

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**“MASA OYUNU” KAVRAMININ ARAŞTIRILMASI VE
SERAMİK UYGULAMALARI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mürsel KOCA

Enstitü Anabilim Dalı : Seramik ve Cam

Tez Danışmanı: Doç. Buket Acartürk AKYURTLAKLI

MAYIS – 2016

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**“MASA OYUNU” KAVRAMININ ARAŞTIRILMASI VE
SERAMİK UYGULAMALARI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mürsel KOCA

Enstitü Anabilim Dalı : Seramik ve Cam

“Bu tez 23/05/2016 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI	İMZA
Doç. Buket Acartürk Akyurtlaklı	BAŞARILI	
Doç. Neslihan Özgenç	BAŞARILI	
Yrd. Doç. Sadettin Aygün	BAŞARILI	

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

Mürsel KOCA

23.05.2016

ÖNSÖZ

Bu tezin yazılması aşamasında, çalışmamı sahiplenerek titizlikle takip eden danışmanım Doç. Buket Acartürk Akyurtlaklı'ya değerli katkı ve emekleri için içten teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım. Savunma sınavı sırasında jüri üyeleri Doç. Neslihan Özgenç ve Yrd. Doç. Sadettin Aygün de çalışmamın son haline gelmesine değerli katkılar yapmışlardır. Bu vesileyle tüm hocalarımın teşekkürlerimi borç bilirim. Son olarak bu günlere ulaşmamda emeklerini hiçbir zaman ödeyemeyeceğim anneme ve aileme şükranlarımı sunarım.

Mürsel KOCA

23.05.2016

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKİL LİSTESİ	v
ÇİZİM LİSTESİ	vii
TABLO LİSTESİ.....	viii
FOTOĞRAF LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	x
SUMMARY	xi
GİRİŞ BÖLÜMÜ	1
BÖLÜM 1. MASA OYUNU TANIMI	4
BÖLÜM 2. TARİHÇE	15
2.1. Tarihi Masa Oyunu Örnekleri	22
2.1.1. Senet.....	24
2.1.2. Mehen	27
2.1.3. Ur'un Kraliyet Oyunu (20 Kare)	28
2.1.4. Game of Hounds and Jackals (Tazılar ve Çakallar Oyunu)	30
2.1.5. Mancala, Mankala, Mangala.....	32
2.1.6. Petteia.....	34
2.1.7. Latrunculi, Ludus Latrunculorum	35
2.1.8. Nine Men's Morris, Merels, 9 Taş.....	37
2.1.9. Hnefatafl, Tafl.....	38
2.1.10. Liubo	39
2.1.11. Go.....	41
2.1.12. Dama	44
2.1.13. Tavla	45
2.1.14. Satranç.....	48
2.2. 21.yy.'da Masa Oyunları	55
BÖLÜM 3. MASA OYUNU ÖĞELERİ TASARIMI VE SERAMİK UYGULAMALARI.....	61
3.1. Görsel Konsept.....	62
3.1.1. Taş Konseptleri	65
3.1.1.1. Şaman	67

3.1.1.2. Gri Muhafız	69
3.1.1.3. Yağı	71
3.1.1.4. Kolcu	73
3.1.1.5. Cüce	75
3.1.1.6. Büyücü	78
3.1.1.7. Koparan	81
3.1.1.8. Yersu	84
3.1.1.9. Ulumeşe	86
3.1.1.10. Güç Çarkları	88
3.1.1.11 Engel Taşları	89
3.1.2. Tahta Konsepti	90
3.1.3. Kart Konseptleri	90
3.2. Sistem Konsepti	92
3.2.1 Model Sistem: "İlk Geçit"	95
3.2.1.1. Genel Kurallar	96
3.2.1.2. Taş Özellikleri	98
3.3. Tasarımın Uygulama Aşamaları	102
3.3.1 Oyun Taşları Uygulamaları	102
3.3.2 Oyun Tahtası Uygulaması	117
3.3.3. Sonuçlandırılmış Uygulama	118
SONUÇ	121
KAYNAKÇA	124
ÖZGEÇMİŞ	128

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1	: Seramik peg solitaire oyunu.....	6
Şekil 2	: Seramik masa oyunu tahtaları, Anna Vickers.....	7
Şekil 3	: Oyun taşları; 1965 civarı, Duncan Seramik, Orta Çağ satranç seti taşları...	8
Şekil 4	: Warhammer 40K masa oyunu minyatürleri, Blood Angels, Space Marines	8
Şekil 5	: Plastik masa oyunu sayaçları	9
Şekil 6	: Munchkin masa oyunu, seviye sayaçları	9
Şekil 7	: Zar seti; 4,6,8,10,12,20 yüzlü ve yüzde olasılıkları için kullanılan 10 yüzlü zarlar.....	11
Şekil 8	: Game of Thrones masa oyunu, oyun tahtası, kartları ve kartları gizlemek için oyuncu panelleri	12
Şekil 9	: Protogeometrik ve geometrik çömlek kırıklarından şekillendirilmiş kil diskler, Agora Kazıları	19
Şekil 10	: Achilles ve Ajax bir masa oyunu oynuyor. Parça.(Achilles solda, Ajax sağda), Siyah figür amfora (Type A). Attic, Ressam Exekias (çömlekçi ve ressam), Seramik,Yaklaşık MÖ 530—520, Rome, Vatican Museums, Gregorian Etruscan Museum.....	20
Şekil 11	: İçki kabı(kylix) Yunan, Geç Arkaik Dönem yaklaşık MÖ 510-500, seramik kırmızı figür	21
Şekil 12	: Bulunan en eski oyun taşları	22
Şekil 13	: Mısır Kraliçesi Nefertari'nın mezarındaki bir resim, MÖ 1295-1255	24
Şekil 14	: Senet tahtası, sırlı Mısır seramiği, Yeni Krallık, MÖ 1307-1070.....	25
Şekil 15	: Hicivli bir papirüsten bir sahne, insan davranışlarını taklit eden hayvanlar, MÖ 1250-1150	26
Şekil 16	: Detay	26
Şekil 17	: Alçak bir dairesel ayak üzerinde duran soluk sarı kireç taşıdan dairesel bir oyun tahtası. Üst yüzeyi, bir yılanın halkalarının temsili biçiminde kare izdüşümü ve çukurlu bir desenle ve ortasında başı olacak şekilde oyulmuştur. İyi korunmuş durumdaki bu masa Mısır'da 'Mehen' olarak bilinen oyunu oynamak için tasarlanmıştır. Erken Hanedanlık, Mısır, Kireç Taşı	27
Şekil 18	: Ur'un Kraliyet Oyunu MÖ 2600-2400, Oyun tahtası; tahta; yüzey 20 çeşit kakma kare kabuk plakadan; köşeler küçük plaka ve şeritlerden yapılmış, bazıları göz ve muhtemelen rozet şeklinde modellenmiş; arkada üç şerit kabuktan üçgen dekoratif kakma.....	28
Şekil 19	: Tazılar ve çakallar oyunu, Orta Krallık, 12. Hanedanlık, Amenemhat IV Hükümdarlığı, MÖ 1814–1805, Teb, Mısır, Abanoz, Fildişi	30
Şekil 20	: Su aygırı formunda tazılar ve çakallar oyunu tahtası görselleri, Geç Dönem, MÖ 664-332, Cam dolgulu silisli fayans.	32

Şekil 21	: Mancala oyun tahtası,19.yy, ahşap	33
Şekil 22	: Achilles ve Ajax, Petteia isimli masa oyununu oynuyor. Siyah figür, yağdanlık	35
Şekil 23	: Nine Men's Morris, seramik oyun seti	37
Şekil 24	: Hnefatafl oyun seti	38
Şekil 25	: Liubo tahtası ve parçaları [Çin, muhtemelen Luoyang,Henan], Han Hanedanlığı(MÖ 206-MS 220), MÖ 1.yy.-MS 1.yy., seramik	39
Şekil 26	: Liubo oynadığı düşünülen seramik figürler, Çin, Doğu Han Hanedanlığı, 1.-2.yy.....	41
Şekil 27	: Henan bölgesi Anyang'ta bulunan beyaz, seramik go tahtası, Erken Sui Hanedanlığı, 581-618, 10,2x10,2cm, 5 ana yıldız noktası işaretli 19x19 kareli.....	42
Şekil 28	: Go taşları	43
Şekil 29	: Carol Janeway(1913-1989), sigraffito ve fırça boyamalı dama taşları	45
Şekil 30	: Aphrodisias'da bulunan 2.yy'dan kalma XII Scripta tahtası	46
Şekil 31	: Satranç seti, seramik, 12.yy, Nişabur, İran	49
Şekil 32	: "Yedinci Mühür"- "Det sjunde inseglet", 1957, film, Ölümle Satranç Oynama Sahnesi	50
Şekil 33	: Lewiss Chessmen, Mors Fildişi, MS 1150-1200	52
Şekil 34	: Satranç at taşı , elle şekillendirme, seramik, 7.-10.yy, İran	52
Şekil 35	: Battle vs Chess, Satranç tabanlı bilgisayar oyunu	55
Şekil 36	: 1993-2013 arası yayınlanan masa oyunu ve yayımcı sayısı	56
Şekil 37	: Monopoly Elektronik Bankacılık.....	58
Şekil 38	: X-COM: Masa Oyunu.....	59
Şekil 39	: Pamela Mummy.seramik satranç seti görselleri, en uzun figür yaklaşık: 15,24cm	60
Şekil 40	: Seramik mancala seti	60

ÇİZİM LİSTESİ

Çizim 1	: Şaman.....	67
Çizim 2	: Gri Muhafız.....	69
Çizim 3	: Yagı.....	71
Çizim 4	: Kolcu.....	73
Çizim 5	: Cüce	75
Çizim 6	: Büyücü	78
Çizim 7	: Koparan.....	81
Çizim 8	: Yersu	84
Çizim 9	: Ulumeşe	86
Çizim 10	: Güç çarkı.....	88
Çizim 11	: Taban parçası	88
Çizim 12	: Taban parçası ve güç çarkı üstten görünüm.....	89
Çizim 13	: Bilgi kartı şablonu konsepti	91
Çizim 14	: Kartlar için arka yüzey motif çalışması	91
Çizim 15	: Oyun tahtası ve taşların başlangıç dizilimi	96

TABLO LİSTESİ

Tablo 1	: Şaman taşı	98
Tablo 2	: Büyücü taşı.....	98
Tablo 3	: Gri Muhafız taşı	99
Tablo 4	: Yağı taşı	99
Tablo 5	: Cüce taşı.....	100
Tablo 6	: Kolcu taşı	100
Tablo 7	: Koparan taşı	100
Tablo 8	: Yersu taşı	101
Tablo 9	: Ulumeşe taşı.....	101

FOTOĞRAF LİSTESİ

Fotoğraf 1 : Tasarlanan taşların modelleme çalışmaları	103
Fotoğraf 2 : Kalıp Aşaması	104
Fotoğraf 3 : Döküm	104
Fotoğraf 4 : Dökümü yapılan ve taban parçalarıyla birleştirilen figürler kurumaya bırakıldı.	105
Fotoğraf 5 : Bisküvi pişirimi yapılmış Şaman taşları	105
Fotoğraf 6 : Bisküvi pişirimi yapılmış Gri Muhafız taşları	106
Fotoğraf 7 : Bisküvi pişirimi yapılmış Yagı taşları	106
Fotoğraf 8 : Bisküvi pişirimi yapılmış Kolcu taşları	107
Fotoğraf 9 : Bisküvi pişirimi yapılmış Cüce taşları	107
Fotoğraf 10 : Bisküvi pişirimi yapılmış Büyücü taşları	108
Fotoğraf 11 : Bisküvi pişirimi yapılmış Koparan taşları	108
Fotoğraf 12 : Bisküvi pişirimi yapılmış Yersu taşları	109
Fotoğraf 13 : Bisküvi pişirimi yapılmış Ulumeşe taşları	109
Fotoğraf 14 : Farklı renklerde hazırlanmış ve bisküvi pişirimleri yapılmış çarklar	110
Fotoğraf 15 : Bisküvi pişirimi yapılmış taban parçaları	110
Fotoğraf 16 : Sırlı pişirimi yapılmış Şaman taşları	111
Fotoğraf 17 : Sırlı pişirimi yapılmış Gri Muhafız taşları	112
Fotoğraf 18 : Sırlı pişirimi yapılmış Yagı taşları	112
Fotoğraf 19 : Sırlı pişirimi yapılmış Kolcu taşları	113
Fotoğraf 20 : Sırlı pişirimi yapılmış Cüce taşları	113
Fotoğraf 21 : Sırlı pişirimi yapılmış Büyücü taşları	114
Fotoğraf 22 : Sırlı pişirimi yapılmış Koparan taşları	114
Fotoğraf 23 : Sırlı pişirimi yapılmış Yersu taşları	115
Fotoğraf 24 : Sırlı pişirimi yapılmış Ulumeşe taşları	115
Fotoğraf 25 : Oyun taşı ve güç çarkı	116
Fotoğraf 26 : Oyun tahtası	117
Fotoğraf 27 : Masa Oyunu Subyera	118
Fotoğraf 28 : Masa Oyunu Subyera	118
Fotoğraf 29 : Masa Oyunu Subyera	119
Fotoğraf 30 : Masa Oyunu Subyera	119
Fotoğraf 31 : Masa Oyunu Subyera	120
Fotoğraf 32 : Masa Oyunu Subyera	120

Tezin Başlığı: “Masa Oyunu” Kavramının Araştırılması ve Seramik Uygulamaları**Tezin Yazarı:** Mürsel KOCA**Danışman:** Doç. Buket Acartürk Akyurtlaklı**Kabul Tarihi:** 23/05/2016**Sayfa Sayısı:** xi (ön kısım) + 128 (tez)**Anabilimdalı:** Seramik ve Cam**Bilimdalı:**

Masa oyunu ve kültür kavramlarının tarihleri iç içedir ve gelişimleri boyunca bu kavramlar arasında yoğun bir alışveriş olmuştur. Masa oyunları tarihleri boyunca yalnızca boş zaman geçirme aktiviteleri olarak kalmamış, inanç, sanat, eğitim, eğlence nesneleri olarak da kullanılmıştır. Pek çok alan için anlatımlarda mecaz unsurları olarak kullanılmalarının yanı sıra kendi başına da bir ifade ve aktarım aracı alanı olmuşlardır. Bunların yanında sosyal aktivite araçları ve dekoratif objeler olarak da varlıklarını sürdürmektedirler.

İnternetle birlikte haberleşme ve pazarlama olanakları artması, masa oyunu sektörünün gelişimini de olumlu yönde etkilemiştir. 2000’li yıllarda yayımcı firma ve yeni yayın sayısında büyük oranda artış gözlemlenmektedir.

Masa oyunlarında seramik malzemenin kullanımı zamanla arka plana düşmüştür. Günümüzde seramiğin masa oyunlarında kullanımı, sanatsal çalışmalar ve özel üretimlerle sınırlı kalmıştır.

Bu tez kapsamında masa oyunu kavramı tarihsel süreci içinde incelenmiş, öğeleri tanımlanmış, biçimsel ve sosyal özelliklerine yönelik tarihi örnekler verilmiştir. Görsel örneklemelerde seramik malzemeyle yapılmış üretime ağırlık verilmiştir.

Tezin uygulama aşamasında ise masa oyunu öğeleri tasarlanmış, çeşitli teknik ve yöntemler kullanılarak seramik malzeme ile uygulamaları yapılmıştır. Tasarım ve uygulama aşamaları hakkında ayrıntılı bilgi verilmiştir.

