sempozyumlar, fantastik sinema ve anime örneklerinin gösterimi yapılmıştır.

- IZMIRCON

Minyatür strateji oyunlarından Warhammer, Infinity, X-Wing, Flames of War, kart oyunlarından Yu-Gi-Oh! Ve Magic: The Gathering, FRP oyunları, masaüstü oyunları ve LARP oyunları IzmirCon'da oyuncuları bekleyen etkinliklerdir (Bkz. Görüntü: 113). Bununla beraber e-spor turnuvaları ve cosplay yarışmaları da yapılmaktadır.



Görüntü 113: İzmirCon'da açılan stantların bir görüntüsü.
http://frpnet.net/haberler/izmircon15-fon-toplama-projesi

- HÜCON

2015'te ilk kez HÜMAT (Hacettepe Manga ve Anime Topluluğu), HÜEST VE HÜBFKT (Hacettepe Üniversitesi Bilim Kurgu Topluluğu) tarafından düzenlenmiştir. FRP oyunlarından Dungeons & Dragons, Vampire The Masquarade, Little Fears ve Mutants and Masterminds, kart oyunu Magic: The Gathering, minyatür strateji oyunu Warhammer, devasa çoklu oyunculu çevrimiçi oyun League of Legends ve Dota 2 turnuvaları, Cosplay yarışmaları (Bkz. Görüntü: 114) ve masaüstü oyunları etkinlikte yer almıştır. Ayrıca kitap, çizgi roman, figür ve maket stantlarında ziyaretçilere özel indirimler yapılmıştır.



Görüntü 114: HÜCON etkinliğine katılan cosplay yarışmacıları görünmektedir.
https://scontent-fra3-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xfa1/t31.0-8/11133959_824026344339106_1859735067265246552_o.jpg

- KONTAKT

Önceden Yıldız Teknik Üniversitesi'nde yapılan Kontakt (Bkz. Görüntü: 115) daha sonra Yeditepe Üniversitesi'nde etkinliklerine devam etmektedir. Yılda bir kez nisan ayında düzenlenen etkinlikte masaüstü oyunları, FRP, LARP, kart oyunları, hazine avı, minyatür strateji oyunları ve cosplay yarışmaları yapılmaktadır. Beş yıllık bir geçmişi olan etkinlikte ayrıca League of Legends turnuvaları da düzenlenmektedir.



Görüntü 115: Kontakt cosplay yarışmacılarının bir görüntüsü.
https://www.technopat.net/wp-content/uploads/2011/12/kontakt-2011-1.jpg

2.8.2. Uluslararası Etkinliklerde Masaüstü Oyunlar

Uluslararası etkinliklerin sayısı ve profesyonelliği, bulunduğu ülkenin eğlence sektöründe üretim ve gelişim düzeyine göre değişmektedir. ABD, Birleşik Krallık, Almanya, Avustralya ve Kanada gibi gelişmiş ülkelerdeçok sayıda etkinlikler düzenlenmekteyken, gelişmekte olan ülkelerde bu sayı çok daha azdır.

- Boardgame Players Association

Dünya çapında masaüstü oyunlarını birleştiren topluluk her türden masaüstü oyun sevenlerin deneyimlerini paylaştıkları ve oyun müsabakaları düzenledikleri kar amacı gütmeyen bir gruptur. BPA'nın en büyük etkinliği Lancester'da düzenlenen World Boardgaming Championships (Dünya Masaüstü Oyunculuk Şampiyonaları) iki bin kişinin katılımıyla gerçekleşmektedir (Bkz. Görüntü: 116). BPA üyelerinin oylarıyla seçilen yüz oyun ile yarışmalar düzenlenmektedir (Boardgamers.org, t.y.).



Görüntü 116: WBC'den bir görüntü.

http://www.armchairgeneral.com/wordpress/wp-content/image/2010/games/worldboardgamingchampionships/gaming-room600.jpg

Avustralya'daki CanCon masaüstü savaş oyunlarının daha fazla oynanmaktayken ConCentric Games hem masaüstü oyunların hem de FRP'nin oynandığı, yılda bir kez yapılan etkinliklerdir. 2004'ten beri devam eden ve Avustralya'nın en büyük oyun etkinliği olan PAX Australia'da (Bkz. Görüntü: 117) konsol oyunları, masaüstü oyunlar, oyun yapımcılarının ve geliştiricilerinin kurduğu paneller, sergiler, çevrimiçi oyun karşılaşmaları (e-spor) ve konserler düzenlenmektedir. Sidney'de yapılan ve ziyaretçi sayısı altı bini bulan Toy & Game Expo Hasbro, Mayfair Games, Mattel ve Toys Paradise gibi büyük markaların katıldığı etkinlik oyuncak, hobi ve oyun meraklılarının ilgisini çekmektedir (PaxAus, t.y.)



Görüntü 117: PAX Avustralya etkinliğinden bir görüntü.

http://playandgo.com.au/index.php/concentric-games-tabletop-game-convention-18-20-sep-2015/

1977'den beri devam eden ve Kanada'nın en uzun süreli oyun etkinliği olan CanGames'de üç gün boyunca yüzden fazla etkinlik yılda bir kez düzenlenmektedir.

Koleksiyon kart oyunları, masaüstü oyunlar, hem fantastik hem de tarihsel minyatür strateji oyunları oynanmaktadır. Ayrıca Falcon etkinliği Batı Kanada'nın en büyük masaüstü oyun etkinliği olma özelliğini taşımaktadır.

Çek Cumhuriyeti'nin başkenti Prag'da 2001'den beri yapılan Central European Mind Sports Olympiad(Bkz. Görüntü:118) amatör veprofesyonel birçok oyuncunun katıldığı ve üç yüzden fazla masaüstü oyunun yer aldığı, yılda bir tekrar eden etkinliktir.



Görüntü 118: Central European Mind Sports Olympiad'da Go oynayan katılımcılar. http://www.britgo.org/files/images/mso2000/P1000231.jpg

Avrupa Oyunları'nın merkezi ve çıkış noktası olan Almanya'da masaüstü oyunculuğun en bilinen ve en çok rağbet gören etkinliği Spiel (oyun) 1983'dan beri Essen şehrinde devam etmektedir.2011 kayıtlarına göre yüzellidörtbin ziyaretçiyle yediyüzseksenaltı sergi ve otuziki ülkenin katıldığı Spiel (Bkz. Görüntü: 119), her yıl sonbaharda düzenlenip dört gün sürmektedir. Almanya'nın diğer geniş çaplı etkinlikleri ise; Nürnberg'de Spielwaren Messe, Münih'de Spielwiesn, Hamburg'da Nordcon, Herne'de Spielewahnsinn, Bielefeld'de Spielewelt, Bremer'de Bremer Spiele-Tage, Stuttgart'ta Süddeutsche Spielemesse'dir (Boardgamegeek, t.y.).



Görüntü 119: Almanya Essen'deki Spiel oyun etkinliğinden bir görüntü.
https://www.facebook.com/233152410061706/photos/pb.233152410061706.-2207520000.1441197986./963535803690026/?type=1&theater

Romanya'da masaüstü oyunların, fantastik rol yapma oyunlarının (FRP), kart oyunlarının ve strateji oyunlarının oynandığı Transylvania International Game Convention etkinliği her yıl düzenlenmektedir. Polonya'da ise Wroclaw şehrinde Gratislavia (Gra Lehçe "oyun" anlamına gelir) 2008'den beri yılda iki kez düzenlenmektedir. Gliwice'de (Bkz. Görüntü: 120) ise Pionek (Lehçe "piyon") 2010'a kadar her altı ayda bir düzenlenmekteyken üç ayda bir hafta sonları düzenlenmeye başlanmıştır.



Görüntü 120: Gliwice'de yapılan Pionek oyun etkinliğinden bir görüntü.
https://pbs.twimg.com/media/B4vxsLMIYAA_kUE.jpg

Birleşik Krallık'ta ise büyük fuarların yanı sıra küçük gruplar halinde yerel katılımın olduğu haftalık etkinlikler de oldukça yaygın bulunmaktadır. Brighton'da 1991'den beri devam eden Brighton Boardgames Club her hafta salı günleri toplanan küçük bir gruptur. Barnsley Association & Wargamers otuzbeş yıldan fazla bir süredir etkin olan toplulukta genel olarak Warhammer, Lord of the Rings, Blitzkreig Commender, Flames of War, Kampfgruppe ve Normandy gibi strateji türündeki masaüstü oyunlar oynanmaktadır. Oldukça fazla oyun kulübünün bulunduğu Birleşik Krallık'ta yılın her ayı ve genelde birden fazla sayıda geniş çaplı etkinlik düzenlenmektedir. Tüm listeye *https://boardgamegeek.com/wiki/page/UK_faq#toc8* adresinden ulaşılabilir.

Birçok klasikleşmiş oyunun vatanı olan ABD'de sinema filmleri, televizyon dizileri, konsol ve pc oyunları gibi eğlence sektörünün popüler yapımlarının ve teknoloji geliştirici markaların tanıtımlarını yaptığı, görsel sanatçıların çalışmalarını sergilediği, yapımı süren filmlerin oyuncuları ile panellerin düzenlendiği ve teknolojik geliştirmede olup henüz piyasaya çıkmamış oyunların demosunun oyuncularla buluşturulduğu ve çeşitli şehirlerde düzenlenen Comic-Con (en büyüğü San Diego Comic- Con) uluslararası düzeyde en geniş kapsamlı etkinliktir. Comic-Con'un dışında masaüstü oyunculuğuna yani daha sınırlandırılmış kitleye hitap eden etkinlikler de bir hayli fazladır.1987'den beri devam eden DragonCon(Bkz. Görüntü: 121 ve 122) Stan Lee, R.A. Salvatore, Michael Moorcock, Richard Garriot, Leonard Nimoy (1931- 2015), Donato Giancolo, George Romero, Neil Gaiman, Todd McFarlane, George R. R. Martin ve daha birçok tanınmış konukları ağırlamış olan etkinlikte her yıl eylül ayında dört gün boyunca masaüstü oyunlar, kart oyunları, FRP ve minyatür strateji oyunları oynanmaktadır(Dragoncon, t.y.).

1980 yılında başlayan ve Kuzey Batı Pasifik Bölgesi'nin en eski oyun etkinliği olan Dragonflight'ta masaüstü oyunlar, kart oyunları, seminerler ve LARP (Live Action Role Play) düzenlenmektedir. Dice Tower Con yalnızca masaüstü oyunların oynandığı ve amacının masaüstü oyunlarını sevenlere özel bir etkinliğe Upper Deck Entertainment, Arcane Wonders, Grey Fox Games, Eagle Gryphon Games ve Pathfinder Society öne çıkan tanıtımlar dâhilinde yer almaktadır. Archon 1977 yılından beri Illinois'de yapılmaktadır. Bilim kurgu ve fantezi temalı bu etkinlikte, bilim insanları, yazarlar, sanatçılar, masaüstü oyunlar, minyatür strateji oyunları, kart oyunları yer almaktadır.



Görüntü 121: Bioshock adlı oyundan karakterlerin Cosplay'i.



Görüntü 122: Star Wars film dizisinden imparatorluk askerleri olan Stormtrooper'lar geçit töreninde.

Bu bölümde masaüstü fantastik rol yapma oyunlarının ve bu türe öncülük eden masaüstü oyunlarının incelemesi yapılmıştır. Fakat bu türde gösterilebilecek onlarca başarılı oyun ve daha birçok masaüstü oyun türü bulunmaktadır. Bu çeşitlilik sayesinde masaüstü oyunlar daha fazla oyuncuya ulaşmaktadır ve bunun sonucunda çeşitli etkinlikler düzenlenmektedir. Türkiye'de üniversite topluluklarının sağlayabildiği imkânlarla yapılan etkinlikler, yalnızca masaüstü oyunlar, FRP ve LARP severleri yani zaten oyun dünyası ile ilgilenenlerin katılımıyla gerçekleşmektedir. Genç nüfusun hayli kalabalık olduğu Türkiye'de oyun yapımcılarının yeni ürünler üretmek ve tanıtmak için bu tür etkinliklerin arttırılması ve destek verilmesi gerekmektedir.

3. BÖLÜM: MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARINDA GÖRSEL TASARIM VE İLLÜSTRASYON İNCELEMELERİ

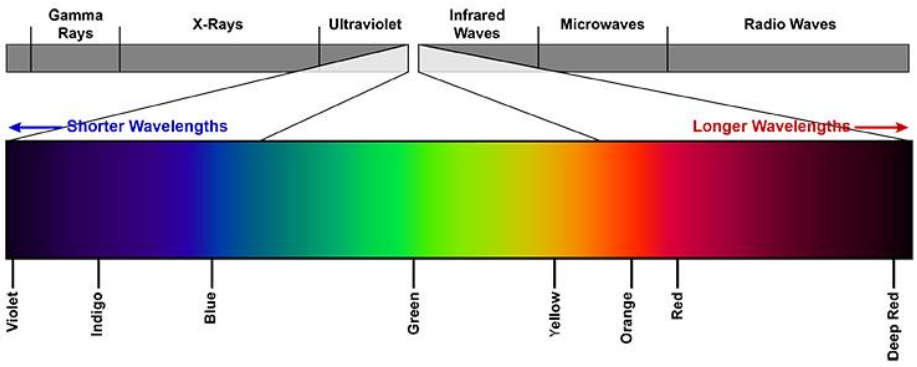
İkinci bölümde antik çağlardan günümüze dek uzanan masaüstü oyunların oynanış şekli ve getirdiği yeniliklerin incelemesi yapılmıştır. Bu tezin de konusu olan masaüstü oyunların belirli bir türüne fantastik rol yapma oyunu türündeki masaüstü oyunların başarılı örneklerinin ayrıntılı ürün görsel tasarım incelemesi bu bölümde yapılmaktadır.

3.1. FANTASTİK SANAT UYGULAMALARININ TEMEL ETKENLERİ

Fantastik sanatın temel etkenleri şunlardır; Renk, karakter tasarımı, çevre tasarımı, kurgu çeşitleri ve donatılardır. Ancak bu bölüme kadar renk hariç her ayrıntı hakkında bilgi verildiği için, burada sadece renk konusuna açıklık getirilecektir.

3.1.1. Renk Teorisi

1666 yılında Sir Isaac Newton karanlık bir odaya ince bir ışık demetini sızdırıp camdan prizmaya yansıtarak ışığın dalga boylarına bölünerek kırılmasını sağlamıştır. Böylelikle Newton beyaz ışığı güneş tayfı renklerine ayırmayı başarmıştır. Ayrılan renkleri mercek kullanarak tekrar kombine etmiştir. Bu sayede gama, mor ötesi (ultraviole), kızıl ötesi(infrared), x ışınları ve mikro dalga gibi kategorileri olan elektromanyetik spektrum (EMS) kavramının geliştirilmesine öncülük etmiştir (Polat, 2012). Işık ve ses aracılığı ile maddenin etkileşimi ise Spektroskopi (Bkz. Görüntü:120) ile incelenir. Ultraviole dalga boyları en kısa ve en yüksek hızda hareket eden ışındır. Infrared ise en uzun dalga boyuna sahiptir ve yavaş hareket eder (Polat, 2012).



Görüntü 123: Gözle görülebilen ışınların dalga boyu grafiği.
http://www.srh.noaa.gov/jetstream/clouds/images/visible_spectrum.jpg

Dalga boyu ve renk arasındaki ilişki oldukça önemlidir. Gözle görülen spektrumda kırmızı tonlar uzun, mavi tonlar ise kısa dalga boyları yayar. Işığın dalga boyu yoğunluğundan bağımsızdır. Daha yoğun kırmızı ışık daha fazla kırmızı foton (ışık demeti) içerir. Beyaz ışık ise ışığın özel bir renginden çok tüm renklerin karışımından meydana gelir. Güneş ışığı, gözle görülebilen ışığın tüm dalga boylarının (kırmızı, sarı, mavi, yeşil vb.) karışımından oluşur (Polat, 2012).

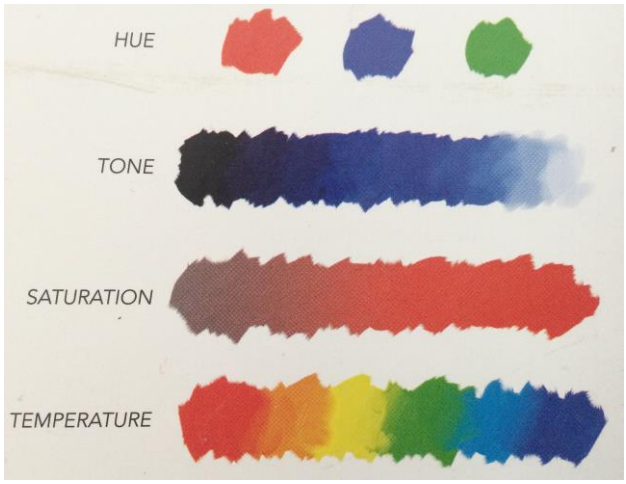
Sıcak objeler ışığı yayar. Elektrikli ocağın bir gözü yakıldığında ısınır ve parlamaya başlar. Öncelikle ışığın sönük koyu kırmızı rengini yayar. Ocak daha da ısındıkça yaydığı ışık daha parlak kırmızı renkte ve daha sonrasında sarı renk yayar. Eğer ocak bundan daha fazla ısınsaydı mavi renkte parlamış olurdu. Bu basit deneyle objenin sıcaklığı ve yaydığı ışığın rengi arasındaki ilişki rahatlıkla görülebilir. Alman fizikçi Wilhelm Wien'in keşfettiği Wien Kanunu'na göre; bir objenin sıcaklığı yükseldikçe, ışığı daha kısa dalga boyları ile yayar. Sıcak objeler soğuk olanlara göre daha fazla enerji taşır. Mavinin kırmızı renkten daha çok enerji taşıdığı anlamına da gelmektedir (Arny, 2010).

Bilimde ve sanatta renk en önemli unsurlardan biridir. Özellikle gözlem yöntemi gerektiren astronomi bilimi için milyonlarca ışık yılı uzaklıktaki cisimleri oluşturan elementleri renkler sayesinde öğrenebiliriz. Sanatta ise bazı temel kuralları içerse de nihayetinde sanatçının anlatmak istediği duygu ve düşüncelere göre değişebilen renk seçimi sezgisel ve kişisel bir tercihtir (Alexander, 2006).

Işığın sayesinde renkler meydana gelir. Renk bir resme hayat veren sanatçının en güçlü silahıdır. İzleyicinin gördüğüne karşı vereceği duygusal yoruma rehberlik yapar. Sanatın tüm yönlerinde belirlenmiş katı kurallar yoktur, fakat renk teorisinin temellerini benimsemek etkileyici bir tasarım ortaya çıkarmakta yardımcı

olur.İstenilen etkiyi ve görünümü yaratmak için renk ve ışığın karakteristik özelliklerini anlamak gerekmektedir.

Tüm renkler dört niteliğe sahiptir; renklilik (hue), ton (value), doygunluk (saturation) ve ısı (temperature). Renklilik, rengin bir diğer adıdır örneğin; kırmızı, mavi, sarı, yeşil renktir. Değer, rengin ne kadar açık veya koyu olduğudur. Siyah beyaz bir fotoğrafta görünen rengin ton değerleridir. Doygunluk, rengin ne kadar parlak veya donuk olduğunu belirtir. Isı, rengin sıcaklık veya soğukluğunu ölçer. Örneğin; kırmızı, sarı ve turuncu sıcak mavi, yeşil ve mor soğuk renklerdir (Bkz. Görüntü: 124) (Alexander, 2006).



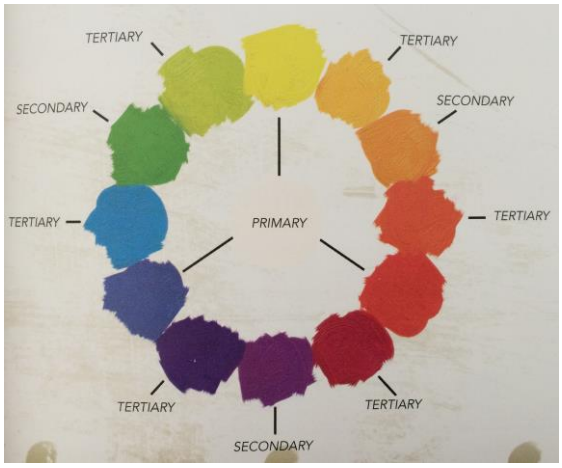
Görüntü 124: Renk (hue), değer (value), doygunluk (saturation) ve ısı (temperature) değişimi.

Renk ile çalışırken iki önemli nokta bulunmaktadır. Bir obje değil, ışığın o nesne üzerinde bıraktığı etki yukarıda belirtilen dört özellik kullanılarak resmedilir. Nesnenin ışık kaynağına olan uzaklığı yüzünden obje üzerindeki ışığın niteliği değişeceğindenüç boyutlu bir görünüm elde etmek için bu dört niteliği devamlı olarak ayarlamak gerekir. İkinci olarak, bir rengin nitelikleri ve görünümü mutlak değildir. Beyaz bir kâğıt veya tuval (dijital ve geleneksel) üzerindeki diğer renklere göre belirlenir. Renk her zaman ortam duyarlılığına sahiptir. Beyazın yanındaki kırmızı, sarı veya yeşilin yanındaki kırmızıyla aynı görünmeyebilir. Rengin diğer üç niteliklerini etkilemeden yalnızca birini değiştirmek mümkün değildir. Tüm dört nitelik birlikte çalışmalıdır (Alexander, 2006).

> İnsan gözü ana renkleri, ışık yoğunluğu ve yanındaki renklere göre algılar. Bu yüzden bir resimdeki renk ona komşu olani renkler yüzünden farklı bir renk gibi görünebilir. (Kidd, 2010: 48)

3.1.2. Ana ve Ara Renkler ve Renk Skalası

Diğer renklerin birleşiminden yaratılamayan üç ana renk vardır. Bunlar; kırmızı, mavi ve sarıdır. Ara renkler ise bu renklerin ikisinin karışımından meydana gelen renklerdir (Bkz. Görüntü: 125). Renk skalasının zıt yönünde yer alan ton seçilen rengin tamamlayıcısıdır. Ana renklerden herhangi birinin tamamlayıcı (kontrast, yani karşıt anlamında) rengi diğer iki ana rengin karışımıdır. Birlikte kullanılan karşıt renkler güçlü renk kombinasyonları oluştururlar (Lathwell, 2012).



Görüntü 125: Ana ve ara renkler.

Karşıt renklerin kullanımında renklerden biri baskın renk seçilip diğerinin de ilgiyi harekete çekecek unsur olarak kullanıldığında en iyi işlevselliği yaratır. Bir ara rengin tamamlayıcısı ise o ara rengi içermeyen bir ana renktir. Örneğin; mor rengin tamamlayıcı rengi sarıdır. Üç ana rengin karıştırılmasında ise nötr renk elde edilir. Renkler birbirleriyle farklı yollarla etkileşime ve tepkimeye girer. Renk skalasındaki konumlarına göre ilişkilerini değerlendirmek mümkündür. Örnek illüstrasyonda görüldüğü üzere, tamamlayıcı renkler mavi ve turuncu görsel çarpıcılığı güçlendirmek için birbirlerine tezat oluşturacak biçimde kompozisyona yerleştirilmiştir (Bkz. Görüntü: 126) (Alexander, 2006).