Yapılan tasarımlar için popüler fantastik kurgu, mitoloji, Türk mitolojisi öğeleri ve özgün tasarımların harmanlandığı kurgusal bir dünya oluşturulmuştur. Seramik malzeme ile bu dünyanın karakterleri, işlevsellik, görsel zenginlik ve malzemenin sınırlayıcı özellikleri arasında bir denge kurularak üretilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Masa Oyunu, Oyun Taşları, Seramik, Sanat, Fantastik Kurgu

Title of the Thesis: A Research on the Concept of “Board Games” and Its Ceramic Applications

Author: Mürsel KOCA

Supervisor: Assoc. Prof. Buket Acartürk Akyurtlaklı

Date: 23/05/2016

Nu. of pages: xi (pre text) + 128 (main body)

Department: Ceramic and Glass

Subfield:

History of board game and culture concepts are intertwined and development of these concepts have an intense relationship. Through their history, board games didn't remain only as spare time activities, they have also been used as objects of belief, art, education and entertainment. In many areas, as well as their use as metaphor elements for the narratives, they have also become expression and transfer agents in their own rights. In addition to these, they have maintained their existence as social activities and decorative objects.

The increase of communication and marketing opportunities due to the internet, has also affected the development of the board games sector positively. A significant increase is observed in the numbers of the publishers and new releases in the 2000's.

The use of ceramic materials in board games has decreased through time. Today the usage of ceramic in board games is limited to artistic works and special productions.

In this thesis, board game concept is examined in its historic development, it's components have been identified and historical examples have been given directed at its formal and social aspects.

In the implementation phase of the thesis, board game components have been designed and their applications have been made with ceramic material by using a variety of techniques and methods.

A fictional world which contains popular fantasy fiction, mythology, Turkish mythology items and original designs, has been created for the application designs. Then the characters of this world are produced with ceramic material by establishing a balance between functionality, visual richness and limiting properties of the material.

Keywords: Board Game, Game Pieces, Ceramic, Art, Fantasy Fiction

GİRİŞ BÖLÜMÜ

Masa oyunu, kültür kavramı kadar eski bir oluşumdur ve tarih boyunca toplumların sosyal yaşamlarının bir parçası olmuştur. Boş zaman geçirme ve eğlence unsuru olmalarının yanında, eğitim, inanç, sanat gibi pek çok alanda kendine yer bulmuştur. Sembolik anlatımlarda hem anlatım yolu hem de anlatımda başvuru alanları olmuştur.

Tez kapsamında masa oyunları kavramı tarihsel süreci içerisinde araştırılmış ve öğeleri tanımlanmış, tarihi oyunlara ve sosyal yaşamla olan ilişkilerine örnekler verilmiştir.

Tez kapsamında seramik malzeme ile uygulamalar yapılacağından, görsel örneklendirmelerde seramik malzeme ile üretilmiş masa oyunu öğelerine ağırlık verilmiştir.

Somut ve soyut masa oyunu öğeleri tasarlanmıştır. Tasarlanan somut öğelerin seramik malzeme ile uygulamaları yapılmış ve uygulama aşamaları hakkında bilgiler verilmiştir.

Konu

Tezin konusu; “masa oyunu” kavramının araştırılması ve seramik masa oyunu öğelerinin tasarlanarak uygulanmasıdır.

Araştırma bölümlerinde masa oyunlarının öğeleri saptanarak tanımlanmış, tarihi örnekleri verilmiştir.

Görsel örneklerde seramik malzemeye üretilmiş masa oyunu öğelerine ağırlık verilmiş ve seramiğin bu alandaki yeri vurgulanmıştır.

Uygulama bölümlerinde çeşitli tasarım ve üretim teknikleri birleştirilerek seramik masa oyunu öğeleri üretilmiş ve tasarım ve üretim aşamaları hakkında bilgi verilmiştir.

Amaç

Tezin kapsamında masa oyunu kavramının araştırılması ve öğelerinin saptanması, tanımlanması ve seramik malzemeyle üretime uygun masa oyunu öğelerinin tasarlanması ve uygulamaya konulması amaçlanmıştır.

Önem

Masa oyunları, pek çok sanat alanında olduğu gibi sanatsal seramik çalışmalarda da anlatım objesi ve gönderme ögesi olarak kullanılmaktadır. Fakat endüstriyel bir ürün olarak geliştirilmesi ve üretimi göz ardı edilmiştir. Özel dekoratif üretimler ve sanatsal çalışmalar dışında pek varlık gösterememiştir.

Dünyada giderek büyüyen bir pazarı olan masa oyunlarının Türkiye’de geliştirme ve üretim açısından çok varlık gösteremediği söylenebilir. Yapılan üretimlerinse hali hazırda var olan klasik oyunlar için plastik ağırlıklı üretimler olduğu görülmektedir.

Bu tez kapsamında seramik malzeme ile klasik üretim yöntemleri kullanılarak seri üretime hazır, işlevsel ve dekoratif amaçlarla kullanılabilecek masa oyunu öğelerinin tasarlanabileceği ve uygulanabileceği gösterilmektedir. Gerekli üretim ve geliştirme altyapısı oluşturulduğunda ise Türkiye’de göz ardı edilen bu pazarda, seramik malzemenin yer alabilmesinin ve yeni üretimlerin geliştirilebilmesinin mümkün olduğu vurgulanmaktadır.

Tasarımın kurgusal boyutunda ise fantastik kurgu öğeleri, Türk Mitolojisi ve özgün öğelerle harmanlanarak sunulmuştur. Tasarımların tatmin edici bir görsel zenginliğe sahip olması, alıcı açısından çekiciliğini arttırabilecek bir unsurdur. Eğitsel ve geliştirici özellikleri olan masa oyunları için de içerisinde görsel zenginlik ve kültürel öğeler barındırmasının önemli olacağı düşünülmüştür.

Yöntem

Tezin araştırma bölümlerinde, masa oyunu öğeleri saptanarak örneklendirilmiştir. Konuyla ilgili literatür araştırması yapılmış ve tarihiyle ilgili bilgiler toplanmıştır. Tarihi masa oyunlarına ve kültürle olan ilişkilerine dair örnekler verilmiştir.

Görsel örneklendirmelerde seramik ürünlere ağırlık verilerek uygulama aşamasına altyapı hazırlığı yapılmıştır.

Uygulama aşamasında fiziksel ve soyut masa oyunu öğeleri tasarlanmış, görsel tasarım aşamasında oyunun kurgusal bir gerçekliğe sahip olması düşünüldüğünden tasarım sözel anlatımlar ve çizimlerle geliştirilmiştir. Sözel anlatımlarda betimleyici ve öyküleyici anlatım yöntemlerinden yararlanılmıştır.

Tasarım çizimlerinde, seramik malzeme ile üretimde karşılaşılabilecek kısıtlamalar da göz önünde bulundurularak detay seviyesi olabildiğince korunmaya çalışılmıştır. Tasarlanan karakterler için onları fiziksel özellikleri ve karakteri açısından betimleyen basit anlaşılır çizgisel çalışmalar yapılmıştır.

Oyunun görsel yapısını üstlenmesi amaçlanan oyun taşlarının, küçük boyutlu ve detaylı figüratif çalışmalar olması planmış, seramik malzemeye üretime uygunluk, pratiklik ve görsel zenginlik arasındaki denge kurulmuştur.

Oyunun sistem tasarımı sırasında zaman ve imkânlar göz önünde bulundurularak sadeleştirilmiş, geliştirilmeye imkân sağlayabilecek oynanmaya hazır temel yalın bir sistemin ortaya konulması amaçlanmıştır.

Sistem tasarımı sırasında karşılaşılan en büyük kısıtlama oyuncu görüşü ve desteği alınarak, oyun analizleri yardımıyla sistemi geliştirme aşamasında görülmüştür. Bireysel olarak yapılan bir proje olduğundan yöntem olarak oyuncu gruplarının oluşturulması ve oyunların gözlemlenmesi eksikliği duyulan bir yöntem olmuştur.

BÖLÜM 1. MASA OYUNU TANIMI

“Oyun” kelimesi, çok sayıda anlama karşılık gelmektedir. Atasözleri, deyimler, birleşik fiiller ve birleşik sözlerde de yer almasının yanı sıra, bu kelimedenden türetilmiş diğer kelimelerle beraber üzerine yüklenen anlam sayısı artmaktadır.

“Oyun” kelimesi için Türk Dil Kurumu İnternet Sitesi’nde verilen karşılıklar şunlardır:¹

1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence
2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü
4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes
5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma
6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner
7. Kumar
8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket
9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç
10. Hile, düzen, desise, entrika

"Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan 'oyun'du. Kadın şamana ise Moğolcadan gelen *udahan*, orta şamana *orta-oyun* yüce şamana *uluhan-oyun* deniliyordu. Daha önemlisi oyun sözcüğü yalnız şaman için değil fakat örneğin Türkistan'da şaman töreninin tümüne de deniyordu."²

"Oyun" kelimesinin çok sayıda anlama birden sahip olması, yalnızca Türkçe’de karşılaşılan bir durum değildir. Farklı dillerde, "Oyun" kelimesinin karşılığı olan kelimeler yine bulundukları dillerde çok sayıda anlamı birden karşılamaktadır. Bu, "Oyun"un çok eski ve kültürler için önemli bir kavram olmasına ilişkin bir bilgi olarak yorumlanabilir.

¹ Türk Dil Kurumu; Güncel Türkçe Sözlük, “oyun” kelimesi <http://www.tdk.gov.tr/> (26 Nisan 2015)

² Metin And, *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1974 s.25

"Huizinga'ya göre, oyun, kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir. Bununla, kültürde oyun ögesi denince, uygar yaşamda çeşitli eylemlerde, oyuna önemli bir yer ayrıldığı ya da oynadıklarına bakarsak ve bunu yalnızca bir tepki ya da içgüdüyle yapmadıkları, kökeninde oyundan kültüre bir dönüşüm olduğu söylenmek istenmektedir. Yaygın inanca göre iş ve oyun, ayrı kavramlar iken, Huizinga bunun tersini kanıtlamıştır. Hayvanlar da oynadıklarında ve bunu yalnızca bir tepki ya da içgüdüyle değil, fakat bir anlamla ve işlevle yaptıklarına göre, kültürün tanımında ise hep bir insan toplumunun bulunması gerektiğine, hayvanların da oynamayı öğretmesi için insanlara gereksinme duymadıklarına göre, insanoğlu oyun kavramına kendinden önemli bir özellik katmamıştır."³

Bu tez kapsamında "Oyun" kavramının bir alt ögesi olan "Masa Oyunları" kavramı ele alınmıştır. İngilizce "Boardgames" ve "Tabletop Games" başlıkları altına giren terim için dilimizde "Tahta Oyunları", "Masaüstü Oyunları", "Tabla Oyunları" "Oyun Tahtası Üzerinde Oynanan Oyunlar", "Aile Oyunları" tanımlamalarıyla karşılaşılmaktadır.

Masa oyunlarını kesin bir ifadeyle tanımlamak zordur. Yapılabilecek genel tanımlamaların içine, kastedilenlerin dışında oyunların da girebilmesi olasıdır. Bu nedenle tanımlamaya bu oyunlara özgü öğelerin eklenmesi gerekmektedir.

Masa oyunu; belirli kurallar çerçevesinde, bir yüzey tasarımı üzerinde, oyun taşları gibi hareketli birimler yardımıyla, genelde iki kişi arasında olmakla beraber bir veya birden fazla kişiyle oynanabilen, değişen oranlarda strateji ve şans unsurları içeren oyunlar olarak tanımlanabilir.

Tek kişiyle oynanan masa oyunları, özünde tek kişinin oynaması için tasarlanmışsa, "Bulmaca" kavramı içine de girebilir. Masa oyunu ve bulmacanın buluşmasına en iyi örnek solitairedir (peg solitaire). Türkiye'de bir dönem "Zekâ Testi" ve "Solo Test" adlarıyla da yayınlanmıştır. Ayrıca çok oyunculu strateji oyunları için de kişilerin kendi başlarına çözebilmesi için sayısız problem türetilmiştir. Satranç ve go oyunları için çok sayıda problem kitabı basılmıştır.

³ And, s.13



Şekil 1: Seramik peg solitaire oyunu

Kaynak: Elite Crafters,

<http://www.elitecrafters.com/default.aspx?lang=en-GB&page=21&prodid=372>, (07 Ocak 2016)

Masa oyununun üzerinde oynandığı yüzeye "Oyun Tahtası" denir. Oyun tahtaları herhangi bir yüzeye basitçe çizilmiş sınırlayıcı çizgilerden karmaşık masa veya üç boyutlu yüzey tasarımlarına kadar çeşitlilik gösterebilir.

Tarihsel açıdan en yaygın kullanılmış olan oyun tahtası tasarımı düz yüzeylerin karelere bölünmesiyle oluşan tasarımlardır.

Oyun tahtası, oyun alanının sınırlarını, oyun birimlerinin konumlarını ve hareket alanlarını belirler. Bunun yanı sıra tasarımı oyundaki matematiksel hesaplamaları görselleştirmede yardımcı bir unsur olarak kullanılabilir.

Oyun tahtasında, taşların konumlarını ve hareket edebilecekleri yerleri belirleyen bölümler olur ve bu bölümlere genellikle "Kare" adı verilir. Oyun tahtalarını bölen birimler geometrik olarak her zaman kare şeklinde olmasa da genel söyleyişte "kare" adını alabilmektedir.

Oyun tahtasına, oyunun üzerinde oynanması dışında işlevsellik kazandıran bir tasarım metodu da; tahtanın, oyunun diğer fiziksel öğelerini muhafaza edebilecek bir kutu şeklinde tasarlanmasıdır.



Şekil 2: Seramik masa oyunu tahtaları, Anna Vickers

Kaynak: about.com,
<http://pottery.about.com/od/interviews/ig/Anna-Vickers/Games-and-Patterns.htm> (07 Ocak 2016)

Oyun tahtası üzerinde oyunu oynamak için kullanılan hareketli birimler "Taş" olarak adlandırılır. Masa oyunları; taşların, belirli kurallar çerçevesinde, tahta üzerine yerleştirilmesi, yerlerinin değiştirilmesi, tahta üzerine eklenmesi ve çıkarılması ile oynanır. Taşlar, gerçek taş, pul (genellikle yassı ve yuvarlak şekilli taşları nitelemek için kullanılır), üç boyutlu soyut ya da figüratif objeler veya bazı koşullarda bozuk para, tohum gibi küçük objeler de olabilir. Oynanan oyuna göre ve oyundaki işlevine göre "taş, pul, piyon, sayaç, adam" taşlara verilen isimlerden bazılarıdır. Örneğin; "satranç taşları", "go taşları", "tavla pulları", daha çok savaş oyunlarında oyuncuların taşlarına "adamlarım" demesi gibi.



Şekil 3: Oyun taşları; 1965 civarı, Duncan Seramik, Orta Çağ satranç seti taşları

Kaynak: www.ebay.com,
<http://www.ebay.com/itm/Vintage-Circa-1965-Duncan-Ceramic-Handpainted-Medieval-Chess-Pieces-Set-/201343398704?hash=item2ee1007330:g:N~kAAOSwPgxVRsWV> (14 Şubat 2016)

Oyun taşları görünümleri değişkenlik göstermektedir. Gerçekçi modellenmiş figüratif oyun taşlarına oyun taşı yerine "Oyun Minyatürleri" denilmektedir. Oyun minyatürleri daha çok savaş oyunlarında ve masaüstü rol yapma oyunlarında görülmektedir.



Şekil 4: Warhammer 40K masa oyunu minyatürleri, Blood Angels, Space Marines

Kaynak: www.gamesworkshop.com, (10 Şubat 2016)
<http://www.games-workshop.com/en-GB/Blood-Angels-Tactical-Squad> (10 Şubat 2016)

Skor tutmak veya oyundaki deęişken nicel deęerleri belirtmek bir kullanılan taşlar ise "Sayaç" olarak adlandırılır. Bazı oyunlarda oyun taşları da doğrudan sayaç olarak tanımlanır.