Görüntü 126: Soğuk ve sıcak tonların bir arada kullanıldığına örnek bir illüstrasyon.

3.1.3. Renk Uyumu ve Tonlama

Benzer sıcaklıktaki renkler karıştırıldığında aynı ışık kaynağıyla aydınlatılmış gibi birbirleriyle uyum içinde, temiz ve parlak görünecektir. Sıcak kırmızıya dönen mor renk ve sarıya dönen turuncu renk birbirlerini etkisizleştirir gibi görünür fakat iki renk de birbirlerini bağlayan sıcak kırmızı rengi barındırır. Bu, bir ana renk kullanarak nötr renkler oluşturmaya örnek olarak gösterilebilir.

Farklı ısı aralığında olan renkler karıştırıldığında donuk görünümü iki tamamlayıcı renk karıştırıldığında meydana gelen durumdur. Uyum ve tonlama resimde doğal renklerin bulunması için gerekli en önemli iki unsurdur. Bir rengin değeri değiştikçe sıcaklığı ve yoğunluğu da değişir. Renkler her değerde, sıcak veya soğuk, donuk veya yoğun tonda uygulanabilir. Her renk soğuk ya da sıcak tonda olabilir (Lathwell, 2012).

3.1.4. Renk Modu

Renk duygu ve atmosfer yaratma gücüne sahiptir. Bilinçli veya bilinçsizce izleyicinin ilgisini ya da tepkisini çekmeye neden olabilir.

Kırmızı tonlar: Değişkenli duyguların ve tehlikenin rengidir. İzleyicinin anında dikkatini çeken ateş sıcaklığında parlak kırmızı enerjik, tutkulu ve yıkıcı duyguları çağrıştırır.

Yeşil tonlar: Doğanın rengi yeşil hayatı, sakinliği, huzuru ve durağanlığı simgeler.

Sarı tonlar: Tonuna göre sarı renk sıcak tonlarında mutluluğu veya keskin günışığı tonundaki sarı uyarıyı temsil eder.

Mavi tonlar: Soğuk, derin ve sakin bir renktir. Mesafe arttıkça mavi tonların doygunluğunun azalması iyi bir arka plan tonu oluşturur (Lathwell, 2012).

Gölgede veya sisli bir havada formların belirgin biçimde ortada olmaması izleyiciyi gördüğü şey ya da görmediği şey hakkında meraklandırır. Yalnızca gözlemlemekten öte, izleyiciye hayalgücünü kullandırarak anlam yüklemeye yönlendirmesi resim ile bağ kurmasını sağlar.Aşağıdan yukarıya doğru artan koyu tonlar belirsizliği, tehlikeyi ve uzak durulması gerektiği izlenimini verir (Alexander, 2006).

> Tamamıyla şeytani bir hava oluşturmaktan çok karanlık, depresif ve itici bir izlenim yaratır. Karanlık izleyiciyi orada ne olduğu hakkında meraklandırır. Sanatçı daha fazla ekledikçe izleyicinin hayalgücüne daha az şey bırakır.(Alexander, 2006:49)

Burada önemli olan sanatçının tüm resimleme yöntemlerini, doğa gözlemini ve yaratıcılığını kullanarak resmin kendini götüreceği kısmına kadar resmetmesi ve geriye kalanını izleyicinin hayalgücü ve merakının harekete geçmesi gereken noktaya karar vermesidir.

3.1.5. Işık

> Işığı tanımlamak için ‘yansımanın açısı, etki alanının açısına eşittir’ demekten daha kolay ne olabilir? Bunun doğru olmasına rağmen, canlandırdığı sahneyi zorlu ve değerli bir iş haline getiren ışığı, yalnızca Newtoncu fiziğe bırakamayız. (Kidd, 2010: 34)

Yalnızca bir ışık kaynağı (Güneş ve Ay gibi) kullanıldığındanesnenin aydınlık tarafı göze daha fazla ışık yansıtır. Nesnenin yumuşak ışıklı bölgeleri ise parlak noktaları geri yansıtacaktır (örneğin; bilardo topu üzerindeki ışık yansıması). Çevrede insan gözünün algılayabildiğinden çok daha fazla ışık hareketi meydana gelir. İnsan gözü sadece gözbebeğine yansıyan ışığı görebilir. Ortamda bulunan ışık miktarına uyum sağlamak için için iris genişleme ve daralma kasılmaları geçirir.

Her yüzey aynaya benzer, yani ne kadar yumuşak olduğuna göre ışığı yansıtır. Moleküllerin hizalanışına göre aynı uyumda ışığı yansıtır. Buna göre, mat bir yüzeyde yansıyan ışık mikroskobik büyüklükte parçalara ayrılmış bir aynanın

üzerinden çeşitli yönlere dağılmasıyla oluşur. Yumuşak yüzeylerde meydana gelen parlak noktalar ise oluşmaz. Bu iki formun karışımına göre; üst katman temiz ve parlak (su, vernikli yüzey), alt katman mat (kaya, ağaç gövdesi, pamuklu kumaş) olabilir. Canlı veya cansız bir varlık resmedilirken üzerindeki ışığı yaratan forma dikkat edilmelidir.

Ortam ışığı oluştururken önemli bir nokta iseışığın rengidir. Sabah veya akşam aydınlatmasında doğrusal ışık alan bölgelere göre gölgeler daha mavi olur. Açık bir gökyüzünde Güneş'ten gelen ışık Dünya'nın atmosferine girdikten sonra mavi tayf gölgede kalan bölgelere yayılır fakat bu durum yağmurlu ya da sisli hava durumları farklı tayflar yayar. Işık objenin önüne düştüğünde daha fazla dağılır bu yüzden de daha azı göze ulaşır. Arkadan yansıyan ışık objenin kenarlarını gümüş beyazı ışık ile yakar. Dolaylı gelen ışık, önden gelen ışığa göre daha fazla yansıtır. Daha az yoğunluğu olsa da bu ışıklandırma türü daha güçlü bir etki yaratır. (Kidd, 2010)

Işığın yaratıcı kullanımı dramatik etkiler yarattığı gibiışığın nasıl işe yaradığını anlamakgölgelendirme ve boyut kazandırmanın önemli bir unsurudur. Işık olmadan gölgenin oluşamayacağı gibi, gölge olmadan da üç boyutluluk yaratılamaz. İki farklı gölge tipi bulunur; biri ışık kaynağından yavaşça ayrılan nesnenin yarattığı gölge ve diğeri de nesnenin ışığı engellediği gölgedir (Lathwell, 2012).



Görüntü 127: İllüstrasyonda farklı ışık kaynağı yönlerinin uygulanması.

Yukarıdaki örnekte görüldüğü üzere ışık kaynağının dramatik kullanımı karakterin görünümünü etkileyecektir.Görüntü 127'de, sol üst karede önden gelen ışık karaktere tanrısal bir görünüm vermektedir. Gölgeler aşağı doğru oluşmaktadır ve karanlıkta kalan gözler karaktere gizemli bir hava katmaktadır. Baltaya vuran parlama noktası karakterin silahının keskinliğini ve gücünü göstermektedir. Sağ üst karede yandan gelen ışık ise vücut kaslarını betimlemektedir. Sol alt karede alttan aydınlatmada yaratılan hava karakteri karanlık ve tehditkâr bir görünüme sokar. Sağ alt karede ise ışığın arkadan vurduğu kompozisyonlar karakter hakkında fazla ayrıntı açığa çıkarmaz. Oluşan siluetiyle (ve üç boyutluluk katmak için bazı yumuşak ışıklandırmalar) karakterin görünümünün özelliklerine (örneğin; boynuzlu kaskı ve baltası) dair bilgi verir (Lathwell, 2012).Derinlik, mesafe ve oran iki boyutlu bir düzlem üzerinde üç boyutlu görünümü yaratan etkilerdir. Derinliği elde etmek için dikkatli gözlem, renk, değer, karşıt renkler, perspektif, ışık ve atmosfer uygulamasını anlamak gerekir.

3.2. MASAÜSTÜ FANTASTİK ROL YAPMA OYUNLARININ GÖRSEL TASARIM İNCELEMELERİ

Yirmibirinci yüzyılla birlikte eğlence sektöründeki değişim ve teknolojik gelişim dijital ve geleneksel oyun sektörüne birçok yenilik getirmiştir. Wizards of the Coast ve Fantasy Flight Games gibi masaüstü oyunculukta öncü firmalar kendilerine ait eski oyunları veya satın aldıkları firmaların eski oyunlarını günümüz fantastik sanat anlayışına ve gelişen oynanış mekaniğine uygun hale getirerek yeniden piyasaya sürmüştür. Bir yandan da yeni fantastik evrenler çoktan klasik oyunların yanında yerini almaya başlamıştır.

Bu bölümde seçilmiş masaüstü oyunlarının görsel ve tematik içeriklerine dair incelemeler bulunmaktadır. Fantastik türe yaklaşım biçimlerinin farklılığı dolayısıyla geleneksel fantezi, edebi eser ve fantezi- korku içerikli olmak üzere üç oyun seçilmiştir.Doğrusal oynanış sistemi ve ejderhaların, büyücülerin ve kahraman savaşçıların yaşadığı geleneksel fantastik Orta Çağ temalı Talisman, fantastik edebiyat yazarı George R. R. Martin'in Westeros mitolojisinden yaratılmış stratejik rol yapma oyunu A Game of Thrones, fantastik rol yapma oyunlarının mekaniği ile Cthulhu mitinin korku temasının birleştiği Mansions of Madness oyunlarınınoynanış içeriği ve görsel tasarım ürünü olarak iki aşamalı incelemesi yapılmaktadır.Oynanış içeriğine dair incelemeler kural kitaplarında, illüstrasyonlar sanatçıların kişisel web

sayfalarından edinilen bilgiler doğrultusunda yapılmıştır. Oyunların tipografik incelemeleri ise bu tezin danışmanı olan Prof. Namık Kemal Sarıkavak'ın basılmış kitapları ve sözel açıklamalarından derlenmiştir.

3.2.1. Talisman: The Magical Quest Game (gözden geçirilmiş edilmiş 4. sürüm)

Yayımlandığı tarih: 2008

Oyun tasarımcıları: John Goodenough, Robert Harris

Sanatçılar: Massimiliano Bertolini, Ralph Horsley, Jeremy McHugh, Wil Springer

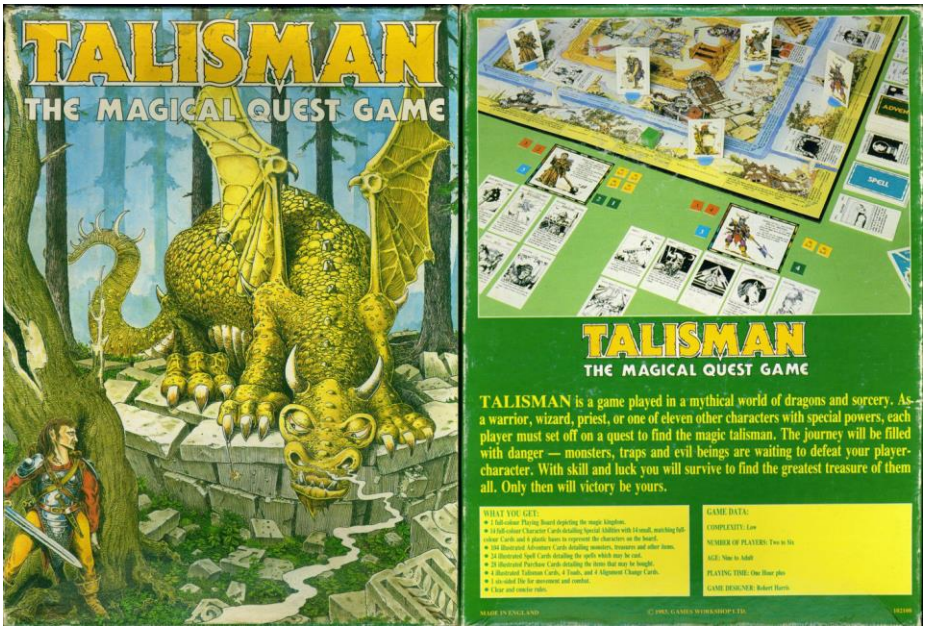
Yayımcılar: Black Industries, Delta Vision Publishing, Devir, Edge Entertainment, Fantasy Flight Games, Galakta, Game Harbor, Games Workshop Ltd., Gioch Uniti, Heidelberger Spieleverlag, Hobby Japan, Monkey Time, Nexus, Pegasus Spiele, Smart Ltd.

Oyun türü: Macera, Keşif, Dövüş, Fantezi

Mekanik: Zar atma, Rol yapma, Değişken Oyuncu Güçleri, Zar at/ Dön ve Hareket et

Eklentiler: Crown of Command, The Blood Moon, The City, The Deep Realms, The Dragon, The Dungeon, The Firelands, The Frostmarch, The Harbringer, The Highland, The Nether, The Reaper, The Sacred, The Woodland, Danse Macabre, Doppleganger, Instructor, Mephisto number 48 Promo Characters, Optional Characters, Arena, Road of Ruin (Fantasy Flight Games, 2008).

Robert Harris'in arkadaşları için eğlence amaçlı tasarladığı 1983'de Games Workshop tarafından yayımlanan ilk Talisman: The Magical Game (Bkz. Görüntü: 128) klasik rol yapma becerileri gerektiren ikiden altıya kadar oyuncu sayılı ve yaklaşık üç saat süren fantastik macera türündeki oyunda birçok düzenleme yapılmıştır. Oyunun son hali olan dördüncü sürümü 2008 yılında Fantasy Flight Games tarafından piyasaya sürülmüştür. İkinci sürümü oyunun orijinaline neredeyse birebir benzemektedir (Turpeinen, 2014). Birincinin siyah beyaz basılan kartlarının yerini renkli basımları almıştır. Mürekkep çizimli kapak tasarımı ise illüstrasyona çevrilmiştir. Bu ikisine göre üçüncü sürümünde (Bkz. Görüntü:129) sanatsal ve oyun mekaniği yönünden çeşitli değişimlere uğramıştır.



Görüntü 128: 1983 tarihli Talisman oyununun birinci sürümünün ön ve arka kutu görünümü.
http://www.thechestnut.com/board-7.htm



Görüntü 129: Talisman: The Magical Quest Game üçüncü sürümünün kapak tasarımında kullanılan Geoff Taylor tarafından akrilik ile yapılan illüstrasyon.
https://cf.geekdo-images.com/images/pic1691099.jpg

1994 yılında Games Workshop tarafından yayımlanan üçüncü sürüm birinci ve ikinci oyun ile aynı konumlara sahiptir, fakat görsel tasarımı tamamen yenilenmiştir. Birinci ve ikinci sürümlerde oyuncu karakterlerini simgelemek için kart kullanılmıştır. Üçüncü ve dördüncü sürümde ise plastik minyatür figürler oyuna eklenmiştir.Ayrıca oyunda var olan bazı oynanabilir karakterler çıkarılıp, Games Workshop'un popüler oyunu

Warhammer Fantasy evreniyle Talisman'ı bağlayacak yeni karakterler eklenmiştir.Suikastçı, Druid, Cüce, Elf, Ghoul, Keşiş, Rahip, Hırsız, Troll, Savaşçı, Büyücü, Ozan, Prophetess (kadın peygamber) ve Kadın Büyücü birinci ve ikinci sürümde yer alan karakterlerdir. Barbar, Goblin, Adventurer (maceracı), Büyücü, Cüce Savşçı, Korucu (Ranger), Savaşçı, Orman Elfi, Tapınak Şövalyesi, Skaven, Minotaur (yarı insan yarı boğa), Swashbuckler oyunun üçüncü sürümündeki karakterlerdir. Dördüncü sürümde ise Elf, Druid, Suikastçı, Büyücü, Savaşçı, Kadın Büyücü, Rahip, Prophetess, Troll, Ozan, Ghoul, Keşiş, Cüce ve Hırsız oyuncu karakterleri yer alır (Fantasy Flight Games, 2008).

Talisman'ın üçüncü sürümünün Warhammer Fantasy evrenine olan bağı oyunun görsel tasarımına da yansımıştır. Warhammer'ın karanlık ve kaotik arka planı (ayrıca hem Warhammer Fantasy hem de Warhammer 40K evrenlerinde dünyalar arası geçişi sağlayan "warp gates" (yani, geçitler) Talisman'da da bulunmaktadır) oyunun son görevini betimleyen kapak illüstrasyonunda fark edilmektedir. Burada savaş teması kahramanların etraflarındaki onlarca canavara (berserker) rağmen, tek bir hedefe odaklanmaları destansı biçimde betimlenmiştir. İşbirliği içinde görünen kahramanlara rağmen Ejderha Kral'a karşı tek bir kahramanınmücadele ettiği görülmektedir. Odak noktası olan bu mücadele illüstrasyonun merkezinde ve diğer kahramanlara göre daha büyük oranlıdır. Talisman'da oyuncuların birlikte çalışması gerekse de, zaferi sadece tek bir kahraman, yani oyuncu elde edecektir. Birinci bölümde, "Karakter Sınıfları ve Özellikleri" başlığında yer alan bilgiler göz önünde bulundurulduğunda Barbar oyuncu karakterinin cesareti, kuvveti ve içgüdüleriyle savaşma biçimi kahramanın Ejderha Kral karşısındaki saldırı pozisyonu, kılıç ve baltayı bir arada kullanması karakterin özelliklerini aktarmaktadır.



Görüntü 130: Ralph Horsley'in akrilik tekniği kullandığı Talisman: The Magical Quest Game Revised 4th Edition kapak illüstrasyonu.

http://ralphhorsley.deviantart.com/art/Talisman-51969749

Dördüncü sürümün oyun kutusunun ön yüzey tasarımına bakıldığında, sekiz oyuncu karakterin güç portalının ötesindeki Ateş Vadisi'ndeki Ejderha Kral'ın koruduğu Hüküm Tacını almak için mücadele ettikleri görülmektedir (Bkz. Görüntü:130). Kompozisyonda karakterlerin yerleştirilmesi hakkında Ralph Horsley, DeviantArt adlı profesyonel ve amatör sanat paylaşım sitesinde şu açıklamayı yapmıştır:

> "Sarmal merdiven fikrini ele aldım. Bir yandan izleyicinin resim üzerindeki göz takibine öncülük ederken, ödülü almaya çalışan birçok karakteri üst üste gelmeden göstermemi sağladı. Bunu, en güçlü ışık kaynağını merkezdeki figürler Ejderha Kral ve şövalyenin üzerine ve başka çeşitli yerlere koyarak vurgulamaya çalıştım." (Horsley, 2007)

Ejderha Kral'ın karşısındaki Savaşçı (Warrior) oyuncu karakterinin sol elindeki tılsım yani oyunun ismini almış olduğu The Talisman korkunç ejderhaya karşı kalkan olmaktadır. Talisman'ın kötülüğe karşı belirli büyülü ve koruyucu güçlerinin olduğuna

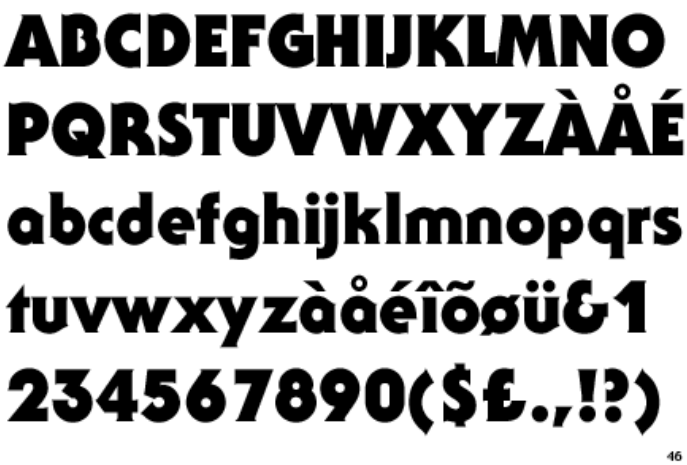
inanılır. Talisman simgesi(Bkz. Görüntü:131) altın renkli bir ikizkenar üçgendir.İkizkenarlardan doksan derecelik açıya doğru koruyuculuğu simgeleyen iki el[28] uzanır ve zümrüt değerli taşının yerleştirildiği kenarortay ile birleşir. Birinci, ikinci ve dördüncü sürümlerde kullanılan bu simge üçüncü sürümün logosunda kullanılmamıştır.

Logodaki metal dokusu ve altın sarısı Orta Çağ temasına zenginlik, soyluluk ve mücadele anlamları yüklemektedir. “TALISMAN” için Antonio Dispignna’nın 1974’te tasarladığı tek ağırlıklı ve hafif destekli tırnaklı ITC[29]Serif Gothic Black fontu (Bkz. Görüntü:132) kullanılmıştır. İkinci ve üçüncü satır için Cooper Plate fontu (Bkz. Görüntü:133) kullanılmıştır.



Görüntü 131: Talisman:The Magical Quest Game logosu.
https://images-cdn.fantasyflightgames.com/ffg_content/Talisman/minisite/talisman-logo.png

[28] Orta Doğu ve Kuzey Afrika’da yaygın olan Khamsa (Arapça’da “beş” anlamına gelir) Hz. Fatma’nın kötülüğe karşı koruyucu gücüne inanılan sağ el biçimindeki muska. Talisman’ın üzerindeki eller biçim ve ifade ettiği güç bakımından Khamsa ile benzemektedir.
[29] ITC: International Typeface Corporation yani, Uluslararası Yazı Türü Derneği.



Görüntü 132: ITC Serif Gothic Black fontu.
http://www.identifont.com/samples/adobe/SerifGothicBlack.gif



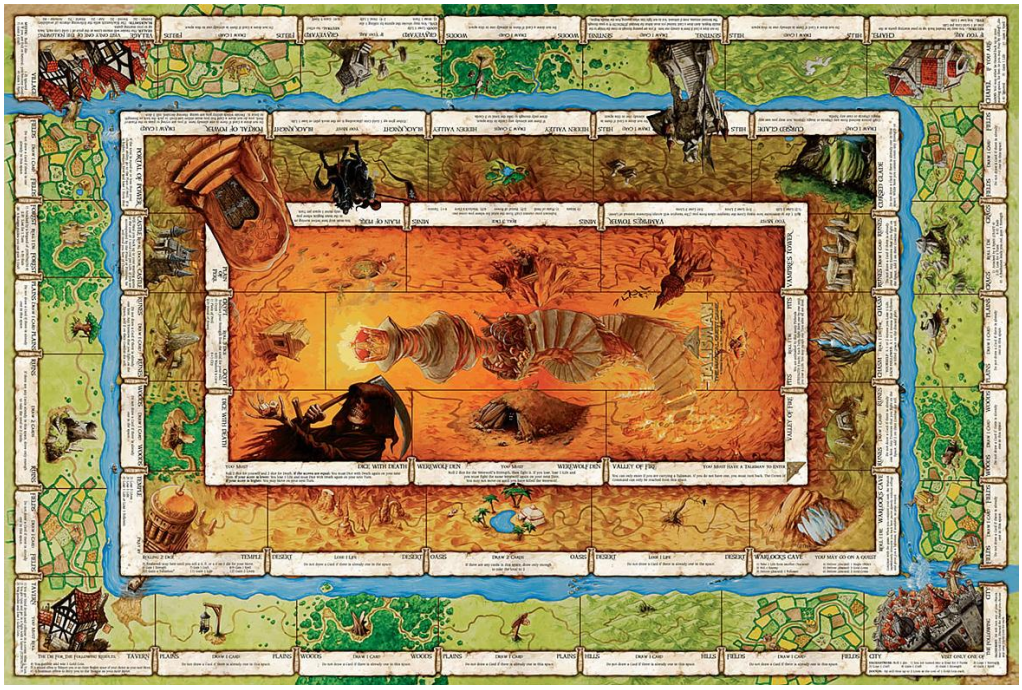
Görüntü 133: Cooper Plate fontu.
http://www.fonts101.com/previews/78/CopperPlateNormal_font_preview_25818_2.png

Oyunun parçalarından biri ise dört tane bulunan Talisman kartlarıdır. Warlock's Cave (Büyücü'nün mağarası) bölümünde verilen görev tamamlandığında (bir büyülü obje getirmek, bir düşmanı öldürmek, üç altın getirmek vb.) Büyücü bu bölgeye oyuncuyu anında getirmek için portal açar ve ödül olarak bir Talisman verir. Oyuncular macera kartlarında bulunan iki adet Talisman kartıyla da oyun içerisinde karşılaşabilirler.