Şekil 5: Plastik masa oyunu sayaçları

Kaynak: www.ebay.com,
<http://www.ebay.co.uk/itm/12mm-Opaque-Plastic-Board-Game-Counters-Tiddly-winks-Numeracy-Mixed-25-50-100-/391378646736> (03 Şubat 2016)



Şekil 6: Munchkin masa oyunu, seviye sayaçları

Kaynak: www.boardgames.ca,
<http://www.boardgames.ca/munchkinboardgame6bagomunchkinlevelcounter.aspx> (03 Şubat 2016)

Masa oyunları, oyuncuların taşları belirli kurallar çerçevesinde sırayla tahta üzerinde hareket ettirmesiyle oynanır. Sırayla yapılan bu hareketlerin her birine "Hamle" adı verilir. Oyun sırası ise genellikle "Tur" olarak adlandırılır.

Her oyuncunun sırası geldiğinde yapabileceği hamle sayısı ve türü oyuna özgü kurallarla göre belirlenmiştir. Oyuna göre; hamle sayısı ve türü önceden tanımlanmış veya oyuna özgü olasılık belirleyici birimler tarafından rastgele olarak hamle sırasında tanımlanıyor olabilir. Yarış oyunlarında genellikle taşların gidebileceği kare sayısını zarlar belirler.

Oyun, taşların rakibin taşlarını ele geçirmeyi veya oyun dışı bırakmayı içeriyorsa, bunu gerçekleştiren hamleler taş "yemek, kırmak, ele geçirmek, toplamak" olarak tabir edilebilmektedir.

Oynama sırası gelen oyuncu, oyunun kuralları çerçevesinde oyuncunun kendi turunda hamle yapmamasına izin veriyorsa bu kural genellikle "Pas" olarak tanımlanır. Örneğin Go oyununda iki oyuncu arka arkaya "Pas" derse oyun bitmiş olur.

Masa oyunlarında, eğer kural sistemlerinde varsa, değişken olasılıkları belirleyen birim olarak genellikle "Zar" kullanılır. Genel kullanımda zarlar altı yüzeyinde rakamlar bulunan küp şeklinde nesnelerdir. Zarlar hamleler sırasında veya oyun sisteminin belirlemiş olduğu zamanlarda atılarak oyun içindeki değişken olasılıkları belirler ve oyuna şans faktörünü katar.

Altı yüzeyli, küp şekli zarlar için kullanılan yaygın şekil olsa da dört, sekiz, on iki ve yirmi yüzlü zarlar da masa oyunlarında kullanılmaktadır. Bunlar dışındaki yüzey sayılarına ise daha nadir olarak rastlanmaktadır.



© www.awesomedice.com

Şekil 7: Zar seti; 4,6,8,10,12,20 yüzlü ve yüzde olasılıkları için kullanılan 10 yüzlü zarlar

Kaynak: www.awesomedice.com,

<http://www.awesomedice.com/dice-sets/7-dice-sets/CHX25408> (15 Şubat 2016)

Zarlar dışında olasılık belirleyiciler olarak döner çarklar, iki ucu farklı renkli çubuklar gibi atıldığında farklı kombinasyonlar oluşturabilecek objeler, bir yığından ya da rastgele bir dizilimden çekilen taşlar veya kartlar da kullanılabilir. Bu yöntemler arasında en yaygın kullanıma sahip olan zarlardır. Bir oyun sisteminde olasılık belirleyici olarak birden fazla yöntem de bir arada kullanılabilir.

Masa oyunlarında değişken olasılıkları belirlemede zarlardan sonra en çok kullanılan öğe "oyun kartları"dır. Oyun sistemi dâhilinde ise kartlar genellikle rastgele karılmış destelerden dağıtılarak ve/veya çekilerek oyun içinde değişken olasılıklar yaratan öğeler olarak kullanılır. Oyunun tasarımına göre zarlarla beraber de kullanılabilir.

Masa oyunlarında sistem, oyuncular arasında gizli veya yarı gizli bilgi içermek gibi bir mekaniğe sahipse, kartlar bu işlevi pratiğe dökmekte de kullanılmaktadır.



Şekil 8: Game of Thrones masa oyunu, oyun tahtası, kartları ve kartları gizlemek için oyuncu panelleri

Kaynak: www.fantasyflightgames.com,
<https://www.fantasyflightgames.com/en/game-thrones-board-game-second-edition-showcase/>
(15 Şubat 2016)

Oyun kartları değişken olasılıkların belirlenmesi dışında bazı oyunlarda taşların yerini de alabilir. Oyun kartlarının, taşlarının yerini aldığı oyunlarda oyun tahtasına giderek daha az ihtiyaç duyulmakta ve oyunlar, tamamen kart oyunlarına dönüşmektedir. Bunun yanı sıra oyun tahtası üzerinde oynanan kart oyunları da mevcuttur. Gerçi kart oyunları için tasarlanan oyun tahtalarına, pratikte çok ihtiyaç duyulmamaktadır. Bunlar genelde özel tasarımlar olarak kalır.

Kart oyunları, masa oyunlarının bir alt kategorisi olarak veya kendi başına ayrı bir tür olarak ele alınabilir. Bu durumda kartlara, kart oyunlarının taşları denebilir.

Şans faktörü içermeyen masa oyunları öğeleri; kural sistemi, oyun tahtası ve oyun taşlarıdır. Eğer oyun sistemi şans faktörü içeriyorsa bu öğelere genellikle zarlar ve kartlar da eklenir.

Masa oyunlarının ana öğeleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Kural sistemi
2. Oyun tahtası

3. Oyun taşları

Bunlara ek olarak masa oyunları şu öğeleri de içerebilmektedir:

4. Olasılık Belirleyiciler

5. Kartlar

6. Oyun Yöneticisi

Masa oyunlarını konu alan araştırmacılar bu oyunları çeşitli şekillerde sınıflandırmışlardır. Bunlardan bazıları şu şekildedir:

Murray, 1952⁴:

- Hizalama ve düzenleme oyunları
- Savaş oyunları
- Av oyunları
- Yarış oyunları
- Mancala oyunları

Bell, 1979⁵:

- Yarış oyunları
- Savaş oyunları
- Pozisyon oyunları
- Mancala oyunları
- Zar oyunları
- Domino oyunları

Parlett, 1999⁶:

- Yarış oyunları
- Alan oyunları

⁴ Harold J.R. Murray, **A History of Board-Games Other Than Chess**, Oxford: Clarendon Press 1952, s.vii

⁵ R.C. Bell, **Board and Table Games From Many Civilizations, Revised Edition**, New York: Dover Press 1979, s.vii-xvi

⁶ David Parlett, **The Oxford History of Board Games**, Oxford, Oxford University Press, Oxford: Oxford University Press, 1999 s.vii

- Kovalama oyunları
- Yer deęiřtirme oyunları

Bir topluluk sitesi olan "Boardgamegeek.com" masa oyunlarıyla ilgili geniř bir veri tabanına sahiptir ve burada oyunlar için 84 kategori oluřturulduęu g r lmektedir.⁷ Bu kategorilerin  eřitlenmesinde mekaniklerden  ok oyunların g rsel ve konu konseptlerine g re ayrılmasının da payı vardır.

Masa oyunları, oyuncuların birbirlerine ve kural sistemine g re konumlandığı roller a ısından da sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırmada; karřılıklı rakip olarak oynanan oyunlar, iřbirlięiyle oynanan oyunlar, oyuna yani kural sistemine karřı oynanan oyunlar ve oyun y neticisine karřı oynanan oyunlar gibi maddeler yer alabilir, ama bu maddelerin de i erisinde keřiřtięi veya bu maddelerin birden fazlasını i erebilecek oyunlar bulunmaktadır.

⁷ Boardgamegeek.com, internet sitesi, <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory> (15 řubat 2016)

BÖLÜM 2. TARİHÇE

Masa oyunları uzun bir tarihe sahiptir ve antik dönem uygarlıklarında çeşitli örneklerine rastlanmaktadır. Masa oyunlarının ilk olarak ne zaman ve nerede ortaya çıktığına dair kesin bir bilgi yoktur. Bulunan arkeolojik kalıntılar üzerinden tarihiyle ilgili teoriler üretilmektedir.

"Masa oyunları, evrimleşebilmeleri ve yeni formlara dönüşebilmeleri açısından bitki ve hayvan türlerine benzer. Bu, biyolojik türler ve masa oyunları arasındaki önemli bir benzerliği gösterir (Eagle 1995, 1998; Kraaijeveld 1999): İki durumda da benzer görünümlü 'türler' büyük olasılık benzerliklerini ortak bir atadan gelmelerine borçludur. Açıkçası masa oyunlarının da soyları tükenebilir ve hatta günümüzde oynanmayan ama tarihi kaynaklardan (tamamen veya kısmen) bilinen 'fosil' oyunları da olabilir. Mısır oyunları Tau ve Senet, Çinli Liubo ve daha büyük Shogi (Japon Satrancı) çeşitleri bu tarz fosillerin sadece bir kaç örneğidir ve 36x36 kareli tahta ve taraf başına 400'den fazla parçayla Tai-Kyoku Shogi (Umebayashi 1997), masa oyunlarında brontozor fosilinin karşılığıdır."⁸

Oyunların kendi başlıkları altında verilmiş olan bilgilere göre bir değerlendirme yapılacak olursa: "Senet" ve "Mancala" oyunları bilinen en eski masa oyunu olma unvanının güçlü adaylarıdır. Bu niteleme bulunan yeni arkeolojik kalıntılar üzerine üretilen teorilere göre zamanla değişiklik göstermektedir. Bunda senet için bulunan fiziksel kanıtların varlığı ve mancala için yürütülen mantığın etkisi büyüktür. Mancalanın oynanışı için yere kazılmış kuyular ve bir takım taş veya tohum dışında bir şey gerektirmemesi, oyun hakkında çok eski fiziksel kanıtlar bulunmamasının doğal karşılanmasını sağlamaktadır. Bunun yanında mancalanın dünyanın pek çok bölgesine dağılmış ve nesillerdir oynanan bir oyun türü olması, ne kadar eski bir oyun olduğu doğrultusunda yürütülen mantığı desteklemektedir. İlk hangi oyunun ortaya çıktığı belki hiçbir zaman bilinemeyecektir. Kültürün kendisinden eski olabilecek bir kavram için, bu bilinmezlikler doğal görünmektedir. Kuralları bilinen veya günümüze kadar fazla değişmeden geldiği düşünülen ve halen yaygın bir

⁸ Alex R. Kraaijeveld, "Origin of Chess - A Phylogenetic Perspective", Board Games Studies, *International Journal for the Study of Board Games*, 2000, Issue: 3, s.39, <http://bgsj.ludus-opuscula.org/> (24 Kasım 2015)

şekilde oynanan en eski masa oyununun ise "Go" olduğu düşünülmektedir. MÖ 2. yy'daki oynanışına dair kuralları bulunan Ur'un Kraliyet oyunu ise kuralları kısmen de olsa bilinen ve tam set olarak bulunan en eski masa oyunudur.

Toplumsal yaşam tarihi boyunca sosyal hayatın bir parçası olmuş olan masa oyunları sadece boş zaman geçirme ve eğlence amaçlı etkinlikler olarak kalmamıştır. Hatta bu yönlerinin sonradan ortaya çıkmış olma olasılığı da vardır. İnanç, siyaset, sanat, diplomasi, kumar, eğitim, astroloji, matematik, fal ve büyü, masa oyunlarının tarihleri boyunca ilişkilendiği alanlardan bazılarıdır.

Masa oyunları toplumların kültürleri, inançları, yaşam koşulları ve birbirleriyle olan etkileşimlerine göre ortaya çıkmış, şekillenmiş, değişmiş, aktarılmış, yeni anlamlar kazanmış veya yok olmuşlardır.

Örneğin, dini ritüel boyutları taşıyan Senet Oyunu Hristiyanlığın yükselişiyle beraber yok olmuştur.

Satranç taşlarının şekilleri ve isimleri etkileşime girdiği kültürlerle, inanca ve zamana göre şekil değiştirmiş ve hatta politik güç dengelerine göre kuralları değişmiştir.

Bir masa oyunu ne kadar popüler olduysa kökenine dair de bir o kadar efsane ortaya çıkmıştır.

Masa oyunlarının ortaya çıkışıyla ilgili yaygın görüş, Mezopotamya-Doğu Akdeniz, Mısır bölgelerinde ortaya çıkıp dünyaya yayıldıkları yönündedir.

Tam olarak nerede nasıl çıkmış olursa olsun, masa oyunlarının yıldızının en çok sanat ve edebiyatın geliştiği dönemlerde parladığı görülür. Gerçi, sanat ve edebiyatın gelişmediği dönemlerde oyunların önem ve özelliklerine dair tarihi kaynak bulunması güçtür. Tarih boyunca masa oyunu kavramı ile kültür ve sanat kavramlarının güçlü ve birbirinden beslenen bir ilişkisi vardır.

Lasker, Go oyunu ile ilgili yazdığı kitaptaki tarihi verilerin Japon tarihçi Miyoshi'nin hazırladığı Çin edebiyatı derlemelerinden aldığını belirtir. Lasker, Miyoshi'nin, go oyunun en yaygınlaştığı dönemlerin insanların sanat ve edebiyata olan ilgisinin yüksek seviyede olduğu dönemler olduğunu kaydederken, bunun, satrancın tarihine

olan ilginç paralelliğine dikkat çektiğini, aktarmaktadır. Bu dönemin Çin'de 200-600 yılları arasında olmasının da çarpıcılığını belirtmektedir.⁹

Masa oyunları, tarih boyunca pek çok sanatsal anlatımda metafor olarak kullanılmıştır ve kullanılmaya devam edilmektedirler. Tarihi oyunları tek tek ele aldığımızda sadece eğlence unsuru olmakla kalmamış olduklarını görürüz. Bazıları dini vasıflar edinmiş, bazılarına yaşama dair felsefi anlamlar atfedilmiştir. Hayatın anlamı kimi zaman bu oyunların içerisinde aranmıştır.

X. Alfonso'nun Oyunlar Kitabı'nın (1283) öndeyişinden aktarılan bir söylenceye göre; "Bir Hind Hükümdarı, bir gün üç bilgesine bir soru sorar: Akıl mı daha üstündür, yoksa talih mi? Ve der ki: görüşünüzü kanıtlayacak bir oyun yaratın. Bilgeler bir zaman ellerindeki kitapları karıştırır araştırırlar. Sonunda, her biri, Alfonso'nun kitabındakine benzer bir oyunla geri döner. Birinci bilge, aklın daha iyi olduğunu söyler ve bunun kanıtı olarak da tümüyle akıl ve stratejiye dayalı bir oyun olan satrancı getirir hükümdara. İkinci bilge, şansın daha iyi olduğunu ileri sürer ve "Zar oyunlarından belli değil mi?" der, "İstediğin kadar akıllı ol, talihin yaver gitmedi mi akıl beş para etmez!" Üçüncü bilge ise talihin hem iyi, hem de kötü gittiği durumlarda nasıl oynamak gerektiğini bilecek akli savunur; hükümdara sunduğu oyun, hem akli hem de şans gerektiren tavladır."¹⁰

Gerçi bu aktarım, Golladay'ın, X. Alfonso'nun Oyunlar Kitabı çevirilerinde "görüşünüzü kanıtlayacak bir oyun yaratın" olarak değil de "görüşünüzü kanıtlayacak bir örnek getirin" olarak geçmektedir.¹¹

Masa oyunu tarihi, arkeolojik kalıntıların ne şekilde yorumlandığından, araştırmacıların sınıflandırmalarını neye göre yaptığına göre değişken bilgiler içerebilmektedir. Tarihi kökenleri olan oyunlar araştırılırken birden fazlası için "Dünyanın en eski masa oyunu" tabiriyle karşılaşmamız mümkündür. Bu kısmen araştırmacıların ele aldıkları oyunun evrimini nasıl değerlendirdiklerine bağlıdır. Masa oyunlarının tarihi yazıdan daha eskidir ve erken dönemleri için nadir olarak

⁹ Edward Lasker, **GO and GO-MOKU The Oriental Board Games, Second Revised Edition**, New York: Dover Publications, Inc., 1960, s.xiv

¹⁰ Sonya Mussier Golladay, , "Akıllı Alfonso'nun Oyunlar Kitabı'nın Resimli Dünyası", **P Dünya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, Güz 2003, Oyun ve Sanat, s.61

¹¹ *Alfonso X's Book of Games, Translated By Sonya Musser Golladay*, <http://historicgames.com/alphonso/> (15 Mayıs 2015)

bulunan yazılı kaynaklar çok fazla detay içermez. Konunun yoruma açıklığına şöyle bir örnek verilebilir:

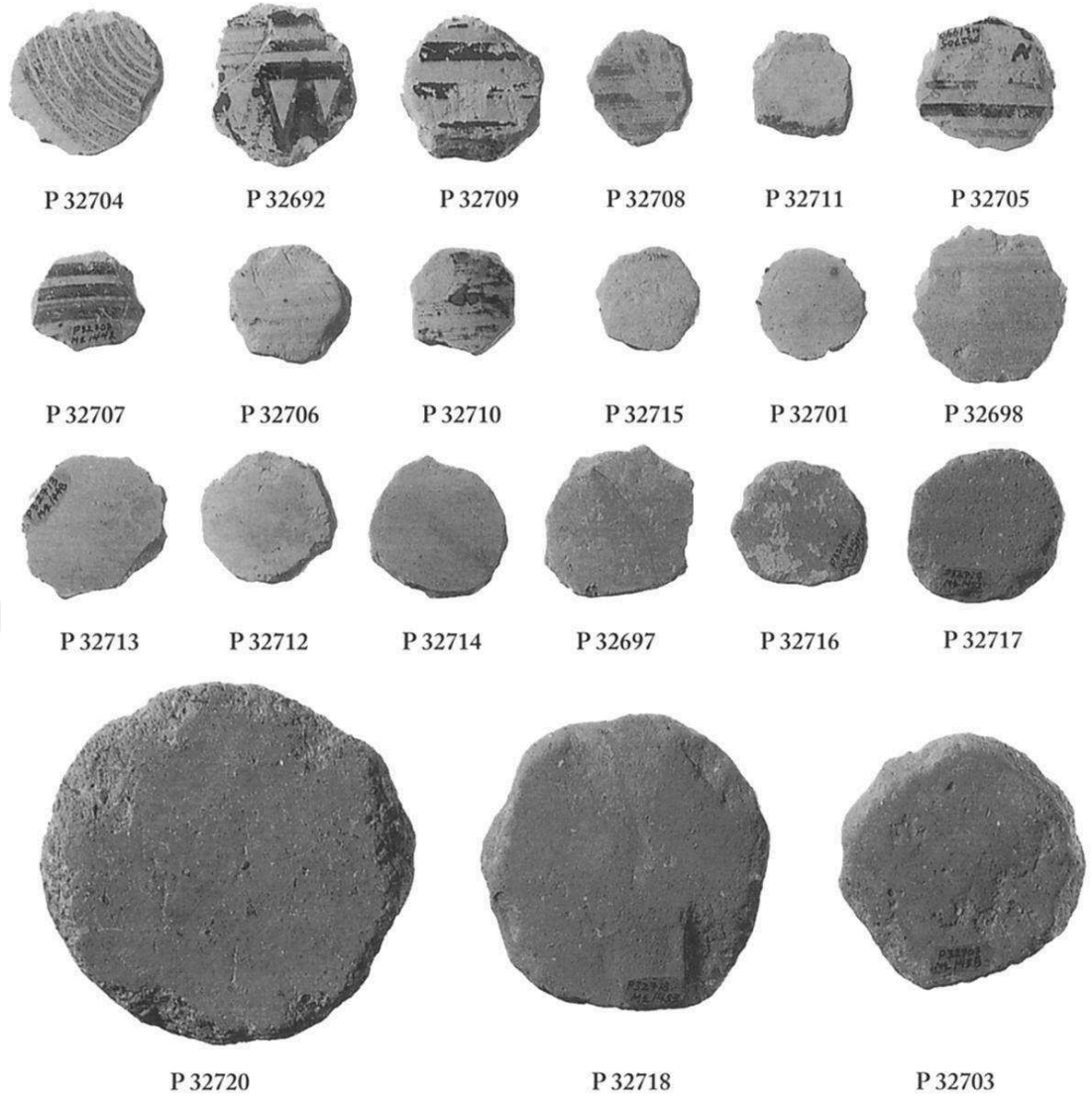
"Müzenin antik oyun sergisi aslında ilkel tuvalet kâğıtlarıymış. Eski oyun taşları olduklarını düşündükleri antik buluntuları sergileyen bir müze sergilediklerinin aslında tuvalet kâğıdının antik bir formu olduğunu keşfetti."¹²

"Çömlek kırıklarının yontulması ve yumuşatılmasıyla şekillendirilmiş küçük kil diskler veya yuvarlak objeler hakkında çok şey yazılmıştır. Bunlar, çeşitli Klasik Agora kalıntı alanlarında alışıldık buluşlardır ve özellikle Geç Geometrik ve Erken Arkaik kuyularda bu objelerle yaygın olarak karşılaşılır."¹³



¹² "Museum's ancient 'gaming' display actually primitive toilet paper", The Telegraph, 18 Ocak 2013, <http://www.telegraph.co.uk/news/earth/environment/archaeology/9810790/Museums-ancient-gaming-display-actually-primitive-toilet-paper.html> (20 Mayıs 2015)

¹³ John K. Papadopoulos, "A Contextual Approach to Pessoi (Gaming Pieces, Counters, or Convenient Wipes?)", Notes From the Tins, Hesperia No: 71, 2002, ss.415-433, <http://www.ascsa.edu.gr/pdf/uploads/hesperia/3182044.pdf> (15 Şubat 2016), sf.423



Şekil 9: Protogeometrik ve geometrik çömlek kırıklarından şekillendirilmiş kil diskler, Agora Kazıları

Kaynak: John K. Papadopoulos, A Contextual Approach to Pessoi (Gaming Pieces, Counters, or Convenient Wipes?), Notes From the Tins, *Hesperia* 71, 2002, sf.424
<http://www.ascsa.edu.gr/pdf/uploads/hesperia/3182044.pdf> (15 Şubat 2016)

Disklerin muhtemel işlevleri tartışmasında Eva Brann şunları yazar:

“Bunların, sayaç, pak, kapak ya da tapa, ne için kullanıldıkları belirsizdir. Delikleri olanlar... bir kapağa kulp görevi görebilecek bir ipe sahip olmuş olabilirler. Aslında Miken üzengi kavanozlarına ait kapaklar bulunmuştur... Ama 7. Yüzyıl için yuvarlak ağızlı, dar boyunlu şekil yaygın değildir. Bazıları, büyük olasılık, oyun taşlarıydı. Parça diskler gerektiren bazı oyunlar Atina sokaklarında ve kamu

alanlarında oynanmıřtı (cf. PaulyWissowa, R.E., “Spiele”) ve Agora o dnemin bir zarına da sahipti (Agora M 84)...

Atina’da, disklerin oęunluęu, gnlk kullanım atıkları veya mleki atlyesi atıklarıyla dolu olan kuyularda bulunmuřtur. Bazı kuyulardan sadece birkaç disk ıkarken dięerlerinden sayısız rnek, genelde yirmi ya da daha fazla disk, dolguya baęlı olarak ortalama birkaç yz ile binler arasında seramik para bulunmuřtur. Miktarları ve deęiřen boyutları, disklerin ok fonksiyonlu bir amaları olduęu dřncesi iin yeterli olmanın tesinde, aynı zamanda genel gnlk nesneler olarak kullanıldıklarına da iřaret etmektedir.”¹⁴



řekil 10: Achilles ve Ajax bir masa oyunu oynuyor (Achilles solda, Ajax saęda), siyah fięr amfora (Type A). Attic, Ressam Exekias (mleki ve ressam), seramik, yaklaşık M 530-520, Roma, Vatican Museums, Gregorian Etruscan Museum

Kaynak: <http://ancientrome.ru/art/artworken/img.htm?id=1804> (28 Mart 2015)

"Bařka bir makul neri de hem kaynaklardan hem de “*pessos*” kelimesinin anlamından gelmektedir. Bu kelimenin Yunanca da eřitli anlamları vardır. Masa oyunları oynamak iin bir tař dıřında “ilalı bir yn ya da pamuk tampon... *pessary*” İngilizce “*pessary*”(ovl) *pessos* kelimesinden gelir ve iřleri hem Yunanca hem de İngilizce de karıřtıran bu anlamdır. Aynı řekilde Exekia’nın amforasındaki oyun

¹⁴ Papadopoulos, sf.423,425

taşlarının taş mı kil mi olduğundan da şimdi Boston’da olan kabın içindeki adam tarafından kullanılan nesnenin ne olduğundan da emin olamayız. John Beazley sahneyi kısaca “bir adamın kendini silmesi, temizlemesi” olarak tanımlamıştır. Parçanın kenarlarının pessos benzeri bir disk şeklinde işlenmiş olması da ironiktir.”¹⁵



Şekil 11: İçki kabı(kylix) Yunan, Geç Arkaik Dönem yaklaşık MÖ 510-500, seramik kırmızı figür

Kaynak: Museum of FineArts Boston, <http://www.mfa.org/collections/object/drinking-cup-kylix-153722> (28 Mart 2015)

¹⁵ Papadopoulos, sf.425

2.1. Tarihi Masa Oyunu Örnekleri



Şekil 12: Bulunan en eski oyun taşları

Kaynak: Rosella Lorenzi, Oldest Gaming Tokens Found in Turkey, 14 Ağustos 2013, <http://news.discovery.com/history/archaeology/oldest-gaming-tokens-found-130814.htm> (29 Mart 2015)

2012 yılında Siirt Başurhöyük'te yapılan kazılarda 5000 yıllık bir gömü alanında set halinde bulunan yeşil, kırmızı, mavi, siyah, beyaz renlerdeki ve farklı şekillerde modellenmiş 49 parça taş bulunmuştur.

"Kazı alanında yeşil, kırmızı, mavi, siyah ve beyaz renklerde 49 tane taş bulduklarını, bazı taşların domuz ve piramitlere benzediğini, bazılarının ise yuvarlak ve mermi şeklinde olduğunu aktaran Sağlamtimur bulgularla ilgili görüşlerini şöyle aktardı:

"Siirt'teki Başur Höyük kazısında Erken Tunç Çağı'na tarihlenen mezarlar içerisinde satrancın atası olabilecek buluntular bulduk. Bunların karbon-14 tarihlemeleri M.Ö. 3100-2900 tarihleri arasını vermekte, bu buluntulardan daha erkene tarihlenen figüratif oyun seti şimdilik yok. Bunlar Mezopotamya da M.Ö. 4. bin yılın sonunda

yazının bulunması veya yazı ile birlikte kullanılan, yazının dışında objeler olmalıdır, yani önce oyun vardı galiba, kültür oyunun etrafında gelişti gibi görünüyor. Bulunan mezarın içerisinden iki çocuk bir yetişkin iskeletinin bulunmuş olması nedeniyle oyun taşlarının çocukların eğitiminin bir parçası, strateji oyunu olduğunu düşünmekteyiz. Bu buluntular yakın zamanda açılışı yapılacak olan Batman Müzesinde sergilenecek.”¹⁶

"Bu buluş masa oyunlarının, Mezopotamya-Doğu Akdeniz ve Mısır bölgelerinde 5000 yıldan daha eski dönemlerde ortaya çıktığı düşüncesini desteklemektedir. Hanedanlık öncesi Mısır'dan kalma olan Senet Oyununun dünyanın en eski masa oyunu olduğu düşünülmektedir."¹⁷

Oynanış şekli belirsiz olan bu oyunla ilgili bir başka haber de şunlar geçmektedir:

"Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Arkeoloji Bölümü Öğretim Üyesi Yrd. Doç. Dr. Haluk Sağlamtimur başkanlığındaki ekibin, Başur Höyük'te yaptığı kazı çalışmalarında bulunan ve Batman Müzesi'nde koruma altına alınan oyun taşlarının sırrının çözülmesi ve bu oyun taşlarına göre 3 boyutlu oyun tasarlanması için Japonya'dan bir uzman ile ABD'den bir firma çalışma başlattı."¹⁸

Bu kalıntılar eğer oyun taşları ise, bulunan en eski oyun taşları olmalarının yanı sıra bulunan en eski "figüratif" oyun taşları olma özelliğini de taşımaktadır. Bunun yanı sıra Sağlamtimur'un dediği gibi: "...yani önce oyun vardı galiba, kültür oyunun etrafında gelişti gibi görünüyor." Oyun kavramının kültürden önce var olduğu teorisi düşünüldüğünde, yazının bulunuşuna yakın bir zamana denk gelen, oyun kavramının bir alt türü olan masa oyunlarına dair bu buluş, teoriyi destekler niteliktedir.

¹⁶ "Satrancın Atası Batman Müzesi'nde Sergilenecek", Arkeolojiahaber, 5 Temmuz 2014, <http://arkeolojiahaber.net/2014/07/05/satrancin-atasi-batman-muzesinde-sergilenecek/> (21 Haziran 2015)

¹⁷ Rosella Lorenzi, "Oldest Gaming Tokens Found in Turkey", *Discovery News*, 14 Ağustos 2013, <http://news.discovery.com/history/archaeology/oldest-gaming-tokens-found-130814.htm> (29 Mart 2015)

¹⁸ "5 Bin Yıllık Oyun Yeniden Tasarlanıyor", *TRT Haber*, 22 Ekim 2014, <http://www.trthaber.com/haber/gundem/5-bin-yillik-oyun-yeniden-tasarlaniyor-148611.html> (29 Mart 2015)

2.1.1. Senet



Şekil 13: Mısır Kraliçesi Nefertari'nın mezarındaki bir resim, MÖ 1295-1255

Kaynak: en.wikipedia.org, Senet,
https://en.wikipedia.org/wiki/Senet#/media/File:Maler_der_Grabkammer_der_Nefertari_003.jpg
(05 Nisan 2015)

"Mısır'da Hanedanlık döneminde en sevilen oyun Senet oyunuydu. Nil nehri boyunca tüm yörede, hatta Roma İmparatorluğu'nda bile yaygın olarak oynanırdı. Senet oyunu, asıl ismi günümüzde bilinmediğinden *Ur'un Kral Oyunu* ile ilişkilendirilir. Senet 5. sülale dönemine ait Mısır duvar resimlerinden öğrendiğimize göre en erken İÖ 2400 yıllarından beri oynanmıştır. Bununla birlikte, Abydos yakınlarında bulunan

hanedanlık öncesi döneme ait bir tahta oyunu parçası neredeyse İÖ 4000 yıllarına tarihlenmektedir."¹⁹

"5000 yıldan daha eski bir zamanda Antik Mısırlılar, bugün Parker Brothers'inkiler kadar özenle hazırlanmış bir masa oyunu icat ettiler. Sadece bir eğlence türü olarak başlayan bu oyun derin bir dini törene, çıtanın çok yüksek olduğu bir dramaya dönüştü. Senet veya "geçiş, geçit" olarak adlandırılan bu oyun, dama taşlarının, 10 karelik paralel sıralar halinde düzenlenmiş 30 karedeki hareketlerinin üzerine kuruluydu. İki yarışmacı tahtanın sonundaki nihai üstünlük pozisyonunu elde etme çabasıyla, birbirlerini serbestçe geçerek, zar benzeri atış çubukları veya kemiklere göre dama taşlarını, bu kareler üzerinde stratejik bir biçimde hareket ettiriyordu. Hristiyanlık çağının gelip Senet'in yok olduğu ve kurallarının bilinmeze karıştığı zamana kadar, 3000 yıl boyunca oyuncular bu pozisyon için yarıştı."²⁰

Parker Brothers Amerikalı bir oyuncak ve oyun üreticisidir. 1883'ten bu yana 1000'in üzerinde oyun üretmiştir. Monopoly, Risk, Trivial Pursuit bunlardan bazılarıdır.²¹



Şekil 14: Senet tahtası, sırlı Mısır seramiği, Yeni Krallık, MÖ 1307-1070

Kaynak: The Walters Art Museum, <http://art.thewalters.org/detail/1369/senet-board/> (16 Kasım 2015)

¹⁹ Wladyslaw Jan Kowalski, "Eski Yunan'dan Çin'e Antik Çağ Oyunları", **P Dünya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, Güz 2003, Oyun ve Sanat, s.15

²⁰ Peter A. Piccione, "In Search of the meaning of Senet", *Archeology* No: 33, Temmuz/Ağustos 1980., s.55, http://piccione.people.cofc.edu/piccione_senet.pdf (20 Kasım 2015)

²¹ *Parker Brothers*, https://en.wikipedia.org/wiki/Parker_Brothers (20/01/2016)



Şekil 15: Hicivli bir papirüsten bir sahne, insan davranışlarını taklit eden hayvanlar, MÖ 1250-1150

Kaynak: The British Museum,

http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=1058476001&objectId=117404&partId=1 (15 Şubat 2016)

Detay:



Şekil 16: Detay

Kaynak: The British Museum,

http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?partid=1&assetid=434736001&objectid=117404 (15 Şubat 2016)

"Senet aslen dini bir önemi olmayan bir eğlenceydi. Mısır dini evrimleşip ölümler diyarına olan merak artınca- Kapılar Kitabı, Ölümler Diyarında Ne Var Kitabı ve Ölümler Kitabı gibi antik çalışmalarda yansıtıldığı gibi- Mısırlılar inançlarını senetin oyun tahtası ve özel kurallarına yükledi. MÖ 1293'te 18. Hanedanlığın sonuyla beraber senet tahtası, kareleri önemli tanrıları ve yaşam sonrası hayatı betimleyen, ölümler diyarının bir simülasyonuna dönüştü...