Kutunun ön yüzey illüstrasyonunda betimlenen spiral merdivenler bölümünde kullanılan ateş kaynaklı aydınlatmalar harita üzerinde de aynı etkiyi yaratmıştır. Yalnızca oyunun finalindeki büyük mücadele değil, kapak illüstrasyonuna dikkatlice bakıldığında karakterlere dair pek çok şey öğrenilmektedir. Ejderha Kral'ın sağ burun deliğinin hemen üstündeki okun, orta üst bölümde uzun sarı saçları ve sivri kulaklarıyla görülen okçulukta başarılı Elf'in yayından çıktığı anlaşılmaktadır. Büyü yapabilmek için büyü kitabına ihtiyacı olan Büyücü (Wizard) sağ köşede büyü kitabıyla birlikte ejderhaya büyü yapmak üzereyken görülmektedir. Kurukafalı asası ile Kadın Büyücü (Sorceress) ise sol köşede görünmektedir. Merdivenlerin üstünde bir goblin tarafından tehlikede olan Druid savaşmaktan çok botanik, iyileştirme ve

büyü alanlarında güçlüdür. Ejderhanın sağında ağır silahları kullanmaktaki ustalığıyla bilinen Cüce (Dwarf) devasa baltasıyla ve onun hemen önündeki Rahip (Priest) görünmektedir. Ejderhaya en yakın mesafedeki karakterlerden biri ise Kadın Peygamber (Prophetess)'dir ve büyülerinden birini kullanarak kendini korurken görünmektedir. Şövalyenin arkasındaki hazine yığınında gizlenen Hırsız (Thief) ve Suikastçı (Assassin) sinsi karakterler olduklarını fazlasıyla göstermektedir. Hırsızın sağ eli Hüküm Tacı'na uzanmaktadır ve onun ardında Suikastçı hançerini çekmiş beklemektedir.

Ralph Horsley'in tasarladığı oyun tahtası tasarımı (Bkz. Görüntü: 131) ise üçüncü sürüme göre daha anlaşılır ve sadedir. Haritanın dışından iç kısımlara ilerlerken oyunda zorluk derecesi de artmaktadır. Geleneksel fantastik tarza bağlı kalınarak haritada orman, toprak, kaya, yol ve su dokularında detaya yer verilmemiştir. Tapınak, kale, Güç portalı, Koruyucu (Sentinel) Köprüsü, Hüküm Tacı (Crown of Command), Kara Şovalye (Black Knight), Ölüm (Death) ve spiral merdivenler daha detaylı ve büyük oranlarla resmedilmiştir ve böylelikle haritada ön plana çıkarılmıştır. Dış bölgeler yeşil ve sarı tonlarındayken iç bölge turuncu sarı ve koyu kırmızı ağırlıklıdır.



Görüntü 134: Talisman: The Magical Quest Game Revised 4th Edition oyun tahtası (detay).
http://41.media.tumblr.com/84c3b5220d752f8ebd1948a4bff480ed/tumblr_mfd748m2vN1s0kwu4o2_1280.jpg

Kapak illüstrasyonunun sol alt köşesinde Sorceress'ın hemen yanında zıplayan bir kurbağa görünmektedir. Bu detay oyundaki Toad Card (kurbağa kartı)'a işaret etmektedir.Yeşil renkteki kurbağa kartı, oyuncunun üç tur boyunca hiç bir yeteneğini kullanması veya görevini yapmasına izin vermez. Oyuncunun karakter kartı üzerine bu kart konur ve karakter minyatürünün yerine kurbağa figürü yerleştirilir. Diğer on dört adet birbirinden farklı karakter kartları 10x13 cm boyutundadır ve biçimi diğer sürümlerin karakter kartları ile aynıdır. Sol tarafta karakterlerin illüstrasyonu ve sağ tarafta karakterin yeteneklerine dair bilgi verilmektedir (Bkz. Görüntü: 135). Kenarlardaki yakut bezeli süslemelerin üzerinde karakter seviye atladıkça yükselen bazı özellikler (fiziksel güç, beceri, inanç, görevler vb.) yer alır. Başlangıç seviyesinden yükseldiğini simgelemek için kullanılan oyun fişlerini ayırmak için kullanışlı bir yöntemdir.



Görüntü 135: Kural kitabında bir oyuncunun örnek kurulumu gösterilmiştir.

Talisman'ın kapak ve harita illüstrasyonlarında olduğu gibi, geleneksel fantastik tarzı karakter kartlarında sürdürülmektedir (Bkz. Görüntü:136). Doku detayları olabildiğince sade tutulmuştur. Farklı renkler kullanmak yerine tonlamalar yapılmıştır. Örneğin; cilt için pembe ya da sarı renklerin açık ve koyu tonları kullanılmıştır. Kostüm ve silahlar detaylı işlenmiştir.

Kart illüstrasyonlarını yapan Jeremy McHugh karakterleri tasarlarken önceki sürümleri örnek aldığını söylemiştir. Diğer sürümlerdeki tasarıma göre belirgin değişim geçiren karakterlerden biri büyücüdür. Karakteri tasarlama konusunda talismanisland.com sitesinde yayınlanan röportajında ise şöyle bahsetmiştir:

> "İkinci sürümde uzun bir tomar parşömenin başında çalışmaktadır. Yeni Büyücü ise yaptığı büyüyü fırlatırken görünen daha enerjik bir karakterdir. Daha heyecan verici bir poz olduğunu düşünüyorum." (McHugh,2008)



Görüntü 136: Jeremy McHugh'un tasarladığı Büyücü karakteri illüstrasyonunun aşamaları. http://www.talismanisland.com/blackindustries/talisman-characters.htm

Karakterin kişiliğini yansıtan en önemli ipuçlarından biri vücut dilidir. Ozan, Büyücü, Savaşçı, Cüce ve Trol gibi karakterler için dinamik, Rahip, Kadın Büyücü ve Keşiş için durağan figürler (Bkz. Görüntü: 137) kullanılmıştır. Üç ile dört santimetre aralığında değişen boyasız minyatürlerin pozu için karakter kartlarındakiillüstrasyonlar kullanılmıştır.



Görüntü 137: Karakter minyatürleri.
http://index.hu/kultur/eletmod/2010/05/09/conan_a_barbar_is_bekava_valtozott/

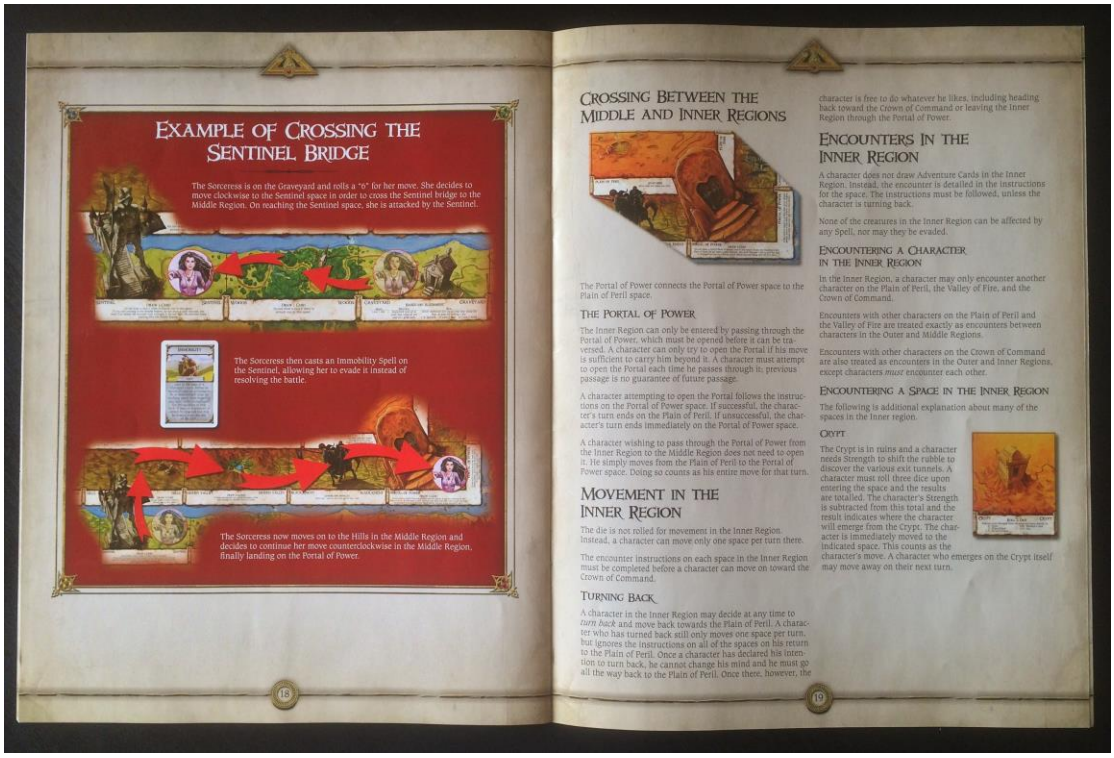
Yüz dört adet macera kartı, yirmi dört adet büyü kartı, yirmi sekiz adet satın alma kartı, dört adet Talisman kartı ve dört adet üyelik (alignment) kartı bulunmaktadır (Bkz. Görüntü:138) . Macera kartları yaratıkları, olayları ve karakterlerin görevler sırasında keşfettiği parçaları (item) içermektedir. Büyü kartlarında oyun sırasında yapılabilecek yirmi dört farklı büyünün detaylarını içerir. Satın alma kartlarında yer alan objeler oyuncuların macera kartları haricinde elde edebilecekleri kartlardır. Kalkan, kask, su şişesi, kılıç, zırh, balta, katır ve sal macera kartlarında da bulunmaktadır.



Görüntü 138: Oyun kartlarının arka yüzey görünümü. Soldan sağa; Talisman, macera, satın alma ve büyü kartları. Üstte ise karakterin iyi (solda) veya kötü (sağda) tarafta olduğunu belirten üyelik kartları görünmektedir.

Kartlar 4x6 cm boyutuna rağmen detaylı illüstrasyonlar içermektedir. Hemen altında takipçi, olay, obje, büyülü obje ya da düşman türlerinden biri ve bilgileri yazılıdır. Büyü kartlarında kullanılan illüstrasyonlarda ise büyülerin nasıl işlediği betimlenmiştir.Üyelik kartlarında kötü taraf tehlikeyi simgeleyen kırmızı ve koyu kırmızı ağırlıklıdır. İyi taraf ise gün ışığını temsil eden açık sarı ve dinginliği ve gökyüzünü simgeleyen mavi renk kullanılmıştır.

Karakter ve oyun kartlarının ön yüzeyinde ve kural kitabının sayfa düzeninde arka plan olarak eskitilmiş kâğıt dokusu kullanılmıştır. Parşömeni andıran bu doku Orta Çağ temalı fantastik evrenlerde sık görülen bir objedir. Kural kitabının kapağında kutunun ön yüzey tasarımı kullanılmıştır. Oyun kuralları, materyaller ve oyunda karşılaşılabilecek durumlar açık bir dille ve görsel örneklerle anlatılmıştır. Kural kitabının (Bkz. Görüntü:139) metinlerindeki başlıklarda ise Roman Capital Trajan (Bkz. Görüntü:140) fontu kullanılmıştır. Onuncu ve On beşinci yüzyıllar arasında Avrupa yazı geleneğinde var olan Lombardic Capital (Bkz. Görüntü:138) fontuna öykünmektedir. Yaygın kullanılmayan bu yazı karakterinin özel kullanım için tasarlandığı düşünülmektedir. Ayrıca boşluk kullanımında bir takım hatalar vardır.

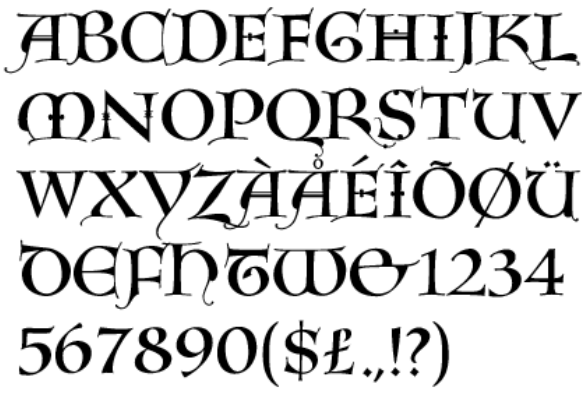


Görüntü 139: Kural kitabının içeriğinden bir örnek görünüm.



Görüntü 140: Roman Capital Trajan fontu.

http://www.calligraphy-skills.com/images/roman-alphs-trajan-font.gif



Görüntü 141: Lombardic Capital fontu.

http://www.identifont.com/samples/monotype-imaging/LombardicCapitals.gif

Masaüstü oyunculuğuna yeni başlayanlar için oldukça uygun olan Talisman popülerliğinin yanında karakterize bir görsel sanat diline sahiptir. Büyülü bir Orta Çağ'da geçtiğini hissettiren oyun; kural kitabı, oyun tahtası, karakter kartları, jetonları ve oyun kartlarının görsel sanatındaki bütünlük oyunu hem tasarım hem de oynanış bakımından klasik bir masaüstü oyunu olmasını sağlamıştır.

3.2.2. A Game of Thrones (2nd Edition)

Yayımlandığı tarih: 2011

Oyun tasarımcısı: Christian T. Petersen

Sanatçılar: Tomasz Jedruszek, Henning Ludvigsen

Yayımcılar: Fantasy Flight Games, ADC Blackfire Entertainment, Delta Vision Publishing, Edge Entertainment

Oyun türü: Fantastik, Uzlaşma, Rol yapma, Roman merkezli, Blöf yapma

Mekanik: Alan kontrolü, Oyuncu eleme, Bahis, Çeşitli oyuncu güçleri

Eklentiler: A Dance with Dragons, A Feast for Crows

George R. R. Martin'in A Song of Ice and Fire fantastik roman serisine dayanan A Game of Thrones,askeri gücün ötesinde oyuncuların rakipleriyle olan diplomatik ilişkileri, strateji planı ve etkili kart kullanımı gerektiren epik fantastik masaüstü rol yapma oyunudur. HBO televizyon kanalı tarafından A Game of Thrones dizi haline getirilmeden önce, 2003 yılında ilk sürümü yayımlanmıştır. Dizinin çok sevilmesi, milyonlarca izleyici sayısına ulaşması ve yayınlandığı gün rekor reytingler elde etmesi sonrasında elde ettiği popülaritesi sayesinde 2011 yılında ikinci sürümü ile tekrar yayımlanmıştır. Kral Robert Baratheon ölmüştür ve altı oyuncunun rolünü üstlendiği Westeros'un Yedi Krallığı'ndan birinin sahip olacağı Demir Tahtı diplomasi ve savaş yoluyla ele geçirmeye çalışırlar.Diğer oyuncularla yapılan kısa süreli işbirlikleritahtın sahibi olma yolunda harcanabilirdir, bu yüzden anlaşmayı bozan taraf için başarılı bir adım olabilir (Fantasy Flight Games, 2011).

Kutu tasarımı için illüstrasyon (Bkz. Görüntü:142)Tomasz Jedruszek tarafından yapılmıştır. Middle Earth Quest de dâhil olmak üzere, birçok projede yer almış sanatçının eseri A Game of Thrones oyununun (ikinci sürüm) kutu ön yüzeyinde ve kural kitabı kapağında kullanılmıştır. Oyunun kutusu kare olduğundan, panoramik

görüntünün sadece bir bölümü kullanılmıştır (Bkz. Görüntü:143). İllüstrasyonda görülen King's Landing'deki (Kralın Şehri) savaş anı betimlenmektedir. Dragonstone'un arkasında kalan güneş ışığı ile dramatik ve kasvetli bir etki yaratılmıştır. Koyu ve donuk renklere zıt kullanılan sarı-yeşil ve beyaz ışıklandırma ile bu etki güçlendirilmiştir. Oyunun amacı ve kazanma yöntemlerinden biri olan King's Landing'i ele geçirmek için verilen savaşta surları çevreleyen orduya ait Baratheon armaları görünmektedir.



Görüntü 142: Henning Ludvigsen'a ait King's Landing panoraması. http://morano.cgsociety.org/art/photoshop-game-thrones-2nd-edition-2d-996369



Görüntü 143: Oyunun kapak tasarımı.

https://boardgamegeek.com/image/1077906/game-thrones-board-game-second-edition?size=original

Game of Thrones masaüstü oyununun tüm kuralların ve oynanış esnasında karşılaşılabilecek durumları görsel öğeler ile açıklayıcı, oldukça ayrıntılı bir kural kitabı bulunmaktadır. American Letter formatındaki kural kitabının kapağında oyunun kutu ön yüzeyinde yer alan illüstrasyon yanlardan kesilerek kullanılmıştır.

"A Game of Thrones" logosu için antik karakter yapısına sahip Albertus yazı tipi kullanılmıştır. Berthold Wolpe tarafından 1932-1940 arasında Monotype Şirketi için tasarlanan Albertus[30]mimari yüzeylerde, taşa veya mermere kazınmak üzere geliştirilmiş oyma türünde (glyphic) bir yazı türüdür. Yazı türü Roman Capital'e göre

[30] Albertus: Yazı türünün ismi On üçüncü yüzyılda yaşamış olan Alman filozof ve teolog Albertus Magnus'dan gelmektedir. "Glyphic" sınıflandırmasına giren fontlara örnek olarak; Albertus, Cartier Book, ITC Elan ve Friz Quadrata gösterilebilir.

ince ve kalın düzenlemeler yapılmıştır. Logonun sağ üstünde bulunan ismi “George R. R. Martin” ise Times New Roman yazıkarakteriyle dizilmiştir.

Yazı karakteri seçimi, puntosu, satır boşluklama ve benzeri tipografik özellikleriyle genel geçer süreli yayın dizgi anlayışı sunmaktadır ve buna bağlı olarak rahat bir okuma sağlamaktadır (Bkz. Görüntü:144). Sol bloklama gereksiz hecelemelere yol açmamıştır. Alt başlıklarda klasik tipografinin Barok antik sınıfından olan Times Roman yazı karakterinde boşluk arttırılıp büyük (majiskül) uygulamasına alt çizgi (underline) vurgusu eklenerek on dört veya daha büyük punto ile uygulanmıştır.



Görüntü 144: Kural kitabından bir sayfa ve tasarımda parşömen kullanımının (sağda) ayrıntısı.

Kural kitabının genel tasarımında Gotik hava, eskimiş mermer doku üzerine Orta Çağ el yazma eserlerinin genel havasını ele alarak yaratılmış iki sütunlu yapı bir eskiz olarak çizilmiştir. Sayfaların üst orta bölümünde süren başlıklar ve alt orta kısmında sayfa numaralama (pagination) grafiği yer almaktadır. Kullanılan motifler özenle seçilmiş, Gotik etki bu ögelere de yansıtılmıştır. Eskimiş ve yıpranmış rulo yapılan parşömen görünümü özel konuların anlatımı için kullanılmıştır. Bu alanlarda yazı karakteri 11 veya 10 punto kullanılarak dizgi daha küçük yerleştirilmiştir. Başlıklarda

ise büyük ve küçük (majüskül ve miniskül) harfler kullanılmıştır. Bu özel bölgelerin metinleri Times Roman yazı karakteri ile içerlek yapılarak sol blok tirelemesiz uygun satır boşluğuyla dizilmiştir.



Görüntü 145: Sayfa düzeninde illüstrasyon kullanımı ve sağda bu illüstrasyonlardan birinin ayrıntısı.

Oyunun temasını betimleyen grafik elemanlar ile algılama bütünlüğü sağlanmıştır. İllüstrasyonlar ile arka plan dokusu arasındaki geçişlerin yumuşatılması fantastik bir Orta Çağ döneminin efsanesi çağrışımlarını güçlendirecek bir görsellik sunmaktadır. Boşlukları değerlendirme anlayışı oyunda meydana gelebilecek olayları betimleyen illüstrasyonlar tipografi düzenlemesinde meydana gelen boşlukları da doldurmaktadır (Bkz. Görüntü: 145).

A Game of Thrones'un standart boyutlarda denebilecek bir oyun haritası bulunmaktadır. Harita oyun tahtasında eskitilmiş doku ve sepya tonları ile filtrelenmiştir. Oyuna başlarken oyuncuların sahip olacağı hanedan toprakları da dâhil Westeros'taki bölgelerin harita üzerinde kara (beyaz çizgi) ve deniz (kırmızı çizgi) sınırları belirtilmiştir. Oyun haritası illüstrasyonu Henning Ludvigsen tarafından yapılmıştır. Dijital illüstrasyon için Photoshop CS4 programını kullanan Ludvigsen'in

tasarımında Orta Çağ Avrupa yaşantısı ve kültüründen esinlenen Westeros için mavi, yeşil ve sarının donuk tonları kullanılmıştır. Kuş bakışı düzlemde altmış derecelik açıyla çizilen yeryüzü şekilleri oldukça sadedir. Haritanın antika görünümünü sağlamak için zemine akçaağaca benzeyen doku eklenmiştir fakat bu haritanın son halinde kullanılmamıştır (Bkz. Görüntü:146).



Görüntü 146: Solda Henning Ludvigsen'in harita illüstrasyonu. Sağda illüstrasyonun oyun haritasında kullanımı.

http://henning.deviantart.com/art/A-Game-of-Thrones-The-Board-Game-Second-Edition-270713019

http://www.imaginaryatlas.com/wp-content/uploads/2013/09/GoT.jpg

A Game of Thrones oyunu en çok altı kişiyle birlikte oynanabilir. Buna göre oyunda yer alan hanedanlar ise; Baratheon, Lannister, Stark, Martell, Tyrell ve Greyjoy'dur.