Bir beceri oyunu olarak senet kuşkusuz ki heyecan vericiydi. Ama bir ayin oyunu olarak, Antik Mısırlılara yaşam sonrasını canlandırmayı ve tahmin etmeyi sunması ve hayatta her ne günah işledilerse de ölümden sonra cennette Ra ile birlikte

yaşayabileceklerini bilmelerini sağladığı için büyük bir güvence sağlıyordu. Belki ayin oyununu oynamak da gereksizdi. Belki de tahtanın kendisi o kadar muska gibi bir öneme sahipti ki mezarda bir tane saklamak Ra ile mutlu bir yaşam sonrası garantiliyordu." ²²

2.1.2. Mehen



Şekil 17: Alçak bir dairesel ayak üzerinde duran soluk sarı kireç taşından dairesel bir oyun tahtası. Üst yüzeyi, bir yılanın halkalarının temsili biçiminde kare izdüşümü ve çukurlu bir desenle ve ortasında başı olacak şekilde oyulmuştur. İyi korunmuş durumdaki bu masa Mısır'da 'Mehen' olarak bilinen oyunu oynamak için tasarlanmıştır. Erken Hanedanlık, Mısır, Kireç Taşı

Kaynak: The British Museum,
http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=152122&partId=1&searchText=mehen&view=list&sortBy=imageName&page=1
(29 Ocak 2016)

Şeklini ve ismini bir Antik Mısır tanrısından alan Mehen oyunu zaman içinde kaybolmuş, inançsal öğeler barındıran bir masa oyunudur.

"Mısır kültürünün şafağında, Mehen adını ve şeklini bir oyun tahtasına verdi. "Mehen" olarak adlandırılan oyun en ünlü Mısır masa oyunlarından (Senet haricinde). Erken dönem (yaklaşık MÖ 3000-2700) ve Eski Krallık dönemlerinde,

²² Piccione, s.56,58

kıvrılmış bir yılan formundaki sipiral bir dizilimde oyun kareleri olan yuvarlak bir tahtada oynanmıştı."²³

"Mehen, Senet'le ilişkisini bu özel oyuna yakın bir akrabalık ilişkisiyle kazanmamıştır, bu genelde tüm masa oyunlarının tanrısı olduğu içindir. Senet, metafiziksel anlamını Mehen'den miras almıştır. Kendisine ait daha eski bir sembolizmi olabilir. Belki de bu, Peter A. Piccione tarafından önerildiği gibi bu dünyayla sonrakinin iletişimi idi. Fakat Yeni Hanedanlıkla beraber Senet'in cenazeler bağlamında görevi güneşin yelkenlisini borda etmektir."²⁴

2.1.3. Ur'un Kraliyet Oyunu (20 Kare)



Şekil 18: Ur'un Kraliyet Oyunu MÖ 2600-2400, Oyun tahtası; tahta; yüzey 20 çeşit kakma kare kabuk plakadan; köşeler küçük plaka ve şeritlerden yapılmış, bazıları göz ve muhtemelen rozet şeklinde modellenmiş; arkada üç şerit kabuktan üçgen dekoratif kakma.

Kaynak: The British Museum,

http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=8817&partId=1 (28 Ocak 2016)

Çevirisi burada Ur'un Kraliyet Oyunu olarak yapılan oyun için "Ur'un Kral Oyunu", "Ur'un Asil Oyunu" gibi çevirilerle karşılaşmak mümkündür.

²³ Benedikt Rothöhler, "Mehen, God of the Boardgames", *Board Games Studies, International Journal for the Study of Board Games*, 1999, issue:2, s.11-12, <http://bgsj.ludus-opuscula.org/> (24 Kasım 2015)

²⁴ Rothöhler, s.22

"Ur'un Oyunu, Ur'un Kraliyet Oyunu veya Sümer Oyunu olarak da bilinen yirmi kare dünyada bilinen en eski masa oyunudur ve şüphesiz ki antik oyunlar arasında en iyi anlaşılanıdır.

20 Karenin bilinen en eski versiyonları MÖ 2500'ün Bronz Çağı'na tarihlenen kazı alanlarında bulunmuştur (Günümüzdeki Irak'taki Ur'un Kraliyet Mezarlığı'nda ve yaklaşık aynı zamanda İran'daki Shahr-e Sokhta alanında yapılan Woolley kazıları). Oyunun versiyonları, heykellerin tabanlarına oyulmuş duvar yazılarında tanımlanmıştır...

Arkeolojinin tahta, taşlar ve kuralları bir arada ilişkilendirmesi nadir bir durumdur. Fakat 20 kare oyununun kuralları, MÖ 2.yy'da oynandığı şekilde, şans eseri bilinmektedir. Kurallar çivi yazısı bir tablete (BM 33333B) yazılmış şekilde Mezopotamya'da bulunmuş ve bugün British Museum'da muhafaza edilmektedir ve Mezopotamyalı küratör ve antik oyun uzmanı Irving Finkel tarafından tercüme edilmiştir. Bu kurallara göre 20 kare bir yarış oyunudur.

Oyuncular sırayla zar atar ve tahtada ters yönlerde hareket eder ve kısa ve tehlikeli bir biçimde orta sırada buluşur. Eğer bir oyuncu bir yıldızın üzerine gelirse ikinci bir tur kazanır; eğer bir oyuncu orta sırada rakibin taşı üzerine gelirse rakip ele geçirilir ve başlangıç noktasına yollanır. Tüm taşlarını tahtanın dışına taşıyan ilk oyuncu oyunu kazanır.

20 kareyi oynayan insanlar topluluklardaki her kademe ve statüden: tahtalar, normal mesken ve saray mezarları içeriğinde bulunmuştur.

Oyunu oynamada kehanetsel ve dini nedenler olabilir: Bu düşünceler tahtalarda sergilenen, yıldızları ve bazı durumlarda burç sembollerini içeren dekoratif simgelerden gelmektedir."²⁵

"1922'den 1934'e Sir Leonard Woolley şimdiki Irak'ta bulunan Ur'un kraliyet mezarlarını incelemiştir. Bu süre içerisinde yaklaşık MÖ 2600-2500'e (Hercher, 2000) tarihlenen 2000 mezar açmıştır. Ur mezarlarındaki pek çok müthiş buluşun arasında bir masa oyunu, bulunan en eski tam masa oyunu, da vardı. Bu şimdi Ur'un Kraliyet Oyunu olarak bilinmeye başlamıştır.

²⁵ K. Kris Hirst, K. Kris, "20 Squares - The Archaeological Roots of Backgammon, The Oldest Known Board Game in the World", *About Education*, 3 Ağustos 2015, <http://archaeology.about.com/od/anthropology/qt/20-Squares.htm> (29 Ocak 2016)

5000 yıl önceki oynanışın kuralları çok uzun süre önce zamanın sisleri arasında kaybolmuştur fakat birçok insan, oyunun kurallarının ne olmuş olabileceğine dair mantıklı yapılandırmalar kurgulamıştır. Oyunun senet gibi bir yarış olduğu varsayılmaktadır ve muhtemelen tavla ailesi oyunlarının erken öncülerindendi. Yeniden yapılandırmalar tamamen hayale dayalı değildi, gerçekten MÖ 177'e (Philopator, MÖ 177) tarihlenen ve Ur'un Kraliyet Oyunu'nun kurallarını içerdiği varsayılan bir tablet vardı, fakat kurallar çivi yazısındaydı ve tamamen tercüme edilmedi ve eksikti.”²⁶

2.1.4. Game of Hounds and Jackals (Tazılar ve Çakallar Oyunu)



Şekil 19: Tazılar ve çakallar oyunu, Orta Krallık, 12. Hanedanlık, Amenemhat IV Hükümdarlığı, MÖ 1814–1805, Teb, Mısır, Abanoz, Fildişi

Kaynak: The Metropolitan Museum of Art, <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/543867>, (30 Ocak 2016)

"H.J.R. Murray, *Board Games Other Than Chess*'de (Oxford, 1952, sf 15-16), bu oyunun isminin bilinmediğini belirtir. Genelde Eski Mısır bilimcileri tarafından

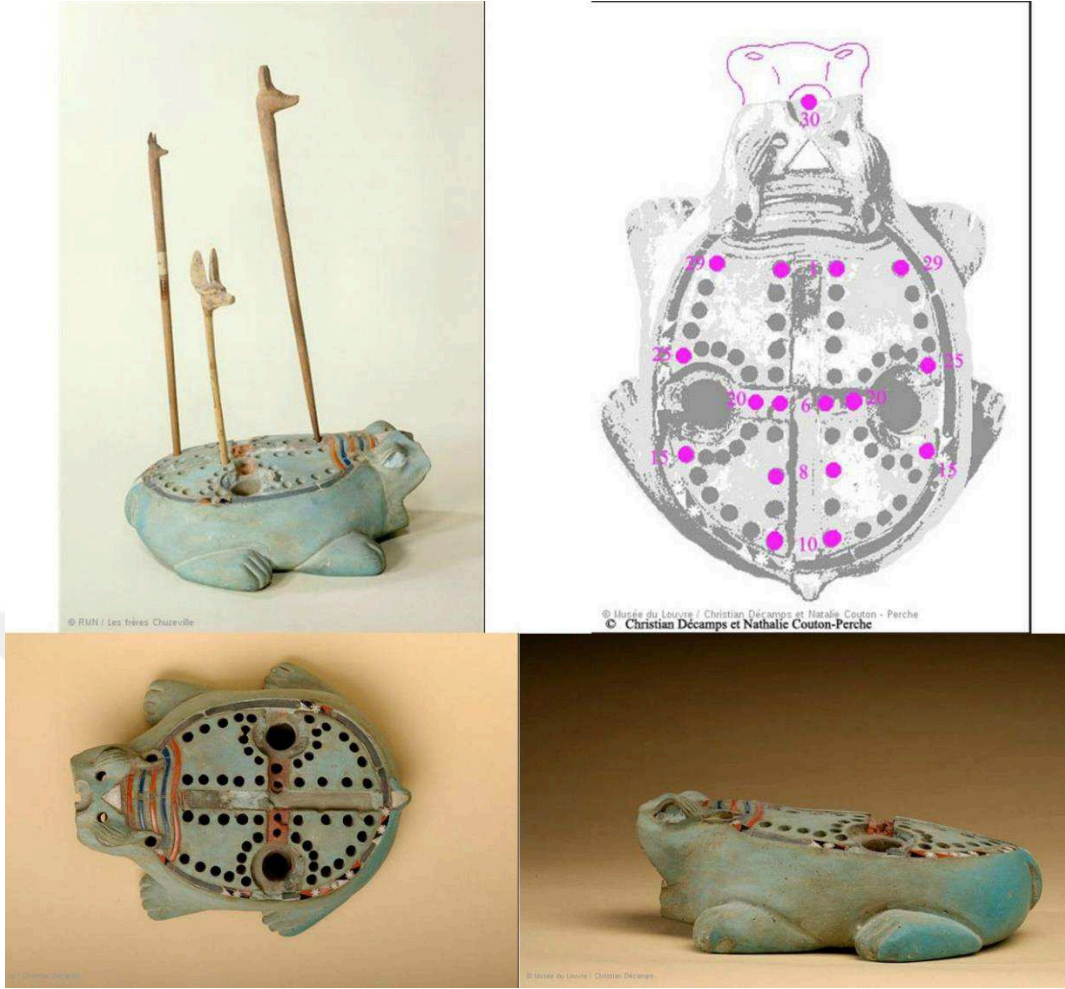
²⁶ Jeffrey S. Johnston **Past Times: Ancient Board Games**, CreateSpace Independent Publishing Platform 2015, s.2

"Köpekler ve Çakallar" olarak adlandırıldığını bildirir. David Parlett, *The Oxford History of Board Games*'de (Oxford, 1999, sf 68-70) oyunun bulunan tahta ve taş tasarımlarına göre birkaç çağdaş ismi olduğunu belirtir. Taşların şekillerinden dolayı çoğu zaman "Köpekler ve Çakallar" veya "Tazılar ve Çakallar" olarak adlandırılır. Bazen tahta kalkan şeklinde olduğu için "Kalkan Oyunu" olarak adlandırılır. Bazıları yüzeyinde palmiye ağacının tasarımını içerdiği için oyuna "Palmiye Oyunu" olarak değinir...

Murray ve Parlett de Mısır, Sümer, Elam, Asur ve bağlantılı alanlarda yapılan arkeolojik kazılarda birtakım tahtalar ve oyun taşları bulunduğundan oyunun 9.-12. Hanedanlıklar zamanından popüler bir oyun olduğunu belirtir. Bulunan tüm tahtalar veya tahta parçaları parkur üzerinde deliklere sahip dörtgen bir şekle sahipken, Mısır tahtaları bir ucunda eğrili bir yapıya sahipti. Delikler çivimsi yapıdaki oyun taşları içindi. Teb, Mısır'daki bir kazıda yarısı köpek yarısı da çakal başlı 10 oymalı fildişi pim bulunmuştur. Bu buluş Paramount filmi için yaratılan versiyonun temeli gibi görünmektedir...

Tüm otoriteler oyunun, amacı iki oyuncudan birinin diğerinden önce parkurun sonuna ulaşması gereken, bir "yarış oyunu" olduğu konusunda hemfikirdir. Her oyuncunun, biri "köpekler" biri "çakallar" olmak üzere 5'er pimli taşı vardır. Birbirlerine karşı oturup taşlarını ilk 5'er deliğe yerleştirerek başlarlar ve sonra "bir şans aleti" kullanımına göre, yaklaşık olarak bugün birçok masa oyununda zar kullanmamız gibi, hareket ederler. Fakat antik dünyada "şans aleti" 4'lü bir "atış çubuğu" setiydi."²⁷

²⁷ "Hounds and Jackals Game", Elliott Avedon Virtual Museum of Games, University of Waterloo, 5 Ocak 2010 <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Ancient/Hounds/> (30 Ocak 2016)



Şekil 20: Su aygırı formunda tazılar ve çakallar oyunu tahtası görselleri, Geç Dönem , MÖ 664-332, Cam dolgulu silisli fayans.