Her hanedan oyun tahtası üzerinde kendi simgelerinin bulunduğu iki cm çapındaki yuvarlak pullar ve hanedan kalesinin illüstrasyonunun yer aldığı 1,5 x 3 cm'lik dikdörtgen pullar ile gösterilir (Bkz. Görüntü:147). Örneğin; Westeros'un en zengin ailesi olan Lannister hanedanının simgesi güç ve cesaretin sembolü olan aslandır. Paranın gücü ve sahip oldukları servet Lannister'ları korkutucu ve saygın bir konuma yerleştirmiştir. Lannister hanedanının ana renkleri olan sarı ve kırmızı logoda kullanılmıştır. "Hear me roar" yani "Kükrememi duy" sloganından dolayı erkek aslan simgesi kükrerken ve pençelerinin saldırıya hazır pozisyonda açılmış, kuyruğunun bir kamçı gibi kıvrıldığı görülmektedir.Kale pulunda ise Westerlands'in merkezi Casterly Rock yani Lannister hanedanının evi bulunur.



Görüntü 147: Hanedanların başkentini (ve mevcut savunma gücünü) temsil eden Garnizon pulları ve hanedan armaları. Soldan sağa birinci sırada; Baratheon, Lannister, Stark ve ikinci sırada; Tyrell, Martell ve Greyjoy hanedan pulları görünmektedir.

Oyun tahtası üzerindeki "Etki Kulvarları" bölümünde sıralama için oyuncular toprak ve kalelerinden elde ettikleri kullanılabilir güç puanları ile yerleşirler (Bkz. Görüntü: 148). Üç farklı sıralama bulunur; Demir Taht ile tur içindeki oynama sırası ve birinci sıradaki oyuncu beraberliklerde kimin kazandığını belirler. Kılıç ile yapılan sıralamada beraberlik durumunda bu bölümdeki sıraya göre kazanan seçilir. Birinci sırada olan oyuncu her turda bir savaşına destek alabilir. Kuzgun ise oyuncuların kaç adet yıldızlı (veya yıldızsız) emir pulunu kullanabileceklerini gösteriyor.

Ayrıca bu sıranın başında olan oyuncu emir pulları açıldıktan sonra bir emrini değiştirebilmektedir.



Görüntü 148: Oyun tahtasının köşesinde yer alan Etki kulvarları.



Görüntü 149: Etki kulvarlarında birinci sırada yer alan oyuncuların sahip olduğu hâkimiyet pulları.

Kuzgunların eve dönüş içgüdüleri daha güçlüdür; zeki, kendilerini yırtıcı kuşlara karşı savunabilirler ve uzun mesafeler arasında mesaj iletirler. Kuzgunun oyundaki illüstrasyonu ile dizide görünen kuzgun benzerdir. Demir taht pulundaki betimleme hem kitapta anlatılan hem de dizide görünenden farklıdır. Kitapta yüksek merdivenler boyunca sıralanan kılıçlar ve en tepede yer alan bir demir taht anlatılırken, bu betimleme dizide de kullanılmamıştır. Demir taht pulundadaha az kılıç figürüne yer verilen ve uzun boynuzların eklendiği bir taht tasarımı yer alır. Kılıç pulu ise “Valyrian

Steel” denilen özel bir çelikten ve nadir bulunan kılıç türüne benzemektedir. Bu pullar 10-15 cm arasında olup diğer pulların aksine oyunda yalnızca birer tane bulunur (Bkz. Görüntü:149).

Oyunda, donanma ve ordular sınırlı sayıda üretilebilir. Buna göre harita üzerinde yer alan ikmal kaynaklarını elde etmek önemlidir. Besin stokları dikkate alınmazsa oyuncuların orduları kolaylıkla dağılabilir. Ayrıca Kuzey Duvarı'nı aşmaya çalışan Wilding'lerin saldırısı de tüm oyuncuları tehdit eden bir durumdur. Wilding'ler The Wall'a (Duvar) saldırdıklarında her oyuncunun gizli miktarda yardım göndermesi gerekir. Eğer mücadele kaybedilirse en düşük miktarda yardımı yapan zarar görür. Eğer kazanılırsa, olası bir Wilding saldırısından kurtulmuş olurlar. Sonuç ne olursa olsun yardım için ortaya koyulan pullar geri iade edilmez (Fantasy Flight Games, 2011).

On tur süren oyunda her turda şu üç aşama takip edilir; Westeros aşaması, planlama aşaması ve hareket aşaması. Oyundaki önemli olayları temsil eden Westeros aşamasında üç tane bulunan Westeros destelerinden birer kart açılır. Planlama aşamasında her oyuncu elinde bulundurduğu bölgelerde ünite olan yerlere kapalı biçimde emir pulu yerleştirir. Hareket aşamasında tüm oyuncular emir pullarını yerleştirdikten sonra açılır ve uygulanır. Oyunun büyük bir kısmı bu aşamada gerçekleşir (Fantasy Flight Games, 2011).

Birinci destede (Bkz. Görüntü:150) erzak kulvarını yenileme, kale ve hisarlarda ünite üretimi gibi talimatlar yer alır. Bu destede illüstrasyonlarda ışık etkili biçimde kullanılmıştır. “Kılıçlardan bir taht” kartında tahta oturacak oyuncu henüz bilinmediğinden gölgede bırakılarak bunun yerine tahtın detayları ortaya çıkarılmıştır. Erzak ve üretim kartlarında geniş açıda sade ve fazla detay içermeyen illüstrasyonlar kullanılmıştır.



Görüntü 150: Westeros kartlarının birinci destesinden kartlar.

İkinci destede (Bkz. Görüntü:151) ise daha parlak ve canlı renkler yer almaktadır. Kuzgun pulunun sahibinin hamle yapacağı bir kartta mavi ve mor renklerin baskınlığına karşı kuzgunların salındığı kuleye dikkati çekmek için sarı renkte ışık kullanılmıştır. Taht Oyunu kartında Kral katili lakabıyla bilinen Jaime Lannister demir tahtta otururken görünmektedir (Bkz. Görüntü:152). Deli Kral (Mad King) yani Baratheon Hanedanı'ndan önce Westeros'ta hüküm süren Targaryen Hanedanı'ndan Kral Aerys'i elini destekleyen kanlı kılıcıyla az önce öldürdüğü izlenimini vermektedir. Göz hizasının altında kullanılan açı ile karakterin tehditkâr ve meydan okuyan tavrı vurgulanmıştır.



Görüntü 151: Westeros kartlarının ikinci destesinden kartlar. Sağ altta Kral Aerys'i öldüren Jaime Lannister illüstrasyonu görünmektedir.

Bu illüstrasyon aslında 2005 yılında yayımlanan The Art of George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire sanat kitabının kapağı için Michael Kormack tarafından yapılmıştır.



Görüntü 152: Michael Kormack'in Jaime Lannister illüstrasyonu. http://www.komarckart.com/bk_cov10.html

Üçüncü Westeros destesinde (Bkz. Görüntü:153) ise oyuncuları taktik düşünmeye yöneltecek daha fazla hareket yer alır. Örneğin; savunma emirleri, destek emirleri, marş +1 emirleri, güç toplama emirleri ya da Kılıç pulunun sahibinin karar vereceği bir hareket oynanamaz (veya herhangi bir kısıtlama da getirmeyebilir). Bu destede de öncekiler gibi Wilding saldırısı mümkündür. Ayrıntılı illüstrasyonlar ve parlak sıcak renklerin kullanımı daha yoğundur.



Görüntü 153: Üçüncü Westeros kartları destesi.

Oyuncu paravanları (Bkz. Görüntü:154) altı tanedir ve her oyuncu seçtiği hanedana ait olanı önüne yerleştirir. Kutu tasarımındaki illüstrasyonu yapan Tomasz Jedruzek oyunun paravan kartlarında yer alan illüstrasyonları tasarlamıştır. Hanedanların sahip olduğu topraklar hakkında bilgi veren panoramik illüstrasyonlar hem görsel estetik hem de hikâye yönünden pek çok şey aktarmaktadır. İllüstrasyonda (Bkz. Görüntü:155) göründüğü gibi Stark hanedanının hüküm sürdüğü uzun kış mevsimlerinin yaşandığı Winterfell'den bir mizansen görünmektedir.



Görüntü 154: Oyuncu paravanın arka kısmında içeren bilgiler; 1. Emir pulu bilgileri, 2. Başlangıç üniteleri bilgisi, 3. Erzak, Etki ve Zafer sıralarındaki başlangıç konumları, 4. Hanedan üniteleri başlangıç kurulum haritasının resmedilmiş hali.



Görüntü 155: Stark Hanedan paravanı için tasarlanan Winterfell mizanseni.

http://vignette4.wikia.nocookie.net/hieloyfuego/images/a/a2/Winterfell_by_Tomasz_Jedruzek%2C_Fantasy_Flight_Games%C2%A9.jpg/revision/latest?cb=20130810053540

Başka bir örnek vermek gerekirse; Martell Hanedanı'nın paravanında (Bkz. Görüntü:156) kadın savaşçılar görünür. Kadınların da erkekler ile aynı seviyede yetenekli ve güçlü savaşçılar olduğu Martell hanedanının hüküm sürdüğü bölge çöl iklimine benzerdir. Bu yüzden hanedan armasında da olduğu gibi,illüstrasyonda kırmızı ve sarı tonlar hâkimdir. Savaşçıların zırhları üzerindeki metal parlamaları ve kalenin arkasından yayılan gün batımı renkleri ile ışık dramatik biçimde kullanılmıştır. Denizciliğin ve deniz kuvvetlerinin güçlü olduğu Greyjoy hanedanının paravanı (Bkz. Görüntü:157) ise yelkeninde hanedan armasının bulunduğu kadırga ve kıyıda bekleyen savaşçılar ile resmedilmiştir.



Görüntü 156: Martell Hanedan paravanı ön yüzey illüstrasyonu.
http://morano.cgsociety.org/art/photoshop-princes-sun-2d-820312



Görüntü 157: Greyjoy hanedan paravanı ön yüzey illüstrasyonu.
http://morano.cgsociety.org/art/photoshop-kings-sea-2d-789329

Hanedan kartları (Bkz. Görüntü:158) çatışmalara yetkinlik ve kuvvet katan önemli karakterleri temsil eder. Her oyuncu oyuna yedi hanedan kartı ile başlar. Hanedan kartı açıldıktan sonra hemen kartta yazılan yetkinliği uygulanır ve bu kartlar açıldıktan sonraki karşılaşmalarda tekrar kullanılamaz. Kartlar üç bölümden oluşur. Üstte kahramanın ismi yazılıdır ve soldaki sayı kartın savaş kuvvetine katacağı etkiyi gösterir. Ortada ise kahramanın illüstrasyonu yer alır. Altta, iki farklı tip bulunur. Bazı kartlar yazılı yetkinlik içerir, yani kartın savaşa veya oyunun başka bir parçasına olan etkisini anlatır. Kılıç veya Kale (bazı kartlarda ikisi birden bulunabilir) savaş ikonları bulunur. Kılıç ikonu varsa; savaşı sonuçlandırırken savaşın galibi kendi Hanedan kartının üzerindeki kılıç ikonlarını sayar ve o sayı kadar savaş alanındaki rakibin ünitesi yok edilir. Eğer kale ikonu varsa; savaşı kaybeden oyuncunun Hanedan kartındaki her bir kale ikonu için, kazananın bir Kılıç ikonu iptal olur (Fantasy Flight Games, 2011).



Görüntü 158: Hanedan kartlarının bazıları ve arka yüzleri.

Oyunun birçok ürününde olduğu gibi eskimiş kağıt fonu hanedan kartlarında da kullanılmıştır. Boyutları 5,5 cm x 8,5 cm olan kartların hanedan armalarının bulunduğu yüzeydeki süslemeleron dördüncü yüzyılda başlayan Barok sanat akımına benzemektedir. Altın sarısı süslemeler zenginlik, güç ve asalet çağrışımı yapmaktadır.Her armanın ait olduğu hanedana göre anlamları vardır. Westeros Kralı olmasalar bile servet, güç ve otorite sahibi aslan; Lannister hanedanı, Kuzey'in Kralı aile bağlarının kuvvetli olduğu Starklar için sürü halinde dolaşan kurt, Westeros'a hükmettikleri için daima hedef olan Baratheonlar için geyik sembolleri kullanılır.



Görüntü 159: Soldan sağa üstte; Cersei Lannister, Ser Jaime Lannister ve altta; Tyrion Lannister, Ser Gregor Clegane hanedan kartları illüstrasyonları.

http://www.komarckart.com/ccg_agot02.html

Acımasız, hırslı ve baştan çıkarıcı Cersei Lannister entrikaları sayesinde güç sahibi olmuştur, fakat aceleci ve öfke dolu saldırgan kararlarından dolayı iyi bir yönetici olamamıştır. Kral Katili lakaplı Baratheon hanedanının ayaklanması sonucunda öldürdüğü Deli Kral Aerys II Targaryen'in Kral Muhafızı Ser Jaime Lannister savaş alanında oldukça başarılıdır. Gençliğinde ikiz kardeşi Cersei ile benzer kişiliği olan Jaime yeşil gözlü, kıvırcık sarı saçlı, uzun boylu ve yakışıklı bir adamdır. Çekici, kıvrak zekâlı olduğu kadar duyarsız ve kibirli biriyken tutsaklığı sırasında tanıştığı dürüst ve açık sözlü bir kadın şövalye olan Tarth'lı Brienne sayesinde bu davranışları değişmeye başlamıştır. Cersei ve Jaime'nin küçük kardeşleri Küçük Şeytan lakaplı Tyrion Lannister eğitimli, kurnaz ve zekidir fakat doğumunda annesinin ölmesi ve cüce olmasından dolayı babası Tywin Lannister tarafından hiç saygı ve sevgi görmemiştir. Bir cüce olmasından dolayı kısa ve kalın bacaklıdır. Alnı çıkık, siyah ve yeşil renkte farklı göz renkleri, sarı saçları vardır. Ser Gregor Clegane üç metreye yakın boyu, acımasızlığı ve kuvvetiyle bilinen Yürüyen Dağ lakaplı savaşçı, Lannister hanedanına bağlı bir sancaktardır. İnsan dışı bir güce ve vücuda sahip olduğundan devasa boyuttaki silahları tek eliyle kullanabilir. Plakanın altına zincirli zırh ve deri koruyucu kıyafet giyer. Miğferi oldukça ağır ve görmek için sadece küçük bir aralığı vardır. Zırhının üstüne, Clegane hanedanının üç tazı arması işlenmiş sarı bir kumaş

giyer. Kormack'in illüstrasyonunda sıradan bir insan ile Ser Gregor'un arasındaki fark gösterilmiştir (Bkz. Görüntü:159).

A Game of Thrones oyununun görsel tasarım bölümünde deneyimli illüstrator Michael Kormack'in çalışmaları dikkat çekmektedir. Kariyerine çocuk kitapları resimleme, web tasarım, kurumsal kimlik tasarımı gibi çalışmalarla başlayan Kormack, akrilik, yağlıboya ve karakalem gibi geleneksel yöntemlerden sonra Photoshop programıyla birlikte dijital resimleme tekniğine geçiş yapar. Herhangi bir eğitimi bulunmayan sanatçı kendi kendini eğitir ve tam zamanlı illüstratör kariyeri için o dönemki işinden ayrılır. 2003 yılında George R. R. Martin'in A Song for Ice and Fire roman serisinin kapak illüstrasyonlarını yapmasıylaprofesyonel kariyerinde önemli birçok firmayla çalışma olanağı yakalamıştır. Wizards of the Coast, Ubisoft, Tor Books, Marvel, Fantasy Flight Games, Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Blur Studios ve Dark Horse Comics Kormack'in birlikte çalıştığı firmalardan bazılarıdır (www.komarckart.com).



Görüntü 160: Stark hanedan kartlarından Eddark Starkillüstrasyonu. http://i.imgur.com/PzXIOf6.jpg

Baratheon hanedan kartlarından Melisandre ve Stark hanedan kartlarından Eddard Stark illüstrasyonları Görüntü 160 ve 161'de ayrıntılı biçimde görüldüğü üzere sanatçı tasarımlarında fotoğraflardan (hem referans hem de arka plan dokusu için) yararlanmıştır.

Eddard Stark adalet duygusu güçlü, sessizve iyi kalpli biri olarak bilinen Winterfell lordu, Kral'ın Eli ve Kuzey Muhafızı'dır. Romanda uzun yüzlü, orta boylu, koyu renk saçlı, ağarmaya başlayan kısa sakallı ve gri renk gözlü olarak tasvir edilmiştir. Michael Kormack'in illüstrasyonunda Eddard Stark eski tanrılara dua edilen Godswood ormanındaki (Westeros'ta toplamda on ikitane bulunur) Winterfell Heart ağacı altında kılıcı Ice'ı (Buz) temizlerken görülmektedir. Valyrian çeliğinden yapılma büyük bir kılıç (greatsword) olan Ice'ın karanlık bir görünümü vardır. Stark hanedanının sahip olduğu kılıç büyü ile dövülmüştür. Eddard Stark hüküm giyen tutsakları idam etmek için bu kılıcı kullanmıştır. HBO'nun dizisinde yer alan Godswood ormanında geçen sahne (Bkz. Görüntü: 162) ile Michael Kormack'in Eddard Stark illüstrasyonundaki kompozisyon oldukça benzemektedir.



Görüntü 161: A Game of Thrones dizisinde Godswood'da geçen bir sahneden görüntü. http://houseofstarkdirewolves.blogspot.com.tr/



Görüntü 162: Baratheon Hanedan kartlarından Melisandre illüstrasyonu.

https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/a2/4e/53/a24e536d4dcfa6df6c3cc3f45f02dc35.jpg

Kızıl kadın diye bilinen Işık Tanrısı'na tapan Kızıl Rahibe Melisandre, Stannis Baratheon'un danışmanı olarak Westeros'a pek bilinmeyen bir inancı getirir. Geleceği görme, büyü yapabilme ve zehirden etkilenmeme gibi yetenekleri olan Kızıl Rahibe ak yürüyenlerin dirileceğini, uzun kışın geleceğini ve büyük kayıpların yaşanacağını da öngörür.R'hllor, Işık Tanrısı, yani Ateş ve Gölge'nin Tanrısı, için ateş çemberi yaratılarak dua edilir. Melisandre ateş çemberinin alevlerine bakarak geleceğe ait görüntüler görebilmektedir. Kızıl Rahibe Melisandre'de, Michael Kormack'in illüstrasyonunda, kırmızı ve sarı renklerin tonları hâkimdir.

Kormack'in illüstrasyonlarında iyi bir atmosfer yaratımı ve taş, metal ve deri dokularının cesurca kullanımı görülmektedir. Ayrıca sanatçıillüstrasyonlarına hareket ve heyecan katan belli bir düzen içinde duygu ve ışıklandırma algısına sahiptir. Renklendirmeyi neredeyse tek renk paleti ve keskin ışık kaynağı için tamamlayıcı (kontrast) rengini kullanmaktadır.



Görüntü 163: Oyunun plastik minyatürleri.
https://presentsofmind.com.au/wp-content/uploads/2012/11/Game-of-Thrones-board.jpg

Bir oyuncu rakip bir hanedana ait topraklara saldırdığında savaş başlar. Savaşta katkıda kalan ünitelerden biri de savaş kuvvetleridir. Ünitelerin savaş kuvvetleri dörde ayrılır. Bunlar; piyade, şövalye, gemi ve kuşatma kalesidir. Piyade ve gemi savaş kuvvetine iki sayı, piyade bir sayı ekler. Kuşatma kalesi ise saldırılan (veya destek gönderilen) bölgede hisar ya da kale bulunuyorsa savaş kuvvetine dört sayı ekler. Diğer durumlarda herhangi bir etkisi yoktur. Bu üniteler güç, erzak, etki ve emir pullarında olduğu gibi her hanedan için farklı renk gruplarına sahiptir. Plastik malzemeden yapılmış bu figürler (Bkz. Görüntü:163) temsil ettikleri yapı veya askerlerin ilk bakışta tanımlaması zor olsa da harita üzerinde yarattıkları üç boyutluluk sayesinde kolaylıkla fark edilebilir. Ayrıca her oyun sırasında pek çok hareketin yapıldığı bu oyunda minyatür yerine simgeleştirilmiş plastik figürlerin kullanımı harita üzerinde oldukça az yer kaplamalarını sağlamıştır.

Kullanılan malzemelerin kalitesi, grafik tasarım ve illüstrasyonlarındaki profesyonellik A Game of Thrones masaüstü oyununun bir Fantasy Flight Games ürünü olduğunu fazlasıyla hissettirmektedir. Uzun oynanış süresine rağmen, oyuncuların merakını azaltmayan akıcı atmosferi sayesinde Westeros mitolojisi masaüstü oyun düzlemine başarıyla aktarılmıştır.

3.2.3. Mansions of Madness

Yayımlandığı tarih: 2011

Oyun tasarımcısı: Corey Konieczka

Sanatçılar: Anders Finér, Henning Ludvigsen

Figür Tasarımcıları: Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario, Allison Theus

Yayımcılar: Fantasy Flight Games, Edge Entertainment, Archlight, Galakta, Heidelberger Spieleverlag, Stratelibri, Wargames Club Publishing

Oyun türü: Fantastik, Macera, Keşif, Korku, Bulmaca, Roman merkezli, Cthulhu miti

Mekanik: Alan kontrolü, Rol yapma, Ortaklık, Zar atma (10'luk zar), Çeşitli oyuncu güçleri, Modüler oyun tahtası

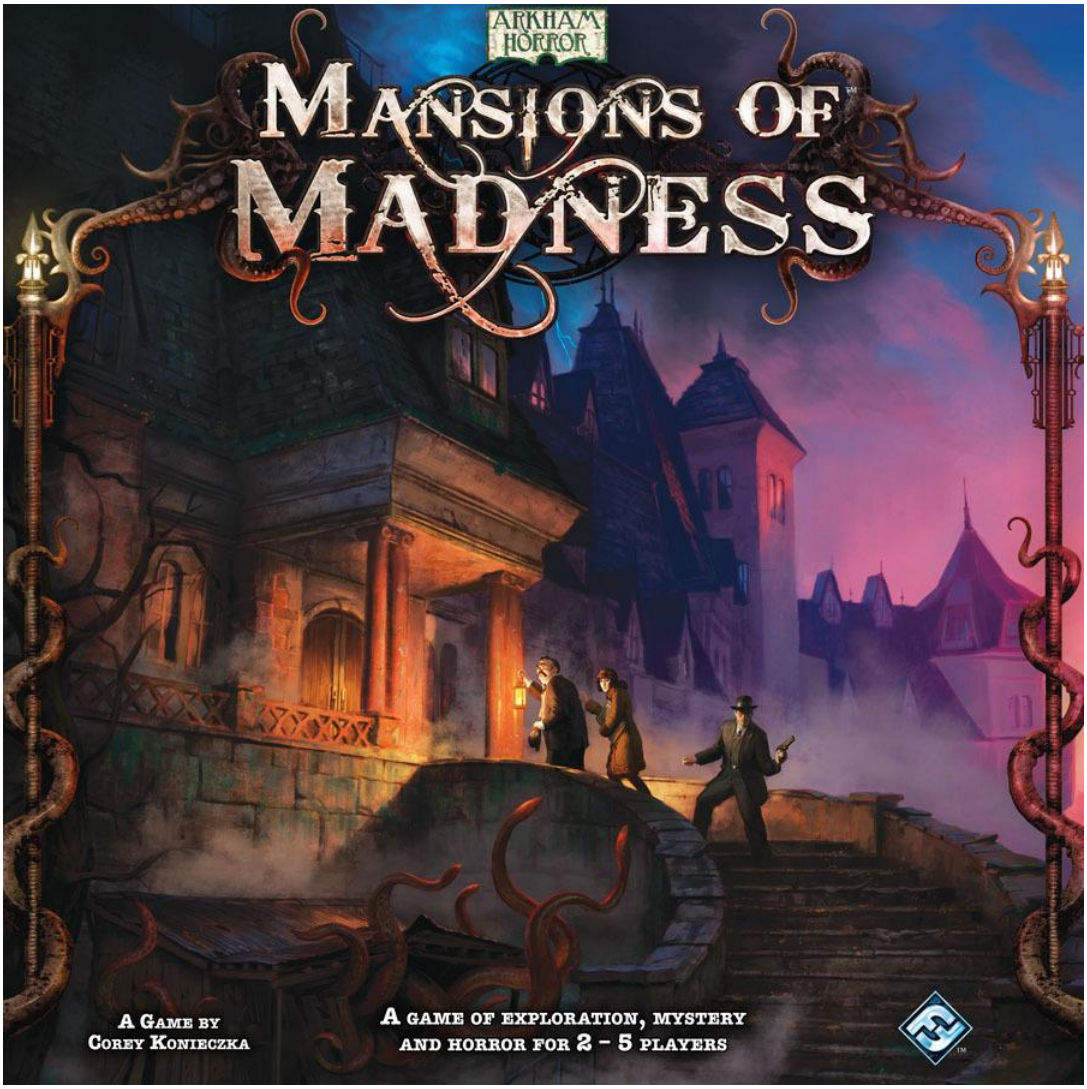
Eklentiler: Call of the Wild, Forbidden Alchemy, House of Fears, Season of the Witch, The Laboratory, The Silver Tablet, The Yellow Sign, 'Till Death Do Us Part

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn"[31],H. P. Lovecraft'ın birçok kısa hikâyesinde yer alan Cthulhu efsanesindeki mide bulandırıcı görünümlü korkunç bir yaratık olan bu kadim tanrıya tapan insanların ayinleri esnasında söylediği bu söz, uykusunda olsa da yeryüzünde meydana gelen garip ve gizemli olayları etkileyen Cthulhu'nun habercisidir.