"Antik Mısırlılar oynadıkları oyunların pek çok kanıtını bıraktı. Bu oyun tahtası, hem özgün su aygırı formuyla hem de kullanılan materyallerin sofistikeliğiyle, parlak renklerle dolgulu ince fayans, gerçekten de benzersizdir. Tahtanın arkası tüm orta doğuda popüler olan bir oyunu oynamak için kullanılan 58 deliğe sahiptir."

Kaynak: Marie-Noël Bellessort, Game board in the form of a hippopotamus, Department of Egyptian Antiquities: Objects from everyday life, The Louvre Museum, <http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/game-board-form-hippopotamus> (30 Ocak 2016)

2.1.5. Mancala, Mankala, Mangala

"Tahta üzerinde oynanan eski oyunlar; şans oyunları, yarış oyunları ve strateji oyunları olarak sınıflandırılabilir. Senet, Tabula ve Dyodecim Scriptorum oyunlarının tümü yarış oyunlarıdır ancak hem şans hem de stratejik unsurlar barındırırlar. Çok eski bir yarış oyunu olan Mancala ise Afrika ve diğer kıtalarda bugün yaygın olarak oynanmaktadır. Mancala, 4x12 ızgara biçimli bir tahta üstünde

taş ya da fasulye taneleriyle oynanır. Tahta ölçüleri 2x8'den 4x26'ya kadar değişen ölçülerdedir."²⁸

Mancala kelimesi, “hareket etmek” anlamına gelen Arapça “naqala” kelimesinden gelir. 800’den fazla geleneksel mancala oyunu ismi bilinmektedir.²⁹



Şekil 21: Mancala oyun tahtası, 19.yy, ahşap

Kaynak: Brooklyn Museum,
https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/12712/Mancala_Game_Board
(15 Şubat 2016)

"Mancala, zarsız oynanan bir oyundur ve matematiksel stratejiler içerir. Büyük olasılıkla, Senet oyununun ilk örneklerindendir. Bu durumda Mancala İÖ 5000 yıllarına kadar tarihlenen en eski tahta üzerinde oynanan oyundur. Mancala tahtaları, Mısır, Ürdün ve Afrika içlerinde ele geçmiştir. Günümüzde Batı Afrika'da Wari, Nijerya'da Adi, Uganda'da Omweso, Doğu Afrika'da Bao, Sri Landa'da Olinda Kaliya ve İngiltere'de Count & Capture gibi oyunların tümü Mancala'dan geliştirilmiştir. Mancala tahtalarına benzer oyun tahtaları Nabaeta'da ve Petra

²⁸ Kowalski, “Eski Yunan’dan Çin’e Antik Çağ Oyunları”, s.20

²⁹ Mancala, <https://en.wikipedia.org/wiki/Mancala> (10 Ocak 2016)

kentinde bulunmuştur. Ancak bu oyunu Mancala ile örtüştürme çabaları sonuçsuz kalmıştır."³⁰

Bu oyunun Türkiye versiyonu Türk Mangalası oyunudur. Türk Mangalasının diğer mancala oyunlarından bazı farklılıkları vardır. Mancala oyunlarında taşlara “tohum” denilirken Türk Mangalası’nda “asker” olarak adlandırılmışlardır. Ayrıca bugün “hazine” olarak adlandırılan bölümü de Türkler “orda” yani “karargâh” olarak adlandırmıştır. Bir diğer farklılık da Türk Mangalası’nda oyuncu kendi kuyusuna bir taş bırakmaktadır. Bu Türk sosyal yapısındaki “baba ocağına sahip çıkma” geleneğinin bir yansıması olarak düşünülmekte ve aktarılmaktadır. Bu da masa oyunlarının oynandığı toplumun kültürel yapısıyla olan etkileşimine bir örnektir.³¹

2.1.6. Petteia

Petteia, Antik Yunan edebiyatında bahsi geçen ve varlığından bu şekilde haberdar olunan bir oyundur. Petteia, çakıllar, taşlar veya piyonlar anlamına gelir ve bir oyun değil de bir oyun grubunu veya genel olarak masa oyunlarını tanımlamak için kullanıldığı düşünülmektedir.³²

Platon'un Devlet adlı eserinde bu oyuna veya oyunlara göndermeler bulunmaktadır. Sokrates'in kurbanları, "köşeye sıkıştırılmış ve zeki olanlar tarafından hareket edemez hale getirilmiş kötü petteia oyuncularını" olarak tanımlanır. Eserin İngilizce ve Türkçe çevirilerinde genelde "petteia" yerine "dama" kelimesinin kullanımına rastlanmaktadır. Yalnızca bu göndermeden dahi oyunun bir çeşit strateji oyunu olduğu düşüncesine varılabilir. Bu masa oyunlarının felsefeyle ilişkisine de bir örnek olarak alınabilir.

Kowalski, oyunun Roma oyunu Latruncili'nin Yunan atası olduğundan bahseder ve oyunun diğer ismi olarak "Single Stone Latruncili" (Tek Taş Latruncili) tanımını

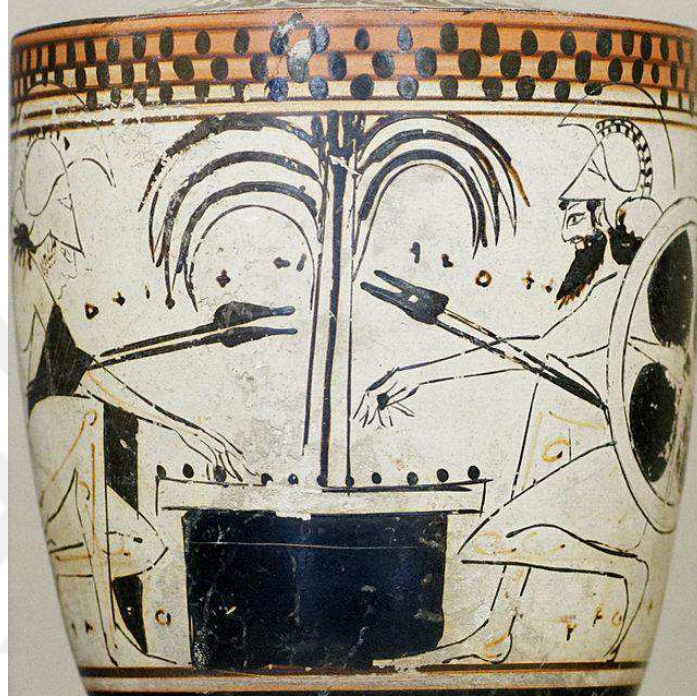
³⁰ Kowalski, “Eski Yunan’dan Çin’e Antik Çağ Oyunları”, s.20

³¹ Arslan Küçükyıldız “Satrancın Atası Türk Zeka Oyunu “Mangala””, <http://www.genelturktarihi.net/satrancin-atasi-turk-zeka-oyunu-mangala> (15 Şubat 2016)

³² Petteia, <http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/petteia.html> (15 Şubat 2016)
“A Journey Into Complete Darkness, The Game of Cities, A reconstruction of the rules of a classical Greek board game Third Iteration”, Şubat 2009, <http://www.hoplologia.org/files/poleis.pdf> (15 Şubat 2016)
Myron J. Samsin, “Pawns And Pieces: Towards The Prehistory Of Chess”, 2002
<http://history.chess.free.fr/papers/Samsin%202002.pdf> (15 Şubat 2016)

kullanmaktadır. . Oyun hakkında edebi metinlerde geçen göndermelere göre rekonstrüksiyonları yapılmıştır.³³

Oyunun tasvirlerine Antik Yunan çömlleklerinde de rastlanmaktadır.



Şekil 22: Achilles ve Ajax, Petteia isimli masa oyununu oynuyor. Siyah figür, yağdanlık

Kaynak: Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Achilles>,
https://en.wikipedia.org/wiki/Achilles#/media/File:Achilles_Ajax_dice_Louvre_MNB911.jpg
(15 Şubat 2016)

2.1.7. Latrunculi, Ludus Latrunculorum

Latrunculi'nin Antik Yunan'daki Pettia'nın Roma versiyonu olduğu düşünülür.

“Bir Richborough buluşunda 8x8 kareli bir tahta ile 18 düz disk bulundu; 11'i eş merkezli dairelerle işaretlenmiş ve 7'si düzdü. Pek çok diğer tahta İngiltere'deki Roma bölgelerinde bulundu. Genelde 7x8, 8x8 veya 9x10 kareyle işaretlenmişlerdi. Sıklıkları, Ludus Latrunculorum olması muhtemel popüler bir oyunu belirtmekteydi. Bu oyuna ilk gönderme Varro (MÖ 116-27) tarafından yapılmıştır ama büyük

³³ Wally J. Kowalski, *Petteia*, Roman Board Games, <http://ablemedia.com/ctcweb/showcase/boardgameslat1.html>
(15 Şubat 2016)

olasılık daha eskidir. Varro, oyunun çizgi ve boşluklarla işaretlenmiş bir tahtada oynandığını ifade eder.

Ovid, taşların değişik renklerdeki cam veya değerli taşlar olduğunu söyler. Aynı zamanda bir taşın dikey veya yatay iki düşman taş tarafından çevrelendiğinde alındığını ve geriye doğru hareketlere izin verildiğini belirtir. Oyunla ilgili ana bilgi kaynağımız, 1.yy'ın ortalarında Saleius Bassus tarafından yazılan Laus Pisonis olarak bilinen bir şiirdeki üstü kapalı bir anlatımdan gelir.”³⁴

Bell'in, Profesör Austin'in makalesi “Roman Board Games”den aktardığı “Laus Pisonis” isimli şiirinin tercümesi Türkçe'ye çevrildiğinde:

“Kurnazca, taşlar açık tahtaya dizilmiş, savaşlar camın askerliğiyle yapılıyordu, böylece şimdi Beyaz Siyah'ı engelliyor, şimdi Siyah Beyaz'ı. Ancak tüm rakipler sana teslim olur, Piso; senin tarafından komuta edilirken, hangi taş yol verdi ki? Ölümün eşiğindeki hangi taş düşmanına da ölümü tattırmadı ki? Bin katıdır savaş taktiklerin: bir adam bir saldırıdan kaçarken kendi kendini yener, bir başkası, cesurca yakın dövüşe atılır, ve rakibini kandırır şimdi sessizce avına yaklaşır; bir başkası her iki yanda da ablukaya davet eder, ve engellenmiş aldatmacası altında, kendi iki adamı engeller; bir diğerrinin hedefi daha iddialı, ki hızlıca kümelenmiş topluluğu yarıp geçsin, hatlara saldırırsın, düşmanın surlarını dümdüz edip duvarlı kalesine ziyan versin. Bu arada, savaş şiddetle cereyan etmeye devam etse de düşman hatları ayrılmış, şimdiden sen kendin galipsin sıkı hatların kırılmamış ya da belki bir iki adamın çalınmış ve iki elin de hapsedilmiş güruhla şakırdamakta.”³⁵

“Belki de Romalılar tarafından oynanan en sofistike oyun Ludus Latrunculorum'du. Latruncili, ne yazık ki Roma İmparatorluğu'nun bitişinden sağ çıkamadı”.³⁶

Schadler, bulunan tahtaların değişik boyutlarda olduğunu, büyük olasılık tahta boyutunun kesinleştirilmediğini ama 8x8 karenin normal bir boyut olduğunu ve buna bağlı olarak taş sayılarının da değişkenlik gösterebileceğini aktarır.

³⁴ Bell, s.84

³⁵ Bell, s.85

³⁶ Ulric Schadler, “Latruncili A Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed”, Abstract Games, Issue:7 Autumn 2001, <http://history.chess.free.fr/papers/Schadler%202001.pdf>, (15 Şubat 2016)

Kaynaklara göre bu oyunun bir strateji oyunu olduđu düşünölmektedir. Edebi göndermelere ve arkeolojik buluşlara göre rekonstrüksiyonları yapılmıştır.

2.1.8. Nine Men's Morris, Merels, 9 Taş

Nine Men's Morris Türkiye'de 9 taş olarak bilinen oyundur ve uzun bir tarihe sahiptir. İç içe geçmiş üç kare ve bu kareleri kenarlarının orta noktalarından birbirine bağlayan çizgilerden oluşan bir tahtası vardır. İlk aşamada taşların çizgilerin kesişim noktalarına ve karelerin köşelerine konulmasıyla ve sonrasında çizgiler üzerinde hareket ettirilmesiyle oynanır. Oyuncular taşlarını çizgiler üzerinde 3'lü sıralar haline getirmeye çalışır ve bunu her başardıklarında rakiplerinin bir taşını alırlar. Taş sayısı 2'ye düşen oyuncu oyunu kaybeder.

Oyunun değişik versiyonları ve değişik tahta boylarına sahip versiyonları bulunmaktadır; Three Men's Morris, Six Men's Morris, Twelve Men Morris, Lasker Morris.



Şekil 23: Nine Men's Morris, seramik oyun seti

Kaynak: Elite Crafters, Nine Men's Morris Ceramic Game Ornament
<http://www.elitecrafters.com/default.aspx?lang=en-gb&page=21&prodid=369>, (15 Şubat 2016)

"Nine Men's Morris'in tarihteki en eski oyunlardan biri olduğuna inanılır. Latince "sayaçların yozlaşması" anlamına gelen "merullus" kelimesinden gelir. Bilinen en eski diyagramı MÖ 1440'a tarihlenen Kurna, Mısır'daki bir tapınakta bulunmuştur. Başka tahtalar da Ceylon, Sri Lanka (yaklaşık MS 10) ve Gokstad Viking Gemisi'nde (yaklaşık MS 900) bulunmuştur. Ceylon'da iki tahta Mihimntali'deki dağa çıkan merdivenlerde kazınmış ve diğerleri Kankarama Dagaba yakınlarındaki bir kayada bulunmuştur. Yere kazınmış tahta kanıtları Bronz Çağı İrlanda'sı, Truva ve Güneybatı Birleşmiş Devletlerde bulunmuştur. Amerika'da Tigua, Tew ve Zuni Kızılderilileri oyunun paritariya olarak adlandırılan bir versiyonunu oynamıştır. Antik Keltler için Morris karesi kutsaldı. Kazan veya Değirmen olarak bilinen orta kare, bir rejenerasyon sembolüydü ve ortadan gelen çizgi ve kareler "dört ana yön, dört element ve dört rüzgar"ın sembolüydü"³⁷

2.1.9. Hnefatafl, Tafl



Şekil 24: Hnefatafl oyun seti

Kaynak: National Museums Scotland, Shop, The Viking Game (Hnefatafl), <http://shop.nms.ac.uk/collections/toys-games-games-chess/products/the-viking-game-hnefatafl> (15 Şubat 2016)

Viking oyunu olarak tabir edilen Hnefatafl, "Kralın Masası" anlamındadır ve tarafların farklı sayılardaki taşlarla oynadığı bir strateji oyunudur. Versiyonlarına

³⁷ *Nine Men's Morris*, GamesCrafters, University of California, Berkeley, 24 Mayıs 2008, <http://gamescrafters.berkeley.edu/games.php?game=ninemensmorris>, (15 Şubat 2016)

göre tahta boyutu ve başlangıç diziliminde farklılıklar olabilir. Oyunda bir tarafın "Kral" taşı vardır ve taşları tahtanın ortasında konumlanır. Diğer tarafın taşları ise tahtanın dört kenarında konumlandırılmaktadır. Tüm taşlar satrançtaki kale taşı gibi hareket eder. Bir tarafın amacı kral taşını köşedeki kaçış noktasına ulaştırmakken diğer tarafın amacı bunu engellemektir. Taşlar iki taş arasına alınarak ele geçirilir.