Anders Finée'in illüstrasyonunu yaptığı kapak tasarımı (Bkz. Görüntü:164) ile kutunun yan yüzeylerinde Cthulhu ve The Great Old One illüstrasyonları görülmektedir. Kapak illüstrasyonundagörünmeyen, ama tehlikenin varlığından haberdar olan endişeli, fakat tedbirli üç karakterin eski, büyük ve ürpertici görünümlü bir malikâneye girerken betimlenmiştir.Malikanenin camlarına düşen şafak vaktinin zayıf ışığı ve karakterlerin birinin elinde olan fener illüstrasyondaki temel ışıklandırmadır. Ortamın gizemli ve tedirgin edici havası mor ve mavi renklere kontrast sarı ve turuncu renklerin kullanımı kompozisyonda odak noktalarını göstermektedir. Oyunun birçok materyalinde yer alan dokunaçlar Lovecraft mitinin odak noktasındaki tanrı/yaratık Cthulhu'nun fiziksel özelliğine gönderme yapmaktadır.

---

[31] 'R'lyeh' deki evinde ölü Cthulhu düş görerek bekliyor'.



Görüntü 164: Mansions of Madness oyununun kutu ön kapak tasarımı. https://cf.geekdo-images.com/images/pic814011.jpg

Oyunda 9 cm x 17,5 cm boyutunda yedi dikdörtgen, 17,5 cm x 17,5 cm boyutunda yedi kare ve 17,7 cm x 26,5 cm boyutunda bir dikdörtgen oyun tahtası modülü(Bkz. Görüntü:165) bulunur. Henning Ludvigsen'in illüstrasyonlarını yaptığı bu modüller arkalı önlü kullanılmaktadır ve her beş hikâye için farklı bir düzende kurulurlar. İllüstrasyonlarda mekânlarda ve eşyalarda çoğunlukla fotoğraf üzerine boyama tekniği ve özelleştirilmiş Photoshop fırçaları kullanılmıştır.



Görüntü 165: Henning Ludvigsen'in tasarladığı Oyun tahtasının modülleri.
http://henning.deviantart.com/art/Mansions-of-Madness-boardgame-181311657

Mansions of Madness oyunu için senaryoların, materyallerin ve oynanış esnasında karşılaşılabilecek durumların yer aldığıRules of Play adlı kural kitabı bulunmaktadır. Kapak tasarımı oyunun ön yüzey kutu tasarımı ile aynıdır, fakat Amerikan Letter formatına uygun hale getirmek için iliüstrasyon yanlardan kesilmiştir. Mansions of Madness logosu (Bkz. Görüntü:166) için kullanılanViktorya çağının süslü yapısıyla bezenmiş Square (kare) Capital antik yazı tiplerinin kombinasyonuyla özelleştirilmiş (custom) çözümlemesi oyununun havasını yansıtmak üzere tasarlanmıştır. Kullanımı on altıncı yüzyıla kadar uzanan abartılı süslü harf uzantılarının (swash) kullanımının üzerindeki bozulmalar (A, N, I harflerinde) Cthulhu'nun ahtapot kollarına bir göndermedir. Bu süslemeler ile sözcük grubunun bütünlüğünü bağlayıcı bir yapı oluşturulmuştur. Baştaki harfin büyük ve diğerlerinin küçük punto ile uygulanması (initial) Viktorya çağının gündeminde olan tipografik bir anlayıştır.

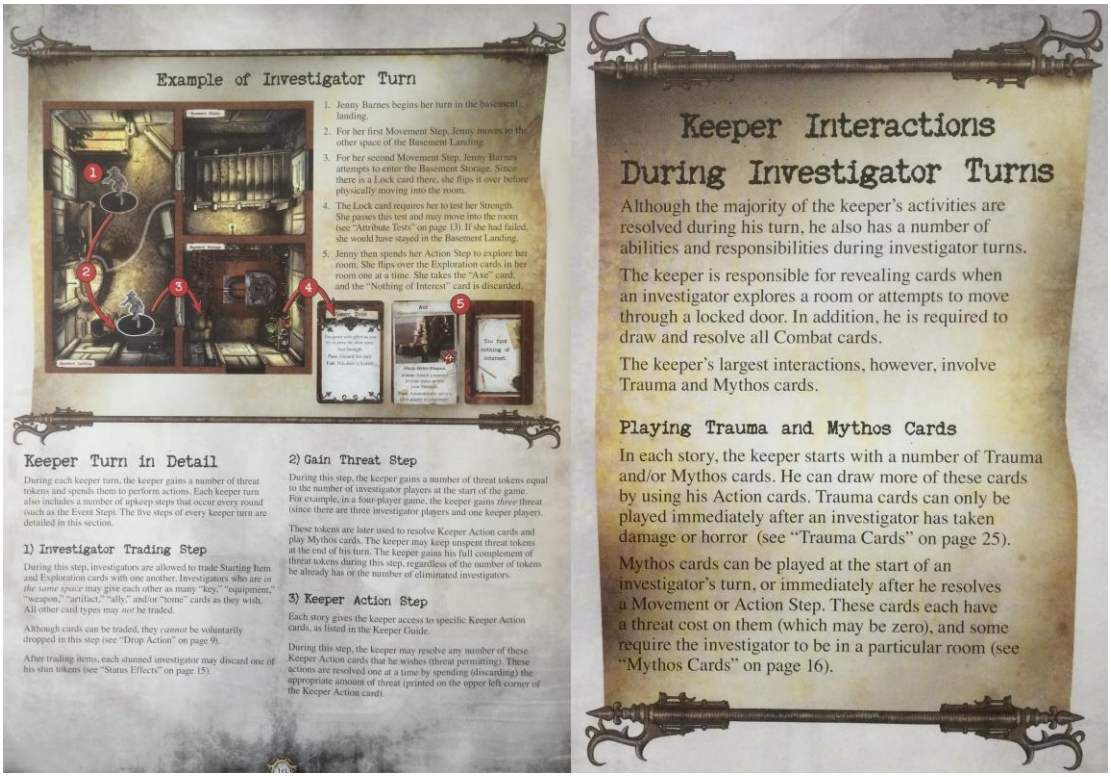


Görüntü 166: Mansions of Madness oyununun logosu.
http://davidvs.net/hobbies/art/mansions/logo.png

Başlıklarda edebi metinleri vurgulamak için bozuk bir daktilo karakteri kullanılmıştır. Ana başlıklar alt başlıklara göre daha büyük puntoyla kullanılmıştır ve böylelikle başlık hiyerarşisi sağlanmıştır. Metinlerde Times New Roman yazı türünün standart kullanımı ve rahat okunabilmesini sağlayan iki sütunlu sayfa düzeni uygun bir tipografi yerleştirmesidir. Sayfa tasarımlarında sayfanın ait olduğu bölümün tanınmasını sağlayan süren başlıklar kullanılmaması bir eksikliktir. Sayfalar tek başına değerlendirildiğinde hangi bölüme ait olduğu anlaşılamamaktadır.

Kullanım kılavuzu açık ve rahat algılanabilir olmalıdır. Amaca yönelik iletişim ürünleridir. Tasarımda amaca uygunluk modernizmin temel ilkesidir. İçeriklerin yansıtabildikleri kadar günümüz algılamasına göre ele alındıklarını söylemek mümkündür. Parşömen kâğıdı dokulu özel bölümler üst ve alttan Dark Age'e ait

fantastik süslemeler ile desteklenmiştir (Bkz. Görüntü:167). Dikkat çekmek istenilen kurallar için bold italik ve small caps vurgulaması yapılmıştır. Genel olarak oyunun kural kitabı hem tasarımın bütünlüğünü sağlayan hem de oyunun içeriğini tasarımda kurgulayan bir yaklaşıma sahiptir.



Görüntü 167: Kural kitabının farklı sayfalarından örnekler.

Fantasy Flight Games firmasının Arkham Horror masaüstü oyun dizisinden biri olan Mansions of Madness birbirinden farklı beş gizemli hikâyeyi konu almaktadır. Ayrıca her hikâye için farklı harita dizilimleri mevcuttur.

Lynch Ailesi'nin Yıkılışı (The Fall of House Lynch) hikâyesinde Walter Lynch kayıptır ve tüm uğraşlara rağmen aramalar başarısız olmuştur. İş ortağı olan oyunculara Arkham'ın hemen dışında bulunan bir malikânenin kabaca bir haritası ve bir günlükten koparılmış sayfa vererek olayın araştırılmasını ister. Sekiz Haziran 1918 tarihli yazıda oğlunun hastalığı yüzünden tüm dünyayı dolaştığını ve tedavi aradığını, buna rağmen çaresizce ölümü kabul edişini, karısı Edith ile yas tutup zamanla normal hayata ve çalışmaya başladığını anlatır. Sayfanın arkasında 21 Şubat 1919 tarihli yazıda ise belirtilmeyen bir olayın endişesi içinde karısı Edith'in ailesini

korumaya çalıştığını anlatır. Son olarak bu olay hakkında araştırma yapacağını ve korkmadığını yazmaktadır (Fantasy Flight Games, 2011).

İkinci hikâye Gizli Kutsal Oda (The Inner Sanctum)'da ise birlikte pek çok tehlikeli maceralar yaşanılan ve birçok kez oyuncunun hayatını kurtaran Profesör Marie Leblanc'dan uzun yıllar sonra ilk defa bir mektup gelir. Mektup şöyle başlar: "Eğer bunu okuyorsan ben çoktan öldüm (ya da daha kötüsü) demektir". Birkaç yıl önce Miskatonic Üniversitesi'nde yapılan bilimsel araştırmaların kontrolden çıktığını fakat oyuncunun bir şekilde o gün pek çok hayat kurtardığını hatırlatır. Yeni taşındığı küçük kasabada yakın zamandan beri insanların daha çok genç kadınların kaybolmaya başladığını söyler. Bu durumu araştırdığını ve eski manastırda gece geç saatlerde garip olayların meydana geldiğini, yerel keşiş ve rahibelerin bu durumu örtbas etmeye çalıştıklarını belirtir. Sorular sormaya başladığını ve örgütün içine sızmaya çalıştığını daha sonra da güvenlerini kazanıp gizledikleri karanlık sırrı açığa çıkartmak için uğraştığını anlatır. "Kardeşliğe" takdim edilmek üzere oradan ayrıldığını, bu komployu durdurmayı umduğunu söyler ve mektubunu "bunu okuyor olman benim başarısız olduğum anlamına geliyor" diyerek sonlandırır (Fantasy Flight Games, 2011).

Üçüncü hikâye Kan Bağları (Blood Ties)'da sağanak yağmurlu bir günde oyuncunun amcası Artimus'un mezarına defnedilirken oyuncunun çoktan unuttuğu bir Noel'de onunla yaptığı tek kişisel sohbet aklına gelir. Oyuncunun özel bir aileye sahip olduğunu, soy ağacını genişletecek uzun bir aile tarihininin varlığından bahseder. Oyuncunun ebeveynleri, onu korumaya ve gerçekten uzak tutmaya çalışacağını söyler. Oyuncu, ne demek istediğini anlamadığını söyler ve amcası da, bir gün anlayacağını ve o gün geldiğinde onu ziyaret etmesini ister. Fakat o gün hiç gelmez ve artık sorma şansı da yoktur. Bir çeşit anlaşmazlık, oyuncununaileden men edilmesine sebep olur. Oyuncu onlardan uzakta bir yaşam sürer, hiç evlenmez ve çocuk sahibi olmaz. Amcasından kalan yeni mülke doğru yol alır fakat karşısına çıkan ıssız bir yerde inşası bitmemiş birkaç yapı çıkar. Oyuncu, amcasının bu yeri bitirmeye parası ya da zamanı olmadığını düşünür. Yağmur dinip akşam karanlığı çökerken kurulanmak ve ısınmak için ateş yakar. Oyuncu alevlere bakarken mirasın beklenildiği gibi olmadığını ve bir değeri varsa bile, akıllıca saklandığını düşünür (Fantasy Flight Games, 2011).

Dördüncü hikâye Sınıf Lanetleri (Classroom Curses)kız öğrencilere eğitim veren Hale- Brighton Üniversitesi 1898'de Kingsport'un güneybatısında terkedilmiş ve birkaç taş bina dışında yıkılmış bir ordu yerleşkesinde kurulmuştur. Bu binalardan biri

olan taş kule yakın zamanda genişletilmiş ve bilim salonu olarak kullanılmaktadır. Okulun eski mezunu Doktor Patricia McBride öğrencilerin son teknolojiye sahip olmaları için cömert bir bağış yapmıştır ve bu sayede McBride Bilim Binası bilimin çeşitli dalları için modern laboratuvar ortamına ve kütüphanesine sahiptir. Duvarlarındaki taş işçiliğine dokunulmadan, taş bina gece gökyüzü gözlemi yapabilmek için onarılmış ve elektrik, ısınma, su gibi bağlantıların tümü yenilenmiştir. Buna rağmen bina oldukça soğuktur ancak laboratuvardaki soğutucular çalışmadığından içindekiler bozulur, musluklardan garip sesler gelir ve su yerine çamur akar. Sorunları gidermeye yönelik tüm uğraşlar başarısız olur ve öğrenciler derslerini daha sık aksatmaya başlar. Doktor McBride sorunun temelini ortaya çıkarmak için oyuncunun yeteneklerine ihtiyacı olduğunu hisseder ve oyuncu araştırmasına başlar (Fantasy Flight Games, 2011).

Beşinci ve son olan; Yeşil Gözlü Çocuk (Green-eyed Boy) hikâyesinde, oyuncu endişelerinden ve gördüğü korkunç şeylerden zihnini arındırıp huzur bulmak için Peder Iwanicki'nin tavsiyesi üzerine tatile çıkar.Hikâye, kır yolunda araba sürerken başlar. Pederin oyuncuya, rahatlamasını ve gözlerini kapatmasını söylediğini hatırladığı anda bir ağaca çarpar. Metalin parçalanması ve kırılan camın gürültülü sesiyle herşey kararır. Oyuncu saatler sonra uyanır, yolun kenarında sırt üstü yatmaktadır. Gözlerini açtığınığında yeşil gözlü bir çocuğun ona baktığını görür. Çocuk ona güler ve koşarak kaçar. Oyuncunun başı döndüğünden onu takip edemez ve kendine geldiğinde ortada çocuk yoktur. Arabasının paramparça halde olduğunu görür ve o an arabadan gelen kısık sesin "lütfen bana yardım et" dediğini işitir. Arkadaşının hurdadan çıkmasına yardım eder. Neyse ki kimse yaralanmamıştır. Gün batarken tepenin üstündeki devasa malikâneyi görürler. Tehditkâr siluetine rağmen etrafta medeniyete ait görünen tek şey bu malikânedir. Üstelik o çocuğun da bu malikâneden gelmiş olabileceğini düşünürler. Yardım bulmak umuduyla kayalık yokuşa tırmanmaya başlarlar. Artık rahatlama ve huzur arayışı oyuncu için yakın bir zamanda olmayacaktır (Fantasy Flight Games, 2011).

En az iki ve en fazla beş kişiyle oynanabilen Mansions of Madness'de oyuncuların birbirinden farklı özellikleri olan sekiz karakterden birini seçmeleri gerekir. Bir oyuncu ise "Keeper", yani oyun kurucu görevini üstlenir. Yukarıda anlatılan hikâyeleri, oyun sırasında meydana gelecek olayların ve yapılacak tercihleri yönetecektir. Karakterler seçilirken oyuncuların nasıl bir karakter oynamak istediklerine dair bir seçim yapabilirler. Karakter kartlarında sağlık, akli denge ve başlangıç yetenek puanları bulunur. Kartın arka yüzeyinde ise karakterin öyküsü yer alır (Fantasy Flight Games, 2011).

Doğaüstü olayları inceleyen özel detektif Joe Diamond; okült varlıkların kurbanı kız kardeşine olanları araştıran Jenny Barnes; garip, gizemli ve şeytani güçlere karşı masumları korumayı amaçlayan Rahibe Mary; iş arkadaşı Louie'nin korkunç bir yaratık tarafından sürüklenip kaybolmasına şahit olan tehlikeli bir suçlu ve organize suç çetesi üyesi Michael McGlen; antik dillere, garip ayinlere, dindışı kalıntılara ve karanlık olaylara meraklı Profesör Harvey Walters; gençliğinden beri korkunç yerlerden gelen yaratıkların hayalinin gerçek olduğunu öğrenip bu gücünü doğaüstü olayları incelemede kullanan Gloria Goldberg; birkaç yıl önce danışmanının başka bir evrenden gelen bir yaratık tarafından yendiğini gören ve o zamandan beri o tür yaratıkları uzak tutacak bir makine icad etmekle uğraşan güçlü bir bilimsel zekâya sahip Kate Winthrop; korkunç rüyalarının gerçeğe dönüştüğü ve bu yüzden ihtiyacı olan insanlara yardım etmek için hayatını yolda geçiren "Ashcan" Pete, Mansions of Madness oyununun sekiz ana karakterleridir (Bkz. Görüntü:168).



Görüntü 168: Karakter kartlarının ön yüzeyi.

H. P. Lovecraft'ın hikâyelerinde olduğu gibi, oyundaki hikâyeler de yirminci yüzyılın başında geçen olaylardır. Dönemin stili kartlardaki karakter illüstrasyonlarında görülebilmektedir. Karakterlerin kompozisyondaki vücut dillerinden bir tür kişiliğe sahip oldukları hakkında bilgi verilmektedir. Hafif makineli silah PPSh- 41 (Pepeşa)'i ateşlerken görülen suçlu Michael McGlen ya da Paris'teyken kız kardeşinden gelen mektuba kadar yüksek yaşam standartlarına sahip rahat bir hayat süren Jenny Barnes'ın modaya uygun giysisi ve şapkasına rağmen çift elle kullandığı tabancalar gibi ayrıntılar örnek olarak gösterilebilir.

Olay kartları (event cards) oyun kurucunun veya karakterlerin hareketlerinden bağımsız hikâye ilerledikçe açılır. Oyun kurucunun tercihlerine göre olay kartında yazanbirbirinden farklı en fazla üç etkiden biri meydana gelir. Lovecraft hikâyelerinin Gotik havası oyunda ve hikâye anlatımında sürdürülmüştür. Cthulhu'nun ahtapot kollarına benzeyen devasa dokunaçlarını andıran kıvrık süslemeler metinlerin ağırlıklı olduğu kartlarda (savaş, görev ve olay kartları gibi) görsel tasarımı zenginleştirici niteliktedirler.

Her hikâyenin kendine ait üç görev kartı (objective cards) vardır. Görev kartları (Bkz. Görüntü:169) oyuncuların ve oyun kurucu için oyunu kazanma koşullarını belirler. Oyun kurucu oyunun başlangıcında kurulum sırasındaki kararına göre bir kart çeker. Eskimiş deri kapak dokusu ve süslemeler kullanılmıştır.Parlak sarı ışık ile karakterlerin varlığını siluet oluşturarak yaratılan kompozisyonlardaki dramatik ifade 5,5 cm x 8,5 cm boyutundaki kartlar üzerinde bile etkileyici durmaktadır.



Görüntü 169: Oyunun görev kartlarının arka yüzeyleri.

Oyun Kurucu Hareketi kartları (Keeper Action Cards) oyun kurucunun yapabileceği temel hareketleri gösterir. Her hikâye için ayrı hareket kartları bulunur. Oyun kurucunun hareket sırası geldiğinde ilerlemek için teklif fişi kazanır. Oyun kurucu hareket kartlarının (Bkz. Görüntü:170) sol üst köşesinde yer alan sayı o kartı kullanabilmek için harcaması gereken fiş miktarını gösterir. Alt bölümde ise kartı kullanmanın etkileri yazılıdır. Oyun Kurucu Hareketi kartları üç kategoriye ayrılır. Oyun kurucunun kart çekmesine, yaratıkları hareket ettirmesine veya bir yere yaratık yerleştirmesine izin verirler. Her hikâye için Oyun Kurucu kitabında (Keeper Guide) belirtilen hareket kartları kullanılması gerekir. Oyun kurucunun elinde bulunan oyun fişinin yettiği kadar kart açma hakkına sahiptir. Oyunun başında araştırmacı sayısı kadar oyun fişi Oyun Kurucuya verilir.



Görüntü 170: Oyun kurucu için hareket kartlarından bazıları.

Oyun Kurucu Hareketi kartlarıhikâyenin oyun kurucu tarafından geliştirilmesine de yardımcı olur. Korku ve gizem çözme temalarının ağırlıklı olduğu oyunda Oyun Kurucu Hareketi kartlarında; yangın çıkarmak, cadı veya yaratık saldırısı, fiziksel saldırıya uğramak veya şeytani bir varlığın hissini yaymak gibi hem Oyun Kurucuyu hem de araştırmacıları (oyuncular) tehdit edebilecek ve oyunun atmosferini yoğunlaştıracak olaylar yer almaktadır.

İsveçli sanatçı Anders Finér'in illüstrasyonlarını yaptığı kartlarda yazılı olan hareketin görselleştirilmiş illüstrasyonlarında dramatik ışıklandırma ile detaylar ön plana çıkarılmıştır. Dijital çalışılan illüstrasyonlarda resimsel görünüm sürdürülmüştür. Genel olarak kartlarda bir veya iki rengin tonlamaları vebaskın olan rengin parlak tonu ile arkadan gelen ambiyans ışığı kullanılmıştır. Metinlerin etrafında kullanılan dokunaç süslemeleri ise Cthulhu'nun fiziksel tanımlamasından bir ayrıntı olduğu gibi oyundaki yaratıkların da tasarımında bulunur (Bkz. Görüntü:171).



Görüntü 171: 1. Mit Kartları, 2. Kilit Kartları, 3. Engel Kartları, 4. Travma Kartları arka ve ön yüzey örnekleri.

Mit kartları Oyun Kurucuya araştırmacılara karşı kullanabileceği beklenmedik ve doğaüstü olayları sunar. Bu kartlar ile Oyun Kurucu araştırmacıların ipucu bulmasını yavaşlatabilir, yaralanmalara veya korku hissetmelerine yol açabilir. Her hikâyeye ait

ve belirli miktarda Mit kartı bulunur. Karanlıkta görülen bir çift göz, kaynağı bilinmeyen fısıltıların giderek gürültüye dönüşmesi, tutukluk yapan silah, düşük mühimmat miktarı veya araştırmacının akıl sağlığını tamamıyla yitirmesi gibi çeşitli birçok olay Mit kartlarında yer almaktadır.

Kilit kartları fiziksel olarak var olan kapalı alanları gösterir ve araştırmacıların buraya girebilmeleri için belirli şartları sağlamış olmaları gerekir. Engel kartları ise araştırmacıları orayı incelemelerini önleyerek meydan okuyan veya dikkat dağıtan bir şeyin varlığını gösterir. Yine belirli şartları sağladıktan sonra buraya girebilirler.

Son olarak Travma kartları ile Oyun kurucu araştırmacılara uğratabileceği yaralanmaları ve akıl sağlığı bozukluklarını gösterir. Kırıkbacak, sarsıntı, duyma kaybı, görme kaybı, sırt yaralanması, klostrofobi, bunama, kendini aynada görmekten korkmak (spectrophobia), gece korkusu (nyctophobia) ve panik atak örnek olarak gösterilebilir.

Oyunun materyallerinde sıklıkla kullanılan parşömen kâğıdı dokusu bu kartlarda da kullanılmıştır. 4 x 6 cm boyutundaki kartlar küçük olmasına rağmen detaylı Gotik süslemelere sahiptir. Arka yüzey illüstrasyonları için tahta ve metal dokuları kullanılmıştır. İllüstrasyonlarda görülen ahtapot dokunaçları ve derin su balıklarını (örneğin; Anoplogastridae familyasından Anoplogaster cornuta, Azıdişi balığı) andıransivri dişler ile Lovecraft'ın mitinde yer alan yaratıklara gönderme yapılmıştır.

Keşif kartlarında oyuncuların oyun boyunca araştırma yapacakları bölgede kitaplar, şifreler, yangın söndürücü, bıçak ve balta gibi kesici aletler, günlükler, meşale, anahtar, Kültistlerin saldırısını engelleyecek Kült pelerini gibi eşyalar karşılarına çıkacakları gibi "ilgi çekici birşey bulmadın" ibareli kartlar da bulunabilir. Silahların bulunduğu kartlar araştırmacıların yaratıklara karşı kendilerini daha etkili savunmasını sağlar. Kitaplar ise araştırmacıların Büyü kartı elde edebilmelerini sağlayan bilgelik verir. Anahtarlar ise belirli kilitleri veya engelleri aşabilmelerini sağlar. Bu kategorilerdeki Keşif kartlarında (Bkz. Görüntü:172) bulunan nesnenin illüstrasyonu bulunur. Fakat araştırmacıların esas olarak keşfetmesi gereken ipucu kategorisindeki Keşif kartlarında sadece metin bulunur. Beş hikâyeye de ayrı ipucu kartları vardır ve kartın sol üst köşesinde yer alan sayılar ipucunun seviyesini gösterir.



Görüntü 172: Keşif kartlarının ön yüzeyinden örnekler.

Oyuncular başlangıçta Büyü kartlarına sahip olmazlar ve zamanla Keşif kartlarıyla büyü yapmayı öğrenebilirler ve kartın üzerindeki listeye göre sırasıylagerekenleri uygularlar. Oyunda dört tür Büyü kartı (Bkz. Görüntü:173) bulunur ve bu çeşitlerin beş tane de başarılı veya başarısız olma durumuna göre etkisi değişen çeşitleri vardır. Shriveling (güçsüz düşmek), Soul Pact (ruh paktı), Bind Monster (yaratık engelleme) ve Blood Pact (kan paktı) oyunda kullanılabilen büyülerdir.



Görüntü 173: Oyunda kullanılabilen büyü kartları.

Büyü kartlarında yer alan illüstrasyonlar diğer destelere göre sayıca azdır, fakat kartların oldukça küçük boyutuna rağmen ayrıntılı çizimlerdir. Kartların görsel tasarımında yine Gotik etkiler görülmektedir. Metinlerin bulunduğu alanlarda kullanılan eski kâğıt dokusu ise yazıların okunabilirliğini ve illüstrasyonlar ile kesin biçimde ayrılmasını sağlamaktadır.



Görüntü 174: Oyun içinde Chthonian ve Kült lideri karşılaşması.
http://www.nerdbloggers.com/display/ShowImage?imageUrl=/storage/mm_wormdude.JPG?__SQUARESPACE_CACHEVERSION=1313695358797

Oyun Kurucunun amacı doğrultusunda, araştırmacılar sıklıkla yaratıklar tarafından engellenir. Bu engellerin fiziksel varlığı ise toplamda yirmi dört adetlik yaratık figürü (Bkz. Görüntü: 174 ve 175) ile gösterilir. Fiziksel görünümlerine ve yeteneklerine göre ayrılan üç tür yaratık vardır ve bunlar; insansı varlıklar (humanoid), canavar (beast) ve doğaüstü yaratık (Eldritch)'dır. Kültist, cadı, zombi, Shoggoth, Chthonian ve Tindalos tazısı gibi çeşitleri bulunur. Yaratık türlerinin birbirinden farklı savaş kartları (combat cards) bulunur. Araştırmacıların ve yaratıkların saldırısını kararlaştırmak için kullanılan kartların her birinde karşılaşmanın sonucunda oynanış mekaniğinin (alınan silah hasarı veya fiziksel yaralanma gibi) ve hikâyenin temasına göre anlatım yer alır.



Görüntü 175: Soldan sağa; Kült lideri, kültist, Shoggoth, Maniac, Mi-Go, Zombie, Chthonian ve Hound of Tindalos figürleri.

Mansions of Madness dengeli oyun mekaniği, hikâye anlatımının temposu, ayrıntılı fakat kolay anlaşılabilen kuralları ve sinematik etkisi veren senaryoları ile uyarlama bir Lovecraft evrenini başarılı biçimde aktarmıştır. Sanat çalışmaları ve ayrıntılı işlenmiş figürleri hikâyenin atmosferi ile bütünlük sağlamaktadır.

Oyunda zayıf bulunan noktalardan biri ise oldukça iyi hikâye anlatımına rağmen ana hatları ile kalmış ve hikâye derinliği oynanışla birlikte verilmemiştir. Örnek olarak; daha ayrıntılı ipuçları ve olaylar ile hikâye geliştirilebilir ve daha yoğun bir olay örgüsüne sahip olabileceği düşünülmektedir.

H. P. Lovecraft'ın hikâyelerinde çaresizlik ve yalnızlık hissi yoğundur ve karakter gelişiminden çok hikâye ağırlıklıdır. Mansions of Madness bu etkiyi oldukça başarılı biçimde yansıtmaktadır. Fakat bir masaüstü oyun insanlarla iletişim ve işbirliği gerektiğinden karakter gelişimi hikâye anlatımına göre geride kalmıştır. Yine de oyunun temposu sayesinde oyuncunun arka planda kalmasına izin verilmemektedir. Oyun mekaniği olarak rol yapma içermesine rağmen hikâyeler doğrusal ilerlemektedir. Oyundaki beş senaryonun birkaç kez oynanabilmesi için hikâyenin derinleştirilmesi ve oyunu farklı aşamalara yönelten seçeneklerin olması gerekmektedir.(Mccarroll, 2011)

Bu tür aleyhte durumların dışında Mansions of Madness korku temalı masaüstü oyunlarının en başarılı örneklerinden biridir. Alanında uzman illüstratörlerin sanat çalışmaları ile bu başarısı görsel tasarım yönünden de etkili biçimde sunulmaktadır.

4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

İkinci bölümde eski ve yeni olmak üzere oyun tarihinde yer alan birçok masaüstü oyunun tanıtımı yapılmıştır. Bunlar arasında oyun firmalarının yaklaşık olarak yirmi ile otuz sene önceki bir zaman diliminde, yani masaüstü oyunların popülerleşmeye henüz başladığıyıllardan, kalmış olan klasik oyunların güncel grafik tasarım anlayışıyla gözden geçirilerek piyasaya çıkarılan sürümlerinden bahsedilmiştir.

Bu tezin uygulama çalışmasındaise eski bir oyunun materyallerini güncel dijital sanat, tipografi ve grafik tasarım anlayışına uygun biçimde uyarlama amacıyla öneriler sunulacaktır. Belirlenen oyun ise Avalon Hill firmasının 1979 yılında piyasaya çıkardığı Wizard's Quest fantastik hazine avı oyunudur. Wizard's Quest oyunu ayrıntılı kurallarına rağmen doğrusal ilerleyen bir oyun mekaniğine sahiptir. Bu sayede masaüstü fantastik rol yapma oyunlarını tanıtmak için basit seviyede olduğu söylenebilir.

4.1. WIZARD'S QUEST OYUN İÇERIĞI

Yayımlandığı tarih: 1979

Oyun tasarımcıları: Garrett J. Donner, Willis P. Carpenter, Michael S. Steer, Mick Uhl

Sanatçılar: Chris White

Yayımcılar: The Avalon Hill Game Company

Oyun türü: Macera, Keşif, Dövüş, Fantezi

Mekanik: Zar atma, Rol yapma, Alan yönetme, Zar at/ Dön ve Hareket et

Uzak bir geçmişte, kayıp bir okyanusta yer alan Marnon adası küçük bir ada krallığıdır. Uzun zaman önce bu adada hüküm sürmek için savaş lordları ve fantastik yaratıklar birbirleri ile mücadele etmeye başlar. Savaşlar uzun yıllar devam eder, ancak Peacemaker adlı ulu büyücü sonunda buna engel olur. Katliamı durdurmak ve Marnon'un Kralı'nı belirlemek için savaş lordlarına bir görev verir.

Peacemaker tüm lordları bir araya getirmek için çağırır ve onlara birer hazine verir. Otorite için bir taç, zenginlik için bir hazine ve büyülü bir güç yüzüğü verir ve lordların hazineleri işaretlemesini ister. Daha sonra hazineleri geri alır ve düşman lordlardan her birine saklamaları için birer hazine verir. Peacemaker'ın belirlediği kurala göre üç

hazineyi de ele geçiren ilk lord Marnon adasının kralı olacaktır. Lordlar birbirleri arasında mücadelesini sürdürürken acımasız bir ejderha ve savaşçı orklar insanlara karşı büyük bir tehdit oluşturmaktadır (Gauthier, 2012).

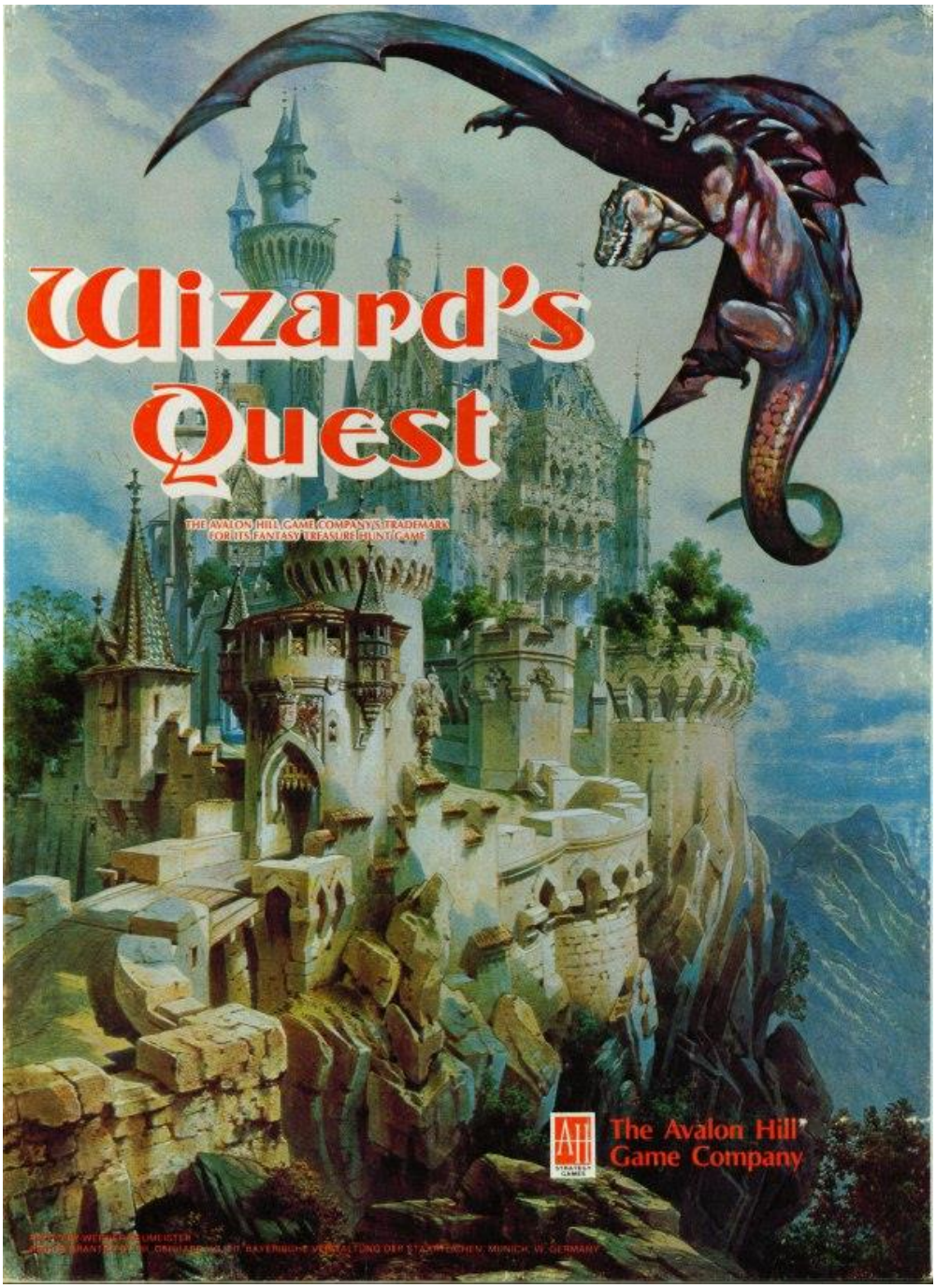
Wizard's Quest oyununun başlangıç hikâyesi Yüzüklerin Efendisi romanından tanıdık gelebilecek karakterler barındırmaktadır. Pek zeki olmayan fakat fiziksel güç üstünlükleri bulunan orklar ile adaletli ve otoriter büyücü Gandalf ile kolaylıkla ilişkilendirilebilecek Peacemaker adlı büyücü iki fantastik hikâye arasındaki benzerliğe işaret etmektedir.

Oyundaki kullanılabilir materyaller (Bkz. Görüntü: 176) ise; oyun tahtası olarak Marnon adasının haritası, Peacemaker'ı ve ejderhayı temsil eden birer pul, siyah renkli doksan adet ork pulu, altı adet setten oluşan oyuncu pulları ve bunların içinde yer alan büyücü (sorcerer) ve kahraman (hero) pulları, her bir askeri temsil eden bayraklı pullar, beş bayraklı pula eşit olan altı tane dairesel pul, üç adet hazine pulu, otuz beş adet emir kartı, iki adet zar (kırmızı ve beyaz olmak üzere) ve altı sayfalık broşür formatında kural eki bulunmaktadır.



Görüntü 176: Oyunun materyallerinden örnekler.

Oyun pulları basit ve anlaşılır görsellere sahip olmasına rağmen estetik açıdan yetersizdir. Oyuncuların savaşmak için kullandığı asker pullarının farklı işlevleri olmadığından yalnızca bayrak ile gösterilmektedir.



Görüntü 177: Oyun kutusunun kapak görünümü.
http://www.thechestnut.com/board-games/avalon-hill/wizards-quest-front.jpg

Oyunun kapak illüstrasyonu (Bkz. Görüntü: 177) ve Oyun haritası illüstrasyonu (Bkz. Görüntü: 178) Chris White tasarımıdır. Her iki illüstrasyonda geleneksel resimleme tekniği kullanılmıştır. Gotik mimarinin hissedildiği bir şatonun tüm ayrıntılarınıngerçekçi bir tarz ile resmedildiği kapak illüstrasyonunda ayrıca masalsı bir mekânı çağrıştıran yumuşak çevresel ışık kullanımı ve pastel tonlar hâkimdir.

Oyunun haritasında ise Marnon adasının kuşbakışı görünümü (Bkz. Görüntü: 178) yer almaktadır. Harita altı bölgeye ayrılmıştır ve bu bölgeler de sekiz araziden oluşmaktadır. Oyuncular iki zar atarak bir bölge seçmiş olurlar. Bir zar atarak o bölgenin hangi alanında oyuna başlayacaklarını belirlemiş olurlar. Aynı bölgedeki tüm adamlara birlik denir. Ortak sınırı paylaşan evrenler komşudur. Amnon nehri ile ayrılan evrenler birbirlerine sadece köprü ile komşudur. Marls Gate ile Earthen Pass The Great Tunnel yoluyla komşudur. Yalnızca bir kara parçası yer aldığından deniz yolu kullanılmaz.

Her oyuncu altı farklı renkli setlerden birini seçer. Her oyuncu iki zar atar, en yüksek sayıyı elde eden ilk sırada başlar ve oynayış sırası sola doğru devam eder. Bu sıra tüm kurulum aşamalarında takip edilir. Oyuncular bir kale yeri seçer ve bir adam koyar. Geride kalan kalelere ikişer ork yerleştirilir. Bir zar atışıyla iki bölge belirlenir ve her birine iki ork yerleştirilir. Marnon adasındaki boş yerlere birer adam yerleştirilir ve boş yer kalmayıncaya kadar devam edilir. Her oyuncu hazinesini solundaki oyuncuya verir. Oyuncular elinde tuttukları her alana bir seferde on adam yerleştirebilir. Bir oyuncuya oyun tahtasında iki veya daha fazla adam yerleştirebileceği söylenirse, oyuncu iki adam yerine kahraman ya da büyücü deyerleştirebilir. Dört adam yerine farklı bölümlere olmak üzere hem kahraman hem de büyücü yerleştirebilir. Oynanış sırası ise; ork, ejderha, büyücü ve oyuncular şeklindedir.

Alanlarda uygulanan kurallar ise kısaca şöyledir;
Toprak alanı dışından başka bir yer işgal edilemez. Bir oyuncunun pulu tüm bir alanı kaplayabilir. Kahraman ve büyücü aynı arazide bulunamaz. Ejderha ve Peacemaker aynı alanda bulunabilir fakat ejderha büyücüye saldıramaz. İşgal edilen hiçbir alan boş bırakılamaz. Sadece savaş kaybedildiğinde terk edilebilir. Son olarak iki hazine aynı alanda bulunamaz.

Wizard’s Quest, yalın bir haritaya sahip olmasına rağmen, oyun kuralları bakımından oldukça karmaşık denilebilir ve oyuncuların oyuna tam olarak hâkim olabilmesi için birkaç kez oynamış olmaları gerekebilmektedir.



Görüntü 178: Oyunun haritası.

http://vignette1.wikia.nocookie.net/axisandallies/images/a/a0/Marnon.PNG/revision/latest?cb=20100301234937

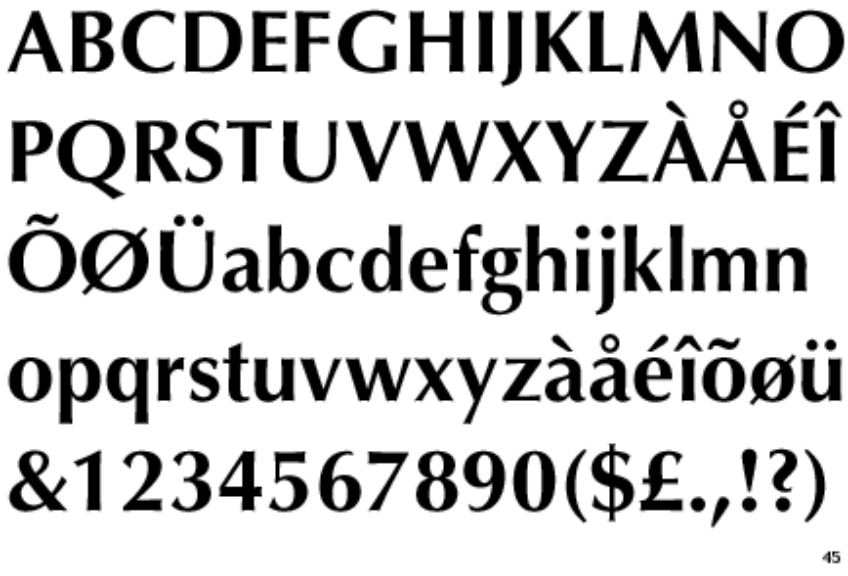
Oyunun logosunu oluşturan “Wizard’s Quest” metni için Tintoretto (Bkz. Görüntü: 179) yazı karakteri kullanılmıştır. Toprak sahibi savaş lordlarının bulunduğu Marnon adası saygın bir orta çağ uygarlığıdır.

Tintoretto yazı türünün süslü, ince ve kalın swash kullanımı ile Marnon adasının kültürel gelişmişliği ve zenginliği ifade edilmektedir. Fakat bu yazı türüne tezatlık oluşturan Optima bold (Bkz. Görüntü: 180) yazı türü oyun haritası için tercih edilmiştir. Modern sanayi çağı izlenimini veren fontun tasarımı oyunun içeriği ile uyuşmamaktadır.

Alanlar ve araziler haritanın sağ alt tarafında listelenmesi yerine oynanış boyunca sürekli kullanılan bir oyun materyali olan kural kitapçığında daha detaylı ve okunabilir biçimde yer verilmesi gerekmektedir.