"11. ve 12.yy.larda Satranç'la tanışmadan önce İskandinavlar zekâlarını Tafl olarak bilinen bir oyunu oynayarak keskinleştirirlerdi. Tafl eski Norveç lisanında "masa" anlamına gelir ve o dönemde çeşitli masa oyunlarını tanımlamak için kullanılırdı, Satranç (Skak-Tafl veya kareli masa), Tabula (Tavlanın ortaçağdaki atası, Fransa'dan Quatre olarak gelmiştir ve bundan dolayı Kvatru-Tafl olmuştur), Tilki ve Kazlar (Ref-Skak, 'tilki satrancı', Hala-Tafl veya .freys-tafl), Three Men's Morris (Hræ_-Tafl 'hızlı-Tafl) ve Nine Men's Morris. Ancak Tafl terimi daha çok Hnefa-Tafl veya "Kralın Masası" olarak bilinen oyunu kastetmek için kullanılmıştır. Hnefatafl İskandinavya'da MÖ 400 öncesinde biliniyordu ve Vikingler tarafından Grönland, İzlanda, İrlanda, İngiltere, Galler ve Ukrayna kadar doğuya taşındı. Saksonların bir Germen tafl oyunundan türemiş olan kendi versiyonu vardı ve görünüşe göre satrancın gelişinden önce onlar tarafından bilinen tek masa oyunuydu."³⁸

2.1.10. Liubo



Şekil 25: Liubo tahtası ve parçaları [Çin, muhtemelen Luoyang,Henan], Han Hanedanlığı(MÖ 206-MS 220), MÖ 1.yy.-MS 1.yy., seramik

Kaynak: The Metropolitan Museum of Art, Liubo Board and Pieces, <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1994.285a-m/> (15 Şubat 2016)

³⁸ Sire Bohémond de Nicée, "Hnefatafl The Viking Game", <http://www.gamecabinet.com/history/Hnef.html> (15 Şubat 2016)

The Metropolitan Museum of Art internet sayfasından oyunla ilgili alınan bilgiler aşağıda aktarılmıştır.

"Bir mezarda bulunan bu seramik tahta ve 12 oyun taşı, Liubo isimli popüler Han Hanedanlığı eğlencesiyle eşleşmektedir. Bu "6'ların oyunu"nın kuralları ve amaçları gizemini korumaya devam etmektedir ama kehanet için kullanılanları andıran kozmolojik sembollerin işlenmiş olduğu bir tahta etrafında en az iki oyuncuyu meşgul etmekteydi. Her oyuncu 6 çubuk ve 6 taş kullanmaktaydı ve muhtemelen zar ve her oyuncunun skoru tutması için bir kâsede toplanan sayaçlar da oyunun bir parçasıydı. Oyuncu, Han Hanedanlığı'nda yaygın olan Daoist kehanet uygulamalarını taklit ederek, çubukları tahtaya atıp şekillerini okurdu.

Han mezarlarında bulunan liubo tahtalarının bazı modelleri düz olup küçük bir platform veya masa üzerine yerleştirilmekteyken, bu tahtayı, karşılıklı oturan ya da diz çöken kil model veya oyuncular için konforlu bir yüksekliğe altındaki küçük ayaklar yükseltmektedir. Yüzeye oyulmuş olan çizgiler kırmızıya boyanmıştır.

Tarihçi Sima Qian (yaklaşık MÖ 145-86), bir Shang Hanedanlığı (MÖ 1600-1100) imparatorunun, emrindekileri tanrılar gibi şekillendirilmiş taşlarla liubo oynamaya zorladığıyla ilgili bir efsane anlatır. İmparatoru alt etmeyi göze alamayan rakipleri onun kazanmasına izin verir ve imparator da sonrasında tanrılara karşı galip geldiğini ilan eder. Kökeni ne olursa olsun oyun, Savaşan Bölgeler Dönemi (yaklaşık MÖ 475-221) boyunca popülerliğini sürdürdü ve Han Hanedanlığı süresince hem üst hem alt tabakalar arasında popülerliğinin zirvesine ulaştı. Han mezarlarındaki seramik modellerin yanı sıra şiirlerde ve taşlara kazınmış betimlemelerde oyuna ait atıflar muhafaza edilmiştir. Liubonun popülerliği MS 3.yy.'da esrarengiz bir biçimde yerle bir olmuş ve bir yüzyıl içinde oyun tamamen yok olmuştur." ³⁹

³⁹ *Liubo Board and Pieces*, The Metropolitan Museum of Art, <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1994.285a-m/>, (15 Şubat 2016)



Şekil 26: Liubo oynadığı düşünölen seramik figürler, Çin, Doğu Han Hanedanlığı, 1.-2.yy.

Kaynak: The British Museum, Collection Online,
http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?assetId=30562001&objectId=227768&partId=1 (15 Şubat 2016)

2.1.11. Go

Yaygın ismi "Go" olan oyunun, ismi, Çin'de "Wei-Qi" veya "Wei-Chi", Japonya'da "İGo", ve Kore'de "Baduk"tur.⁴⁰

"Satranç dışında kurallarında önemli değışiklikler olmadan yüzyıllarca dayanmış tek oyun Go'dur. Eğer eski Çin kaynaklarına inanacak olursak, bu kaynaklara göre go, satrançtan 3 kat yaşlıdır ve M.Ö. 2255-2206 yılları arasında hüküm sürmüş olan Çin

⁴⁰ Go (game), [https://en.wikipedia.org/wiki/Go_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Go_(game)) (10 Ocak 2016)

İmparatoru Shun tarafından oğlunun zihin yetilerini güçlendirmek için icat edilmiştir."⁴¹

Oyunun ortaya çıkışıyla ilgili, tanıtımlarında en çok bu efsaneye yer verilmektedir. Go oyununun ortaya çıkışıyla ilgili başka efsaneler de vardır.

"MÖ 10.yy.'da, Shun zamanından 1300 yıl sonra, bu dönemden kalma şiir ve alegorilerde oyunun bahsinin geçiyor olmasından dolayı bu dönemde go oyununun Çin'de iyi biliniyor olduğu kesindir. Gerçi bu eski kaynaklardan antik oyunun bugünkü go ile tam olarak aynı şekilde oynanıp oynanmadığı çıkarılamaz. Kurallarının rakipsiz sadeliği, oyunun, günümüzdeki hali yaklaşık olarak sadece 400 yıl olan satrançtaki gibi, çeşitli gelişim evrelerinden geçmiş olmasını olasılığını azaltmaktadır."⁴²



Şekil 27: Henan bölgesi Anyang'ta bulunan beyaz, seramik go tahtası, Erken Sui Hanedanlığı, 581-618, 10,2x10,2cm, 5 ana yıldız noktası işaretli 19x19 kareli

Kaynak: Babelstone, A Pictorial History of the Game of Go,
<http://babelstone.blogspot.com.tr/2009/04/pictorial-history-of-game-of-go.html> (15 Şubat 2016)

Modern go tahtası 19x19 çizgilerle bölünmüştür. Oyun taşları, siyah ve beyaz renklerdedir ve şekilleri genelde dış bükey lens biçimindedir. Oyun, taşlarının sırayla tahtayı bölen çizgilerin kesişim yerlerine konmasıyla oynanır. Amaç, kurallar doğrultusunda, tahtada rakipten daha çok alanı ele geçirmektir.

⁴¹ Lasker, s.xiii

⁴² Lasker, s.xiii-xiv

"Go tahtasının görünümünün, oyuna en uygun olan 19x19 çizgili hali bulunana kadar, bazı değişiklikler geçirdiği görülmektedir. Ama bu değişiklikler oyunun karakterini herhangi bir şekilde etkilememiştir ve haklı olarak, yaklaşık 4000 yılla, gonun dünyadaki en eski oyun olduğunu söyleyebiliriz."⁴³



Şekil 28: Go taşları

Kaynak: Go Game Guru, <https://gogameguru.com/what-is-go/> (16 Şubat 2016)

"Go bir düz mantık, kayda değer strateji ve kompleks taktiksel analiz oyunudur. Go bir soyut strateji oyunu olmasına rağmen, savaş, politika, borsa ve hayatın pek çok diğer açısını temsil ettiği söylenir. Asya'da genelde gonun hayatı yansıttığı söylenir."⁴⁴

⁴³ Lasker, s.xiv

⁴⁴ *What is Go?*, Go Game Guru, <https://gogameguru.com/what-is-go/>, (16 Şubat 2016)

2.1.12. Dama

“Dama (Draughts, Checkers) insanlar tarafından yaratılmış en eski oyunlardandır. Tabii ki dama bir bilgisayar oyunu değil ama yapılabilecekleri belirten ve sunan birkaç kural ve sınırlama ile nasıl bir oyun mekaniği oluşturabileceğine dair iyi bir örnektir.

Bildiğimiz anlamıyla dama, yaklaşık olarak MÖ 1400’den bu yana ortalıktadır ama damaya çok benzer görünen ve MÖ 3000’lere tarihlenen bir masa oyunu Irak’taki antik şehir Ur’un kalıntılarında bulunmuştur. Mısır’da oyun, “Alquerque” olarak adlandırılmıştı ve MÖ 6000’ler gibi erken dönemlere tarihlenen erken formları, damanın eski atası, Mısır’da bulunmuştur. Mısır’da MÖ 1400 yılında inşa edilmiş olan Antik Kuma Tapınağı’nın, çatısını oluşturan taş kaplamalara kazınmış alquerque tahtaları görülebilmektedir. Alquerque 5x5 bir tahtada parçaların başlangıç dizilimi simetrik olmayan bir şekilde, dama gibi oynanıyordu. Oyunun açık bir zamana dayanma gücü vardı. Yazarı MS 976’da ölen Arapça “Kitab-al Aghami”de, bahsi “Quirkat” adıyla geçmektedir. Quirkat, Avrupaya ilk olarak Moorlar tarafından, İspanya’yı istilaları sırasında, getirilmiştir. Leon ve Castille Kralı X. Alfonso’nun emriyle 1251-1282 yılları arasında yazılan X. Alfonso Yazmalarında kayıtlara Alquerque (El-Quirkat’ın İspanyolca versiyonu) olarak geçmiştir.

Bir süre sonra birileri Alquerque’yi, standart alquerque tahtası yerine satranç tahtası üzerinde oynamaya karar vermiştir. Oyuncuları mümkün olan her zaman taş almaya mecbur bırakan zorunluluk kuralı yaklaşık olarak 1535’te Fransa’da başlamıştır ve ortaya çıkan yeni oyun “Jeu Force” olarak adlandırılmıştır. “Jeu Force” bugün İngiltere’de “Draughts” adıyla oynanan oyundur ve bir aşamada Amerika’ya götürülmüş ve “Checkers” olarak adlandırılmıştır.”⁴⁵

⁴⁵ Kevin Oxland, **Gameplay and Design**, Essex: Addison-Wesley, Pearson Education Limited, 2004, s.8



Şekil 29: Carol Janeway(1913-1989), sigraffito ve fırça boyamalı dama taşları

Kaynak: Carol Janeway, Ceramic Buttons,
<http://www.caroljaneway.com/?p=264> (15 Şubat 2016)

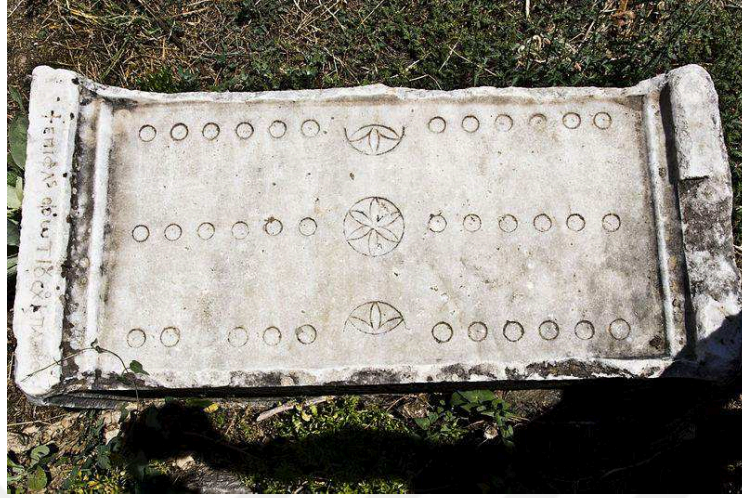
2.1.13. Tavla

Türkiye'de muhtemelen en çok oynanan masa oyunu tavladır. Kahvehanelerin ve kafelerin olmazsa olmazlarından olan tavlının uzun bir tarihi vardır ve günümüzde varlığını sürdüren en eski masa oyunlarından birisidir.

Tavla, içerisinde şans faktörü içeren bir yarış oyunudur. Oyuncular, atılan zarlara göre taşlarını başlangıç konumlarından kendi bölgelerine taşıyarak rakibinden önce toplamaya çalışır.

"Oyunun kökenleri oldukça belirsizdir. Romalıların İÖ 2. yüzyıl gibi erken bir tarihte bu oyunu oynadıkları sanılmaktadır. Kesin olan bir şey varsa, o da, imparator Augustus'un, bugünkü tavlının hemen hemen aynısı olan *XII scripta* (zarın üzerinde on iki nokta) adında bir oyun oynadığıdır. Bu oyun, ortadan bölünerek altılı bölmelere ayrılan on iki haneli bir tahta üzerinde ve iki oyuncuyla oynanıyor ve iki zar kullanılıyordu. Romalılar bu oyunun daha sonraları Sevilla piskoposu İsidore'nin (7. yüzyıl) geliştirdiği *alea* ("tehlike") oyununa benzediğini söylerler; bu oyun da yukarıda açıklanana benzer bir tahtanın üzerinde, on beş pulla ve üç zarla oynanırdı.

Modern tavla oyunlarından farklı olarak Roma tavlasında üç sıralı haneler kullanılırdı."⁴⁶



Şekil 30: Aphrodisias’da bulunan 2. yy’dan kalma XII Scripta tahtası

Kaynak: en.wikipedia.org

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Roman_Game_of_12_Lines_Board_-_Aphrodisias.jpg

(03 Şubat 2016)

Kowalski, Antik Roma’da tabula oyununun oyunun "kumar" anlamına gelen "alea" olarak bilindiğini ama sonradan tahta üzerinde oynandığından "tabula" (tahta veya masa) olarak adlandırıldığını ve doğrudan Duodecim Scriptorum’dan (XII. Scriptum) evrildiğini aktarır. Aynı zamanda Mısır’ın senet oyunuyla benzerlikler taşıdığını dile getirir.⁴⁷

"İS 4. yüzyılda Roma’da, iki sıralı haneleri olan tavla takımları ortaya çıktı. 6. yüzyılda yaşayan Myrine’li Agathias şiirlerinden birinde, Bizans imparatoru Zenon’un böyle iki sıralı bir tavlada üst üste kötü zarlar attıktan sonra oyunu kaybettiğini anlatır. Bu iki sıralı tavlânın nereden geldiğini bilmiyoruz; bir Roma icadı mı olduğunu yoksa dışarıdan mı alındığı da bilinmiyor. Ama Pers efsanelerine ve Babil Talmudu’na göre, İS 3. ve 5. yüzyıllar arasında *nard* oyunu icat edilir. Nard’la birlikte tavla yeniden doğar; Oyuncular, oyunun başında, on beşer tane olan pullarını tahtanın tahtanın dört *tabla*’sının belirli yerlerine koyarlar ve oyunu iki zarla, iki paralel sıra üzerinden pullarını karşıt yönlerde ilerleterek oynarlar. Bu

⁴⁶ Ulrich Schädler, “Oyunların Kralı: Tavla”, **P Dünya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, Güz 2003, Oyun ve Sanat, s. 30

⁴⁷ Wally J. Kowalski, *Tabula*, Roman Board Games, <http://ablemedia.com/ctcweb/showcase/boardgames5.html>, (16 Şubat 2016)

yüzden, Avrupa'da oyun daha sonraları *todas tablas*, *toutes tables*, yani "tüm tablalar" adını almıştır.

Pers *nard*'ına ilişkin bugüne dek ele geçen en erken bulgu, Washington'daki Sackler Art Gallery'de bulunan ve 7. yüzyıla tarihlenen bir Sasani gümüş kabı üzerinde yer alan bir sahnedir. Merkezden süslemelerle üçe bölünen bu kapta güçlü Roma etkisi görülür.