Görüntü 179: Tintoretto yazı tipi.
http://www.identifont.com/samples/profonts/Tintoretto.gif



Görüntü 180: Hermann Zapf'ın tasarımı Optima yazı fontu.
http://www.identifont.com/samples/adobe/OptimaBold.gif

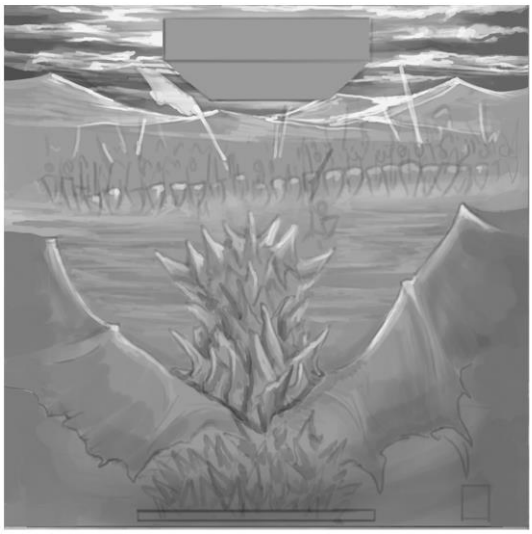
OYUNUN GÖRSEL TASARIMI VE AŞAMALARI

4.1.1. Kapak Tasarımı

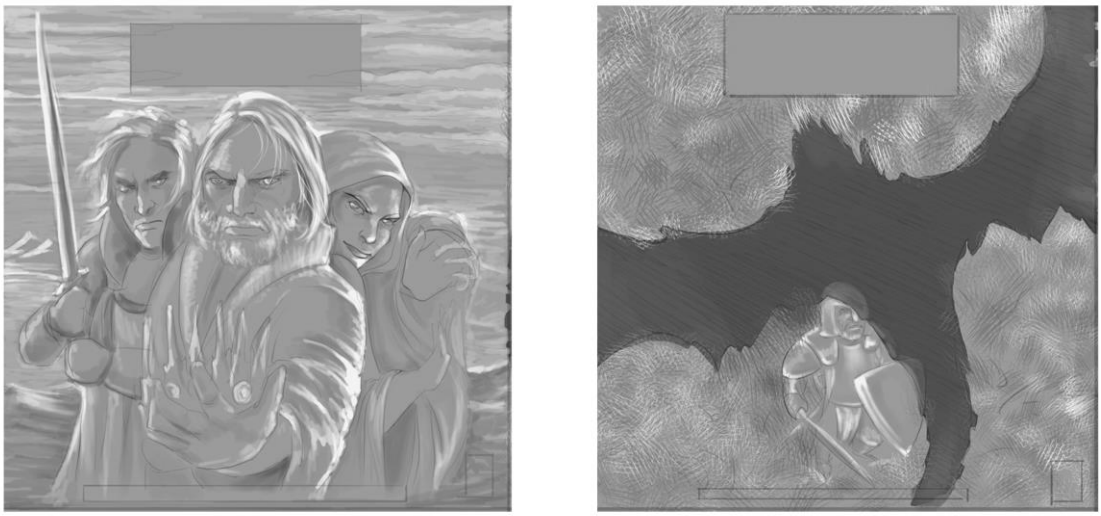
Wizard’s Quest oyunu fantastik bir evrende geçen strateji oyunu olarak savaş temasının ağırlıklı olduğu (hatta bu konuda şehir gelişimi, erzak temin etme ve benzeri yan görevlerin olmaması oyunun eksiği olduğu söylenebilir) görülmektedir.

Oyunun orijinal kapak illüstrasyonundaki profesyonel çalışma her ne kadar takdir edilecek ve kalitesinin üstünde bir iş çıkarmak oldukça iddialı bir yaklaşım olsa da günümüz fantastik sanat ölçütlerine uymamaktadır. Yayımlandığı 1979 yılına dönecek olursak geleneksel fantastik sanatın masaüstü oyunlar için yapılmış en dikkat çekici illüstrasyonlarından biri olduğu rahatlıkla söylenebilir.

Öncelikle, oyunun ana karakterleri düşünülerek eskizler yapılmıştır. Peacemaker, büyücü, kahraman ve ejderha ile farklı kompozisyonlar (Bkz. Görüntü: 181) denenmiştir. Boş bırakılan alanlar logo yerleşimi için ayrılmıştır.





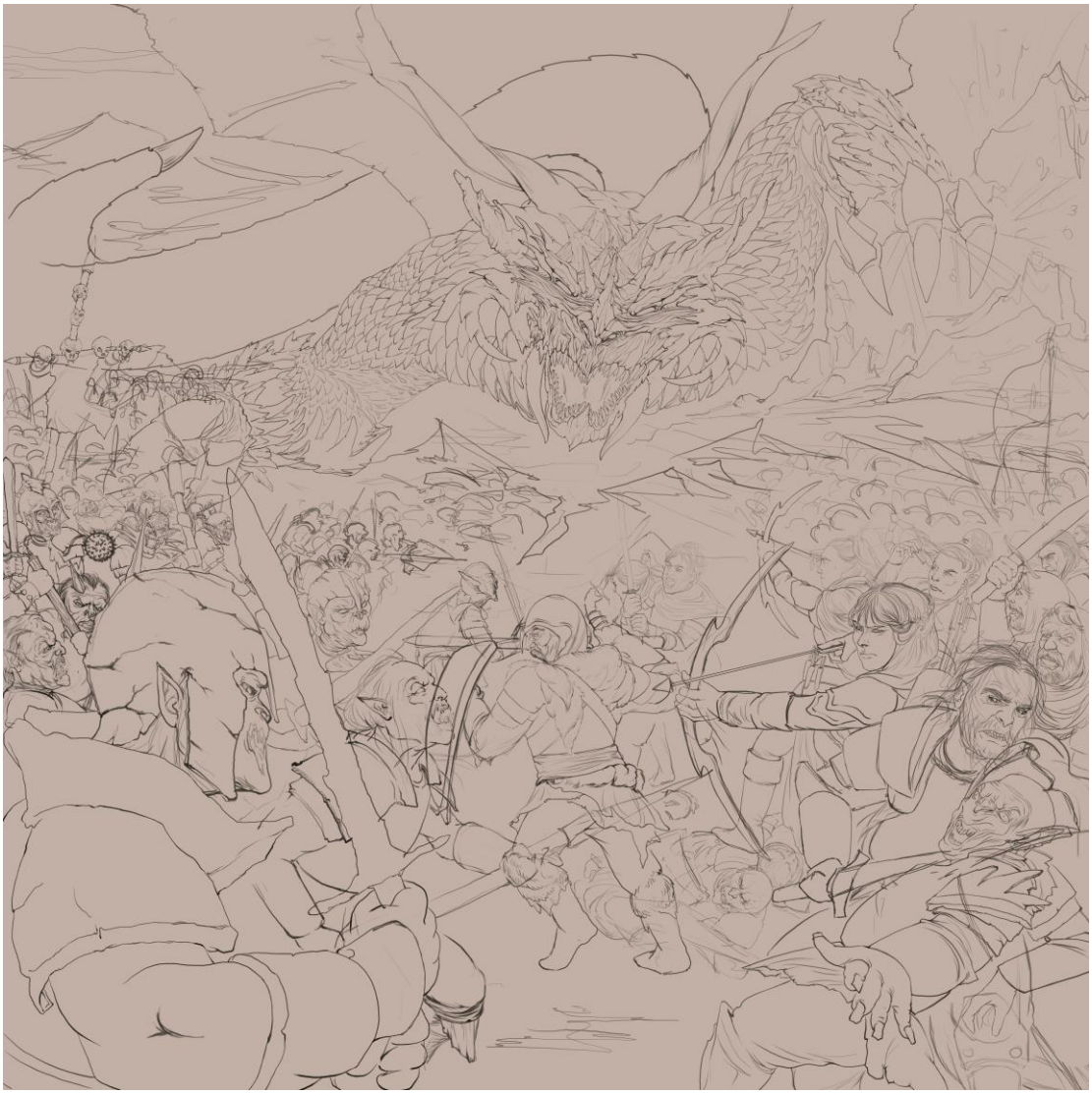


Görüntü 181: Kapak illüstrasyonu için eskizler.

Oyuna yeni piyasaya çıkacak bir ürün gibi bir tutumla yaklaşıldığında piyasadaki örneklerine göre (ikinci bölümde yer verilen Warhammer, Imperial Assault ve Dungeons & Dragons masaüstü oyunları gibi) pasif bir kompozisyona sahiptir. Uygulama projesinde, insanların orklara karşı mücadelesini ve hepsi için büyük tehdit oluşturan ejderha betimlenerek savaş alanının atmosferi yakalanmak istenmiştir (Bkz. Görüntü: 182).

Oyundaki karakterler olan büyücü, savaşçı, ejderha ve orkların betimlemeleri yapılarak hem oyun içeriğine dair bir fikir vermek hem de oyuncuların oyunun geçtiği ortama dair fikir edinmeleri hedeflenmiştir. Oyunun orijinal sanat çalışmalarındaki masalsı hava dış mekânın tasarımında sürdürülmüştür.

Masaüstü oyunların kutu oyunlarının kolaylıkla saklanması için kullanılan sıklıkla kullanılan en ve boy için 30x 30 cm ve derinlik için 8cm ölçülerine göre ayarlanmıştır.



Görüntü 182: Kapak illüstrasyonu için son eskiz çalışması.

Eskizin boyama aşamasına geçilmeden önce ejderhanın tasarımında ve konumunda değişiklikler yapılmıştır. Ejderha havalanmış halde konumlandırılarak hem arka plana yer verilerek mekânın uçsuz bucaksız oluşu hem de oyunun logosunu yerleştirmek için tasarıma nefes aldırmak hedeflenmiştir (Bkz. Görüntü: 183).



Görüntü 183: Eskizde yapılan son değişiklilkerden sonra bir görüntüsü.

Karakterler ayrı katmanlarda siyah beyaz tonlamaları yapılmaya başlanmıştır. Eskiz ve boyama aşamaları için Adobe Photoshop CS6 programı kullanılmıştır. Programa ait fırçalar olan yuvarlak fırça (round brush) yumuşak ve keskin seçenekleri ile "oil brush" adlı kişiselleştirilmiş fırça ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Dağların şeklini vermek için lasso tool ile dış hattı çizilmiştir ve yine fırça kullanılarak doku verilmişitir.



Görüntü 184: Renklendirme aşaması.

Karakterlerin siyah- beyaz tonlamaları tamamlandıktan sonra "color" katman türünde renklendirmeleri yapılmıştır. Arka planda uzaklık algısını güçlendirmek için renkler hafif soluklaştırılmış ve sis görünümü eklenmiştir (Bkz. Görüntü: 184).



Görüntü 185: Kapak illüstrasyonunun oyun kutusuna yerleştirilmiş görüntüsü.

Ejderhanın büyücüyle olan savaşını gösteren alev ve suyun, yani kırmızı ve mavinin sıcak ve soğuk tonlarını kullanarak iki taraf arasındaki mücadele hem renk kullanımı hem de illüstrasyondaki hikâye anlatımı ile vurgulanmıştır.

Yazı karakteri seçiminde "Wizard's Quest" logosu için Gotik tarzdaki ve okunurluğu rahat Livingstone yazı türü seçilmiştir. Oyunun türü hakkında bilgi veren ikinci başlık "A Fantasy Treasure Hunt Game" için Adobe Devanagari seçilmiştir (Bkz. Görüntü: 186).



Yazı Türü: Livingstone
Katman Türü: Bewel & Emboss
Contour/ Depth (368) Size (18) Soften (1)

A Fantasy Treasure Hunt Game

Yazı Türü: Adobe Devanagari
Katman Türü: Bewel & Emboss
Depth (205) Size (5)

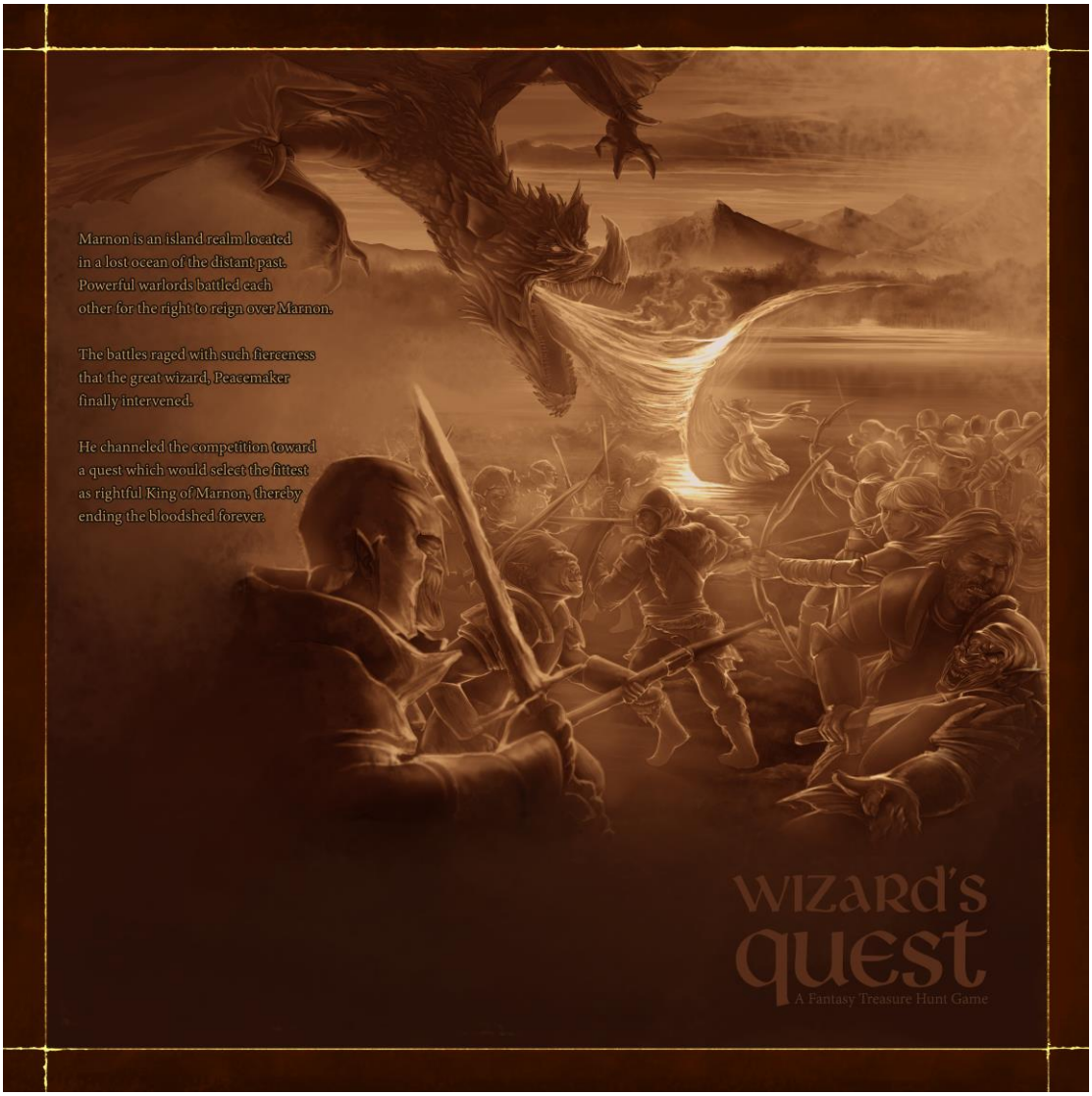
Görüntü 186: Logo ve ikinci başlığın ayrıntıları.

Kutunun yan yüzeyleri için oyunda yer alan karakterlerin illüstrasyonlarından birer kesit ve logo kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 187). Benzer uygulamanın görsel tasarım incelemelerinin yapıldığı oyunlarda da yer verildiği görülmektedir. Bu sayede ana karakterlerin tanıtımı yapılmaktadır.



Görüntü 187: Sırasıyla; Peacemaker, Ejderha, Büyücü ve Şovalye karakterlerinin kutu tasarımında kullanımı görünmektedir.

Birbirine geçmeli iki parça olarak düşünülen kutunun alt parçasının yüzey tasarımında kapak illüstrasyonunun sepya tonlarına çevrilmiş versiyonu uygulanmıştır. Ayrıca oyunun giriş hikâyesinden bir bölüme tanıtım amaçlı yer verilmiştir (Bkz. Görüntü: 188).



Görüntü 188: Kutunun arka yüzey tasarımı.

4.1.2. Harita Tasarımı

Orijinal oyunun kare biçimi yerine masaüstü oyunlarda daha çok tercih edilen dikdörtgen biçim kullanılmıştır. Katlandığında oyun kutusuna yerleştirilebilecek biçimde 56x84 cm olarak boyutlandırılmıştır. Oyunun hikâyesinde yer alan Marnon Adası'nın genel hatlarını belirlerken gerçek ada haritaları incelenmiştir. Genel fantastik hava, canlı renkler ve ışıklandırma ile sürdürülmüştür (Bkz. Görüntü: 189).



Görüntü 189: Marnon adasını gösteren oyun haritası.

4.1.3. Karakter kartları

Oyunda her oyuncunun yönettiği birer büyücü ve şovalye kartları bulunmaktadır. Ayrıca haritada konumlandırılabilen fakat oyuncuların yönetemediği Peacemaker ve ejderha kartları bulunmaktadır. Oyunda küçük pullar üzerindeki piktogramlarla belirtilen bu karakterlere, diğer oyunlardaki benzer karakterler için genellikle plastik figürler kullanılmaktadır. Buna alternatif olarak tezin uygulaması için 6x8 cm boyutunda ve plastik ayaklarla dikey sabitlenecek şekilde düşünülmüştür.



Görüntü 190: Karakter tasarımları için eskiz çalışması.

Karakterlerin kimliğini belirten mimik ve vücut hareketleri olabildiğince yansıtılmaya çalışılmıştır (Bkz. Görüntü: 190). Oyunda büyü kullanabilen iki karakter bulunmaktadır ("wizard" ve "sorcerer" karakter sınıflarının ayrımı sayfa 86'da açıklanmıştır).



Görüntü 191: Kartların orijinal boyutu (6x8 cm).

Kartların orijinal boyutları 6x8 cm'dir (Bkz. Görüntü: 191).

"Peacemaker the Wizard" hikâyenin ve dolayısıyla oyunun başlangıcına neden olduğu için olayları kontrol eden otoriter bir karakterdir. Oyunun Orta Dünya mitolojisi ile olan benzerliği daha önce bahsedilmiştir. Peacemaker karakterini yaratırken oyunun görsel tasarımlarında daha yenilikçi olmak ve kalıplaşmış karakter görünümlerinin biraz da olsa dışına çıkılmak istenmiştir. "Görünüş yanıltıcı olabilir" fikri güçlü bir büyücü karakterini yaratmak için temel alınan ana fikirdir (Bkz. Görüntü: 192).



Görüntü 192: Peacemaker karakter kartı.

Orijinal oyunda erkek olan "Sorcerer" karakteri revize edilmiş uygulama çalışmasında kadın büyücü olarak değiştirilmiştir. Bu tezin içeriğinde de daha önce belirtildiği gibi oyuncu profili günümüzde hayli değişmiştir ve kadın oyuncuların sayısı azımsanamayacak kadardır. Bu nedenle ana karakterlerden biri olan Sorceress kendinden emin, izemli ve direnişe hazır bir kadın olarak betimlenmiştir (Bkz. Görüntü: 192).



Görüntü 193: Büyücü karakter kartı.

Şovalye karakteri için oyunun Orta Çağ Avrupa'sının atmosferine uyacak zırh ve giysi tasarımı yapılmıştır. Kılıcını savunma pozisyonunda tutan karakter sakin fakat saldırıya hazırdır (Bkz. Görüntü: 193).



Görüntü 194: Şovalye karakter kartı.

Oyunda hem orklar hem de insanlar için tehlike oluşturan ejderhanın en büyük silahı alevden oluşan nefesini ve keskin kişlerini vurgulayan bir betimlemesi yapılmıştır (Bkz. Görüntü: 194).



Görüntü 195: Ejderha karakter kartı.

4.1.4. Görev Kartları

Oyundaki tüm hareketleri yöneten görev kartları oyunun orijinaline kıyasla oyunun diğer materyallerine görsel tasarım yönünden uyumluluğu gözden geçirilmiştir. Kartın etrafındaki çerçeveye verilen derinlik ile üç boyutlu görünüm kazandırmak istenmiştir. Kapak illüstrasyonunda da var olan kırmızı ve mavi renklerin zıtlığı görev kartlarında da kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 195).

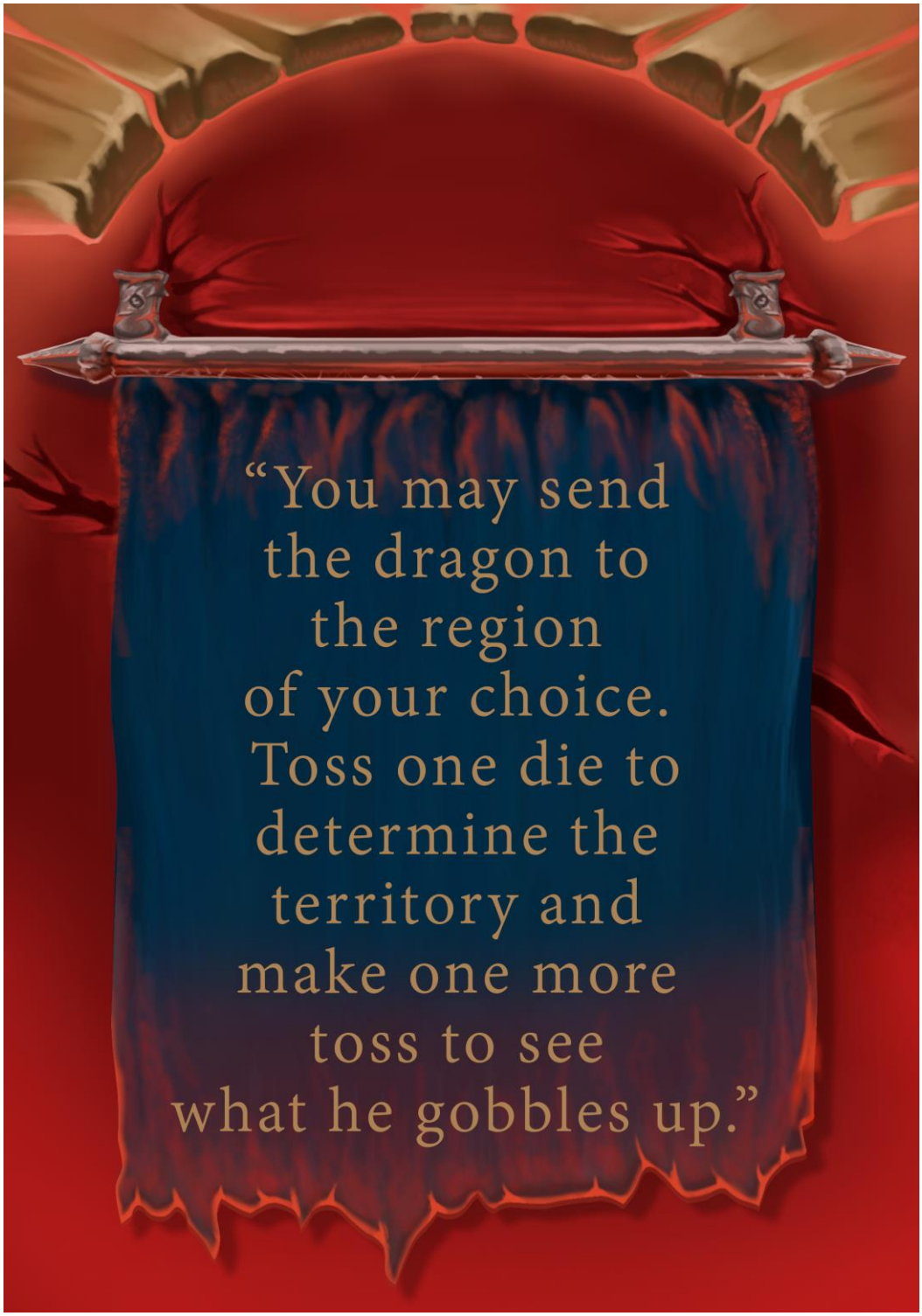


Görüntü 196: Görev kartının arka yüzey görünümü.



Görüntü 197: Kısa metin ile görev kartı ön yüzey görünümü.

Kartların arka yüzeyi ile uyumlu olacak süslemeler ve kırmızı- mavi renk zıtlığı devam ettirilmiştir.



Görüntü 198: Uzun metin ile görev kartı ön yüzey görünümü.

Görev kartlarında oyun kutusunun ön yüzeyindeki ikinci başlık için kullanılan Adobe Devanagari yazı karakteri ile metinler düzenlenmiştir (Bkz. Görüntü 196 ve 197). Kısa ve uzun metin olmak üzere birer örnekleri yapılmıştır. Görev kartlarının boyutu 6x8 cm'dir (Bkz. Görüntü: 199).



Görüntü 199: Görev kartlarının gerçek boyutu.

4.1.5. Oyun pulları

Her oyuncu oyun haritası üzerinde yönettiği ordusunu temsil eden asker pullarına sahiptir. Harita üzerinde fazla yer kaplamaması için bu pullar olabildiğince küçük boyutlarda olmalıdır.



Görüntü 200: Oyuncuların askerlerini temsil eden pulun ön ve arka yüzey tasarımı.

2x2 cm olarak hazırlanan pulların üzerinde askerleri ve orkları temsil eden iki farklı türü tasarlanmıştır. Oyuncuların kontrol ettiği askerlerin pulları daha temiz ve pürüzsüz bir yüzeye sahipken (Bkz. Görüntü: 200), orkların pul tasarımı kirli, zarar görmüş dokuda ve tehlikeyi çağrıştıran kırmızı rengin tonları ağırlıklıdır (Bkz. Görüntü 201).



Görüntü 201: Orkları temsil eden pulların ön ve arka yüzey tasarımı.



Görüntü 202: Her oyuncuda bulunan hazine pulları.

Oyuncuların hepsinde birer adet bulunan hazine pulları; hüküm tacı, güç yüzüğü ve hazine (Bkz. Görüntü: 202) oyunun genel görsel tasarım diline ve pulların boyutu (2x2 cm) göz önünde bulundurularak illüstrasyonları yapılmıştır (Bkz. Görüntü: 203).



Görüntü 203: Oyun pullarının gerçek boyutu.

4.1.6. Kural Kitapçığı

Orijinal kural kitapçığı broşür formatında altı sayfadan oluşmaktadır. Yenilenmiş sürümünde ise karakter kartlarında yer alan Peacemaker illüstrasyonu genişletilip arka plan eklenerek bir kapak tasarımı yapılmıştır (Bkz. Görüntü:204).

Arka plana gizem ve karanlık bir görünüm katan mekân yapısının silüetine karşılık karaktere doğru ilerleyen ışık huzmesinde kullanılan mavi rengin tonları ve karakterin giysisindeki kırmızı rengin tonları oyunun görsel tasarımındaki renk düzenini tekrarlamaktadır. Kapağın arka ve önünü birleştiren çerçeve ise kutunun ön yüzeyinde kullanılan çerçevenin aynısıdır. Bununla, oyunun materyalleri arasındaki bütünlük desteklenmek istenmiştir.

Sayfa tasarımında arka plan dokusu olarak eskitilmiş kâğıt dokusu (papirüs) Adobe Photoshop CS6 programında yumuşak yuvarlak fırça ve kişiselleştirilmiş pastel fırça kullanılarak boyanmıştır.



Görüntü 204: Kural kitapçığının ön ve arka kapaktasarımı.

Orijinal oyunun üç sütünluk sayfa düzeni iki sütuna indirilmiştir ve oyunun kurulumunu da gösteren görsellere yer verilmiştir (Bkz. Görüntü: 205). Yazı türü olarak Adobe Devanagari kullanılmıştır.





Görüntü 205: Kural kitapçığının sayfa tasarımı.

SONUÇ

Uygarlık tarihi kadar eski olan masaüstü oyunlar yalnızca eğlence değil toplumların kültürlerini nesiller boyu taşıma ve aktarma amacı da bulunmaktadır. Modern masaüstü oyunlar da incelendiğinde tarih ve kültüre dair birçok benzerlik bulmak mümkündür.

Günümüzde oldukça yüklü miktarlarda yatırım yapılan video oyunları karşısında hâlâ ayakta durmayı başaran geleneksel masaüstü oyunların en önemli farkı oyuncuların tek başına oynayamamaları ve bir masanın etrafında toplanmış gerçek oyuncuların olmasının gerekliliğidir. Modern çağın hızlı yaşam temposu ve insanların toplu yaşam tarzından uzaklaşıp bireyselleştiği günlük hayatta akrabaların, dostların veya iş arkadaşlarının bir araya gelip birkaç saat boyunca masaüstü oyunu oynamaları sosyalleşmelerini ve günlük gerilimlerini üzerlerinden atmalarını sağlamaktadır.

Masaüstü rol yapma oyunlarının grafik tasarım ve görsel sanat çalışmalarının yapım aşamaları üzerine Türkçe kaynak bulunmamasından dolayı ağırlıklı olarak İngilizce elektronik kaynaklardan yararlanılmıştır. Görsel sanat çalışmaları (hem dijital hem de geleneksel yöntemler olmak üzere) hakkında fantastik sanat alanında uzman sanatçıların yayımladıkları kitaplardan ve kişisel web sitelerinden derleme yapılmıştır. Modern masaüstü oyunlarının incelemesinde, bu alanda en büyük ve en önemli paylaşım sitesi olan Boardgamegeek.com'da yer alan bilgiler kullanılmıştır.

Sonuç olarak, Masaüstü Fantastik Rol Yapma Oyunlarında İllüstrasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması adlı bu çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde rol yapma oyunlarının tarihi, fantastik sanatın temel bileşenleri ve ilham aldığı kültürel olgular incelenmiştir. Bu konuda yalnızca masaüstü oyunları değil fantastik sanat içerikli tüm oyun türleri için faydalı bir kaynak olacağı düşünülmektedir. Üçüncü bölümde çalışmanın ana araştırma alanı olan masaüstü oyunlardaki illüstrasyon sanatının teknik ve estetik yönden aşamaları incelenerek bu doğrultuda, seçilen modern masaüstü oyunlar üzerinde tasarım incelemeleri yapılmıştır. Bu araştırmalardan elde edilen veriler doğrultusunda uygulama çalışması tamamlanmıştır.

KAYNAKLAR

Basılı Kaynaklar:

Alexander, R., (2006). *Drawing & Painting Fantasy Landscapes & Cityscapes* (s. 30-50). New York, ABD: Quarto Publishing

Arny, T. T. (2010). *An Introduction to Astronomy* (s. 98). New York, ABD: McGraw-Hill

Auden, W. H. (2004). Zimbardo, R. A., Isaacs N. D. (Ed.). *Understanding The Lord Of The Rings*(s. 31- 51). New York, ABD: Houghton Mifflin Company

Bonnefoy, Y. (1981). *Dictionnaire des Mythologies*(L. Yılmaz, Çev.). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları. (2000).

Curry, P. (1997). Defending *Middle Earth Tolkien: Myth and Modernity.* (s. 36- 47). New York, ABD: Houghton Mifflin Company

Çoruhlu, Y. (2011). Türk Mitolojisinin Ana Hatları. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık

Fantasy Flight Games. (2008). Talisman The Magical Quest Game Revised 4th Edition Rulebook. Roseville MN, ABD: Fantasy Flight Games

Fantasy Flight Games. (2011). A Game of Thrones The Board Game (Gordion Games, Çev.). Ankara: Anıl Kağıtçılık Ambalaj İnş. Tur. San. ve Tic.

Fantasy Flight Games. (2011). Mansions of Madness Rules of Play. Roseville MN, ABD: Fantasy Flight Games

Fimi, D. (2008). Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies To Hobbits. New York, ABD: Palgrave Macmillan

Forty, J. (2001). Mythology A Visual Encyclopedia. New York: PRC Publishing Ltd

Heinsoo, R., Collins, A., Wyatt, J. (2008). *Dungeons & Dragons 4th Edition Player's Handbook Role Playing Game Core Rules*. Renton, WA, ABD: Wizards of the Coast

Kidd, T., (2010). *Other Worlds: How to Imagine, Paint and Create Epic Scenes of Fantasy* (s. 34-39, 48- 49). Cincinnati, Ohio, ABD: IMPACT Books

Mackay, D., (2001). Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art [Elektronik Kitap]. Jefferson, North Carolina: McFarland Company Inc.

Lathwell, A., (2012). *Warriors & Heroes: Draw and Paint Fantasy Art* (s. 23- 28). Ohio, ABD: David & Charles Limited

Mearls, M., Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons Monster Manual.*(s. 148, 165, 244, 291, 295) Renton WA, ABD: Wizards of the Coast

Spacks, P. M. (2004). Zimbardo, R. A., Isaacs N. D. (Ed.). *Understanding The Lord Of The Rings* (s. 52- 67). New York, ABD: Houghton Mifflin Company

Tolkien, J. R. R. (1977). *Silmarillion.*(S. Erincin ve H. Aytutucu, Çev.). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın. (1999).

Tweet, J. (2003). Dungeons *& Dragons Player's Handbook: Core Rulebook 1 v. 3.5.* Renton WA, ABD: Wizards of the Coast

Makaleler ve Dergiler:

Duguid, B. (1995*). I Know What I Like! Should Role-Playing Games Be Regarded as Art?*: Interactive Fantasy

Laws, R. D., (1994). *The Hidden Art: Slouching Towards a Critical Framework for RPGs*: InterAction

Çevrimiçi Kaynaklar:

Acır, E. (2001). *Menzoberranzan ve Drizzt Do'Urden'e Dair.* Erişim: 1 Temmuz 2015 tarihinde:http://frpnet.net/incelemeler/menzoberranzan-ve-drizzt-do-urden-e-dairadresinden erişildi

Anders, C. J. (2015). *How Michael Moorcock Became The Anti Tolkien.* Erişim: 14 Eylül tarihinde: www.io9.com: 2015. http://io9.com/how-michael-moorcock-became-the-anti-tolkien-1678116902?trending_test_three_c&utm_expid=66866090-68.NesmD4FSTbKroxp5qEjtVQ.3&utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com.tr%2F adresinden erişildi

Arneson, E. (2014). *Board and Card Games Timeline.* Erişim: 12 Ağustos 2015tarihinde:http://boardgames.about.com/cs/gamehistories/a/timeline.htm adresinden erişildi

Bebergal, P. (2014). *The Anti Tolkien.* Erişim: 14 Eylül 2015 tarihinde: http://www.newyorker.com/books/page-turner/anti-tolkien adresinden erişildi

Board Game Geek. (t.y.). *Game Conventions*, Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: www.boardgamegeek.com/: http://boardgamegeek.com/wiki/page/Game_Conventions adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Battle Masters.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/700/battle-masters adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Battlelore.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/25417/battlelore adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Chaos in the Old World.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/43111/chaos-old-world adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Civilization (1980).* Erişim: 17 Mayıs 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/71/civilization adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Clue.* Erişim: 17 Mayıs 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/1294/clue adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Descent: Journeys in the Dark*. Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/104162/descent-journeys-dark-second-edition adresindenerişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Dungeonquest.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/472/dungeonquest adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Dungeons & Dragons Fantasy Adventure Board Game.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/:

https://boardgamegeek.com/boardgame/6366/dungeons-dragons-fantasy-adventure-board-game adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Heroquest*. Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/699/heroquest adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Horus Heresy*. Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/63543/horus-heresy adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Middle Earth Quest.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/31563/middle-earth-quest adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Settlers of Catan.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Trivial Pursuit (1981).* Erişim: 17 Mayıs 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/2952/trivial-pursuit adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Warhammer Fantasy Battle (1983).* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/4192/warhammer adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Warhammer Quest.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/1634/warhammer-quest adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y). *Wiz- War*. Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/104710/wiz-war-eighth-edition adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y).*Axis & Allies (1981).* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/98/axis-allies adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y).*Cosmic Encounter*. Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: boardgamegeek.com/: https://boardgamegeek.com/boardgame/39463/cosmic-encounter adresinden erişildi

Boardgamegeek. (t.y.). *Tactics II.* Erişim: 17 Mayıs 2015 tarihinde: boardgamegeek.com: https://boardgamegeek.com/image/593269/tactics-ii?size=large adresinden erişildi

Boardgamers. (t.y.). *About The Boardgame Players Association,* Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: BPA Resmi Web Sitesi: http://www.boardgamers.org/ adresinden erişildi

Boyle, A. (2013). *10 Most Important Board Games In History.* Erişim:10 Ağustos 2015 tarihinde:http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/ adresinden erişildi

CNN TURK. (2012). *Çanakkale Destanı'nın Masaüstü Oyununu Yaptılar*, Erişim: 25 Ağustos 2015 tarihinde: http://www.cnnturk.com/2012/bilim.teknoloji/teknoloji/03/11/canakkale.destanini n.masaustu.oyununu.yaptilar/652648.0/index.html adresinden erişildi

Doughan, D. (t.y.). Who Was *Tolkien*? Erişim: 15 Haziran 2015 tarihinde: www.tolkiensociety.org: http://www.tolkiensociety.org/author/biography/ adresinden erişildi

DragonCon. (t.y.). DragonCon History, Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: DragonCon Resmi Web Sitesi: http://www.dragoncon.org/?q=historyhttp://www.dragoncon.org/?q=history adresinden erişildi

Evren ve İnsan. (2011). *İskandinav (Viking) Mitolojisi.*Erişim: 14 Eylül 2015 tarihinde: https://insanveevren.wordpress.com/2011/05/23/iskandinav-viking-mitolojisi/ adresinden erişildi

FRPNET. (2015). *En Eski Oyun Taşları Türkiye'de*. Erişim: 20 Ağustos 2015 tarihinde: frpnet.net/: http://frpnet.net/haberler/son-haberler/en-eski-oyun-talar-tuerkiyede adresinden erişildi

Frum, L. (2013)..*Nearly Half of All Video-gamers Are Women.*Erişim: 29 Mayıs 2015 tarihinde: http://edition.cnn.com/2013/08/08/tech/gaming-gadgets/female-gamers/ adresinden erişildi

Gauthier, N. (2012). Retro Board Game Review: Wizard's Quest. 22 Mayıs 2015 tarihinde: www.examiner.com/: http://www.examiner.com/review/retro-board-game-review-wizard-s-quest adresinden erişildi

Geekstra. (2014) *Tamamen Türk Yapımı Kutu Oyunu Satışa Çıktı!.* Erişim: 26 Ağustos 2015 tarihinde: www.geekstra.com/: http://geekstra.com/2014/03/20/tamamen-turk-yapimi-kutu-oyunu-satisa-cikti/ adresinden erişildi

Hoyt, T. (2011). *Basic Fantasy Role- Playing Game Beginner's Essentials.* Erişim: 24 Temmuz 2015 tarihinde: www.basicfantasy.org: http://basicfantasy.org/download.cgi/Basic-Fantasy-RPG-Rules-r100.pdf adresinden erişildi

Kalaycıoğlu, Ç. (2012). *Warhammer 40K Savaşları.* Erişim: 20 Eylül 2015 tarihinde: www.frpnet.net: http://frpnet.net/warhammer-40k/warhammer-40k-savaslari adresinden erişildi

Kömür, A. M. (2015). *Tarihteki Önemli 10 Masa Oyunu.* Erişim: 01 Eylül 2015 tarihinde: http://frpnet.net/makaleler/tarihteki-onemli-10-masa-oyunu adresinden erişildi

Kuran, O. (2014). Röportaj*: Halil Yayla (Yuma Oyunları).* Erişim: 26 Ağustos 2015 tarihinde: http://www.kutuoyunlari.com/oyun-kutusu/roportaj-halil-yayla-yuma-oyunlari adresinden erişildi

Kutu Oyunları. (t.y.). *Yuma Oyunları*, Erişim: 26 Ağustos 2015 tarihinde: http://www.kutuoyunlari.com/aile-oyunlari/yuma-oyunlari adresinden erişildi

Küpçü, K. K. (2015). Risk: A Game Of Thrones Versiyonu Açıklandı. Erişim: 16 Eylül 2015 tarihinde: frpnet.net/: http://frpnet.net/haberler/risk-game-thrones-versiyonu-resmen-aciklandi adresinden erişildi

Louis, R. (2013). *10 Most Offensive Board Games In History.* Erişim: 11 Ağustos 2015 tarihinde: http://listverse.com/2013/12/26/10-ridiculously-offensive-board-games-to-ever-be-published/?utm_source=more&utm_medium=link&utm_campaign=direct adresinden erişildi

Mccarroll, W. (2011). *A Review of Mansions of Madness.* Erişim: 04 Ekim 2015 tarihinde: www.nerdbloggers.com/: http://www.nerdbloggers.com/nerdbloggers/2011/8/18/a-review-of-mansions-of-madness.html adresinden erişildi

Medieval Warfare Aromur & Shields. Erişim: 13 Ağustos 2015 tarihinde: http://www.medievalwarfare.info/armour.htm adresinden erişildi

Nix, E. (2013). *Did Vikings Really Wear Horned Helmets.* Erişim: 30 Eylül 2015 tarihinde:http://www.history.com/news/ask-history/did-vikings-really-wear-horned-helmets adresinden erişildi

Özcan, S. (2015). *Türkiye Çıkışlı Bir Siyasi Masaüstü Oyunu: İhtilal.* Erişim: 25 Ağustos 2015tarihinde:http://geekyapar.com/metro/ilk-turk-siyasi-kutu-oyunu-incelemesi-ihtilal/ adresinden erişildi

PAXAUS. (t.y.). *What is PAX?.*Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: PAXAUS Resmi Web Sitesi: http://aus.paxsite.com/what-is-pax adresinden erişildi

Polat, H. H. (2012). *Renk Teorisi ve Temel Yanılgılar.* Erişim: 30 Eylül 2015 tarihinde: http://uvt.ulakbim.gov.tr/uvt/index.php?cwid=9&vtadi=TSOS&c=ebsco&ano=152253_e1d5bc76b357e2aa107c481a60ccd2eb& adresinden erişildi

Rilstone, A. (t.y.). *Sex in Role-playing.* Erişim: 01 Eylül 2015tarihinde:http://www.rilstone.talktalk.net/if3.htm adresinden erişildi

Sanders, R. (2009). *New Analyses of dinosaur growth may wipe out one-third of species*. Erişim: 20 Mayıs 2015 tarihinde: www.berkeley.edu/: http://www.berkeley.edu/news/media/releases/2009/10/30_dino_demise.shtml adresinden erişildi

SmithsonianX, (2015). *Creators & Creations of the Golden Age.* Erişim: 25 Mayıs 2015 tarihinde:www.edx.org/: https://courses.edx.org/courses/course-v1:SmithsonianX+POPX1.1x+2015_T2/courseware/dfa16cd6861f463cb1999c8410225d50/c794982cc6fa46c2b15452738bbb9a4f/ adresinden erişildi

SmithsonianX, (2015). *The Mythic Origins of Superheroes.* Erişim: 14 Nisan 2015 tarihinde: www.edx.org/:https://courses.edx.org/courses/course-v1:SmithsonianX+POPX1.1x+2015_T2/courseware/8b682f6cd07345579e7bb7a6850a8d63/b04227d5b4584aaea64ee7bcb1d16d1d/ adresinden erişildi

SmithsonianX, (2015). *The Rise of Superheroes and Their Impact On Pop Culture.* Erişim: 14 Nisan 2015 tarihinde: www.edx.org/: https://courses.edx.org/courses/course-v1:SmithsonianX+POPX1.1x+2015_T2/courseware/8b682f6cd07345579e7bb7a6850a8d63/b04227d5b4584aaea64ee7bcb1d16d1d/ adresinden erişildi

Thompson, A. (2012). *Horned Helmets.* Erişim: 30 Eylül 2015 tarihinde: http://thethegns.blogspot.com.tr/2012/03/vikings-fact-or-fiction-2.html adresinden erişildi

Turpeinen, L. (2014). *Top 5 Dungeons And Dragons Board Games,* Erişim: 20 Ağustos 2015tarihinde: www.acrosstheboardgames.net/: http://www.acrosstheboardgames.net/luke/top-5-dungeons-and-dragons-board-games/ adresinden erişildi

Türe, C., (2015). *Yeni Başlayanlar İçin Dungeons & Dragons Sınıfları #1 – Fighter ve Barbarian*. Erişim: 30 Nisan 2015 tarihinde: www.kahramangiller.com: http://kahramangiller.com/rol-yapma-oyunu/yeni-baslayanlar-icin-dungeons-dragons-siniflari-1-fighter-ve-barbarian adresinden erişildi

Türkmen, Ö. (t.y.). Mitolojik Yaratıklar. Erişim: 25 Mayıs 2015 tarihinde: www.yunanmitolojisi.com: http://yunanmitolojisi.com/yaratiklar/mitolojik-yaratiklar.html adresinden erişildi

Türkoğlu, P. (2015). *Dinozorlar İçerisindeki "Ejderha".* Erişim: 20 Mayıs 2015 tarihinde:www.evrimagaci.org: http://www.evrimagaci.org/fotograf/4/7364 adresinden erişildi

Uslan, M. (Röportaj yapan) Bowers, D. (Katılımcı), (2015). America In The 1920s And 1930s. Erişim: 14 Nisan 2015 tarihinde: www.youtube.com/: https://www.youtube.com/watch?v=j9D2ioNFG8o adresinden erişildi

Wikipedia. (2015). *Merlin.* Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde:https://tr.wikipedia.org/wiki/Merlin adresinden erişildi

Wikipedia. (2015). *Sigurd.* Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: https://en.wikipedia.org/wiki/Sigurd adresinden erişildi

Wikipedia. (t.y.). *Board Game.* Erişim: 29 Mayıs 2015 tarihinde:www.wikipedia.org: http://schools-wikipedia.org/wp/b/Board_game.htm adresinden erişildi

Wikipedia. (t.y.). *Warhammer Fantasy Battle.* Erişim: 27 Ağustos 2015 tarihinde: en.wikipedia.org/: https://en.wikipedia.org/wiki/Warhammer_Fantasy_Battle adresinden erişildi

Wikipedia. (t.y.). European Dragon. Erişim: 16 Ekim 2015 tarihinde en.wikipedia.org/: https://en.wikipedia.org/wiki/European_dragon adresinden erişildi

Yardımcı Kaynaklar:

Blando, J., (2015). *How to Draw Fantasy Art and RPG Maps.*Ohio, ABD: IMPACT Books

O'Connor, W., (2009). Dracopedia*: A Guide to Drawing the Dragons of the World.*Ohio, ABD: IMPACT Books

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Ümit Hazal Yayalar

Doğum Yeri ve Tarihi : Zonguldak- 1989

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce, Japonca

Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar : Üner Yayımcılık

Çalıştığı Kurumlar : 2011, Ulkutay Creative Co. Ltd. Kartal- İstanbul

2011, Tasarım Ofisi Çayyolu- Ankara (serbest)

2012, Juvenis Konsept Tasarım Koşuyolu- İstanbul

2015, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Araştırma Görevlisi

İletişim

E-Posta Adresi : hazalyayalar@hotmail.com

Tarih : 2016