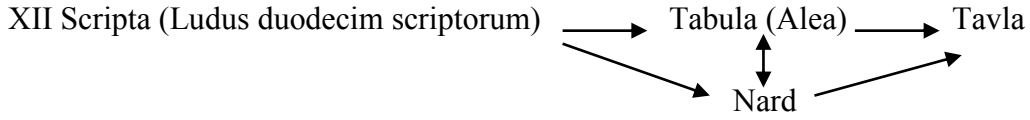
Yine de, ikili sıraya geçtikten sonra da Romalıların *XII scripta*'sı birkaç yüzyıl boyunca varlığını sürdürdü. 6. yüzyıla tarihlenen *Alea*-tablaları Türkiye'de, Aphrodisias'ta bulunmuştur. Tacikistan'daki Pencikent'te İS 680-722 yıllarına tarihlenen bir Soğd duvar resminde betimlenen bu tür bir tavla, olağanüstü bir kanıt oluşturur. St. Petersburg'da Devlet Müzesi'nde sergilenen bu resim, İpek Yolu'nun batıdan doğuya ve doğudan batıya yalnız malların değil, oyunların iletilmesinde de önemli bir rol oynadığını gösterir.

Oyunun daha ileri aşamalara gelmesinde, bir zamanlar saras denilen tavla benzeri bir yarış oyununun oynandığı Hindistan'ın da etkisi olabilir. Ama günümüzdeki tavlaya Hindlilerin ne ölçüde katkıda bulunduklarını saptamak güçtür. Söylenebilecek tek şey, eski Hindistan'da İÖ en geç 2. yüzyılda, iki yollu bir tahta set üzerinde iki adet oyuncunun iki adet dört köşeli, uzun zarlarla oynadığı bir yarış oyununun var olduğudur. Hind edebiyatında tavlaya en eski gönderme, Bhartrari'nin İS 400-600 yıllarına tarihlenen *Vairagyasataka*'sıdır. Bir kaç yerde, tanrı Şiva ve Parvati'yi zar atarken betimleyen Hindli ressamlar ve yontucular, tanrıların oyunu olarak *nard*/tavla'yı seçmişlerse de, kaynak aldıkları edebi yapıtların hiçbirinde bu oyunda söz edilmez. Ne var ki, tavla Hindistan'da hiçbir zaman çok yerleşik ya da yaygın olmamıştır. Bu durum, belki de, oyunun tüm düşüncesinin, tahta setin bölmelerindeki altı hane ile küp biçimindeki zarın altı yüzü arasındaki karşılıklı ilişkiye dayanmasından kaynaklanıyordu; bu zar, oyunun icadından yüzyıllar önce, İndüs vadisi uygarlığının doğmasıyla Hind alt kıtasında neredeyse tümüyle yok olmuştu.

Tavla, İS 8. yüzyılın başlarında, altı yüzlü zarla birlikte Japonya'ya girmiş ve *suguroku* adını almıştır. Oyunun Akdeniz'le Çin'i birleştiren İpek Yolu'nu izleyen tacirler aracılığıyla Doğu'ya geldiği açıktır. Dönemin Çin tavlaları Roma tavlalarına çok benziyordu. Dahası oyunun Çince verilen *schwan-liu* (iki kez altı) adı, Roma'daki adı olan *XII scripta*'nın tam çevirisi değilse de ona yakındı.

Tavla, 18. yüzyılda Çin ve Japonya'da yaygınlığını yitirmeye başlamış, giderek neredeyse oynanmaz olmuştur."⁴⁸

Bu bilgilere göre, tavlının evriminin, kesin olmamakla birlikte, şu şekilde olduğu düşünülebilir:



Tavlının evrimi yarış oyunlarının evrimi olarak da düşünülebilir. Senet ve Ur'un Kraliyet Oyunu'nun da tavlının ataları olduğu konusunda da görüşler de vardır.

Çoğu zar oyunu gibi tarihi boyunca tavla türevleri de kumar oyunları olarak kullanılmış ve farklı dönemlerde farklı ülkelerde yasaklamalarla karşılaşmıştır.

2.1.14. Satranç

Masa oyunları arasında Satranç kadar farklı alanlara ilham vermiş, yazılı ve görsel anlatımlarda doğrudan veya mecaz olarak kullanılmış başka bir oyun daha yoktur. Temasa geçtiği her kültürle birlikte gelişmiş ve o kültürün bir parçası olmuştur. Birçok alan için kendi başına araştırma konusu olabilecek bir masa oyunudur.

Günümüz satrancı 8x8 kareli, damalı bir tahtada oynanır. Birbirinden farklı hareket eden 7 çeşit taş bulunur. Oyuncuların 1 şah, 1 vezir, 2 fil, 2 at, 2 kale ve 8 piyon olmak üzere 16'şar taşı bulunur. Amaç rakibin Şah taşını ele geçirmektir.

"Satranç her zaman hayranlık uyandırıcı bir oyun olmuştur. Kökenleri Hindistan'da olan uzun bir tarihe sahiptir. Bunun yanında uygulamada, oyunun, geçmiş gelişim ve taktiklerini kaydeden uzun bir literatür tarihi vardır. Daha ötesi bu oyun, psikoloji, sosyoloji, dilbilim, göstergebilim ve felsefede teorik spekülasyonun ilginç bir konusu olmuştur. Şans oyunu değil, kralların oyunu olarak bilinir... Daha belirgin şekilde, satranç, güzel sanatlar ve sinemada bir sembol olarak var olmaktadır. Bu nedenlerden dolayı satranç, muhtemelen insan türü tarafından yaratılmış en büyük oyundur."⁴⁹

⁴⁸ Schadler, "Oyunların Kralı: Tavla", s.30,32

⁴⁹ CARLISLE, Rodney P., *Encyclopedia of Play in Today's Society*, London: SAGE Publications, 2009, s126



Şekil 31: Satranç seti, seramik, 12. yy, Nişabur, İran

Kaynak: The Metropolitan Museum of Art,
<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1971.193a-ff/> (16 Şubat 2016)

Satrancın insanlık tarihinin en büyük oyunu olması yanlış bir tabir değildir. Sadece bir masa oyunu olarak ele alındığında, en karmaşık, en yüksek olasılıklara sahip, en eğlenceli, en basit, en eski gibi pek çok yapısal ve göreceye dayalı nitelemelerde “en”lere sahip olmayabilir. Çünkü satranç büyüklüğünü sadece öğelerinin nicel ve nitel özelliklerinden almamaktadır. Kültür ve sanatla kurmuş olduğu güçlü bağlar ona bu vasfı yüklemiştir. Sanat alanlarında satranç kadar çok sembol olarak veya anlatım alanı olarak kullanılmış bir masa oyunu daha yoktur. Mesela, satrancın sinemada sembolize ettiği veya aktarımında kullanıldığı nitelik, durum ve olaylara; zekâ, elitlik, eşit güçler arasındaki rekabet ve karmaşalar, karakterler arasındaki hiyerarşik yapı, planlı bir ilerleyişteki adımlar, geniş ölçekli bir olayın krokisi gibi örnekler verilebilir. Bazı sahnelerde iki rakip karakterin satranç oynamakta olduğu ve gerçek hayatta birbirlerine karşı yaptıkları hareketleri de satranç tahtasındaki hareketleriyle özdeşleştirerek yorum yapması ve birbirlerine satranç hamleleriyle göndermeler yapmaları da rastlanılan bir durumdur.



Şekil 32: "Yedinci Mühür"- "Det sjunde inseglet", 1957, film, Ölümle Satranç Oynama Sahnesi

Kaynak: IMDb, <http://www.imdb.com/title/tt0050976/> (16 Şubat 2016)

Oynandığı toplumda yaygınlaşmış, ilgi ve beğeni toplamış masa oyunlarının hakkında, efsanelerin ve hikâyelerin ortaya çıkması, bir oyun olmalarının dışında farklı vasıfların üzerlerine yüklenmesi ve kimi zaman inançla bağdaştırılmaları, tarihte rastlanılan durumlardır. Bu durum satranç kadar yaygınlaşmış ve toplumların ilgisini çekmiş bir masa oyunu için de geçerlidir.

"Tarihçi Murray'e göre satrançla ilgili bilinen ilk hikâye, tarihi Muhammed günleri öncesine dayanan bir Müslüman efsanesidir. Bu, Qaflan'dan Balhait'in kızı Kraliçe Husiya tarafından "kan dökülme olmayan savaş" icat etmesini istemesinin tarihini aktarır. Filozof, kraliçeden ona satranç tahtasındaki kareler üzerinde mısır tanecikleri hediye etmesini ister. İlk karede bir tanecik, ikincide iki, üçüncüde ikincinin iki katı ve devamında son kareye kadar aynı şekilde. Geometrik ilerleyişin toplamı $2^{64}-1$ veya 18.446.744.073.709.551.615'dir-İngiltereyi düzgün biçimli 11 metre yükseklikle mısır tanecikleriyle kaplayabilecek bir miktar. Şairler satrançla ilgili

efsaneler yazmaya hiçbir zaman son vermemiştir: 1763 yılında Sir William Jones, insanlığa satrancı öğreten peri, Caissa'la ilgili bir şiir yazmıştır."⁵⁰

Satrancın yaygınlaştığı dönem olan Orta Çağ'da tek tanrılı dinlerin yaygınlaşıyor olması, satranca inanca dair özellikler yüklenmesinin önüne geçmiş olabilir. Ama toplulukların bu denli ilgisini çekmiş ve yaygınlaşmış bir oyun olarak efsanelerde ve hikâyelerde kendisine yer bulmuştur. Şans faktörü içermeyen zihinsel bir beceri oyunu olması satrancın iyi oynanmasıyla zekilik, bilgelik gibi erdemler arasında bağ kurulmasını sağlamıştır.

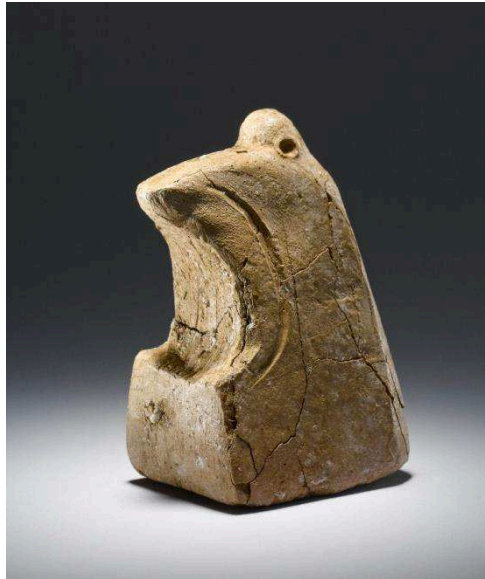
Satrancın inanç sistemlerinde yer bulmamış olması inançlardan etkilenmediği anlamına gelmemektedir. Oynandığı döneme, coğrafyaya, toplumun yönetim biçimine ve inancına göre değişimler göstermiştir. Satranç taşlarının, İslami bölgelerde soyut figürlere dönüşmesi ve taşlarının figüratif yapısı nedeniyle oyunun yasaklamalarla karşılaşması buna verilebilecek örnekler arasındadır. Bir diğer örnek de; Türkiye'de adı "Fil" olarak kalan taş, döneminde Avrupa'da dini ve yönetsel gücü olan piskopos adı verilerek "Bishop" (piskopos) denilmesidir. Yönetimsel farklılıklara göre değişime de Türkiye'de "vezir" olarak adlandırılan taşın Avrupa'da "Queen" (kraliçe) olarak adlandırılmasını verebiliriz.

⁵⁰ CARLISLE, s.126-127



Şekil 33: Lewiss Chessmen, mors fildişi, MS 1150-1200

Kaynak: The British Museum, Online Collection
https://www.britishmuseum.org/about_us/news_and_press/statements/the_lewis_chessmen.aspx
(16 Şubat 2016)



Şekil 34: Satranç at taşı , elle şekillendirme, seramik, 7.-10.yy, İran

Kaynak: The British Museum, Online Collection

http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=3215338&partId=1 (16 Şubat 2016)

Oynandığı döneme ve coğrafyaya göre gelişiminde çeşitli farklılıklar göstermiş olan satrancın kökenine dair farklı görüşler bulunmaktadır.

"Hyde (1694), Forbes (1694), Murray (1913) Bhatta (1994) ve birçoklarının savunduğu geleneksel görüş satrancın muhtemelen 6. yy sonları veya 7. yy başlarında Hindistan'dan çıkmış olduğudur. Gerçi uzun zamandır farklı görüşler de ortadır (detaylı bir değerlendirme için bakınız; Li (1998)), son onlarca yılda geleneksel "Hindistan'dan çıkma" görüşüne karşıtlık güçlenmiştir: Needham (1962), Bidev (1986), Li (1998) ve bazı diğerleri satrancın kökenini 6. yy veya MÖ 200 civarında Çin'de görmektedir. Tartışma şuanda büyük ölçüde, ama sadece değil, "Hindistan'dan çıkma" ve "Çin'den çıkma" teorileri arasında kutuplaşmıştır.

Temelde satrancın nerede ve ne zaman doğduğuna üç şey ışık tutabilir: edebi kaynaklar, arkeolojik buluşlar ve oyunun içinde yer alan bilgiler (Örn; oyun taşlarının şekilleri ve hareketleri, oyun kuralları, vb). Eski edebi kaynaklardaki kanıtlar farklı yorumlara açıktır ve şimdiye kadar satrancın doğduğu yeri kesin olarak işaret etmemiştir. Genelde satranç taşları olarak kabul edilen en eski arkeolojik buluşlar, İran'dan Afrasiab taşlarıdır (Calvo 1998). Onlar da 8. (veya muhtemelen 7.) yy.la tarihlenmekte olduğundan muhtemelen satrancın ata formu olmak için çok yeniler. İlginç şekilde satranç benzeri bir oyunun varlığına dair en eski edebi ve arkeolojik sağlam parçalar ne Hintli ne de Çinli değil ama İranlı görünmektedir (Calvo 1994)...

Üçüncü kaynak, oyunun kendisi, şimdiye kadar en zengin olanıdır. Yüzyıllardır birçok satranç tarihçisi, kendi özel satrancın atasını tanımlama iddialarını desteklemek için değişkenler arasındaki benzerlikleri izole etmiştir. Buradaki problem ise genelde insanların, çelişen parçalara daha az dikkat ederken, belirli bir hipotezi destekleyen parçalara odaklanmaya doğal bir eğilimi olmasıdır. Başka bir deyişle oyunun içerdiği bilgileri kullanmakta ileriye bir adım, önyargılı fikirler olmaksızın, tüm bilgileri objektif bir şekilde birleştirmektir ve filo genetik teknikler de tam olarak bu olasılığı sunar."⁵¹

⁵¹ Kraaijeveld, s.40

Kraaijeveld yazısında oyunun 40 biçimini ve muhtemel atalarını ele alır ve yazısına bunların biçimsel özelliklerine göre soy ağaçları oluşturarak devam eder.

Satranç yapısal olarak ele alınacak olursa soyut bir savaş oyunu olduğu görülür. Satrançtaki taşların isim ve şekilleri zamana ve oynandığı coğrafyaya göre değişiklikler göstermiştir. Kökeni hakkında kesin bir bilgi olmayan satrancın günümüzde kullanılan kuralları, genel şeklini ortaçağda almış ve zamanla küçük değişikliklere uğrayarak günümüze gelmiştir.

Satrancın taşları ele alındığında bu taşların toplumdaki yönetsel yapının öğelerini temsil ettiği görülür. Yönetsel yapının minyatür bir tasviri olması, dünyadaki yaygınlığı, şans faktörü içermeyen zekâyâ dayalı oynanışıyla uyandırdığı hayranlık, taşlarının soyut veya gerçekçi olabilen figüratif yapıları, satrancı sanatsal anlatımlarda biçimsel ve kuramsal olarak kullanılmaya çok açık ve uygun hale getirmektedir. Bu uygunluk ve açıklığın da satrancın sanatsal anlatımlarda en çok kullanılan masa oyunu olmasını sağladığı düşünülebilir.

2.2. 21. yy.'da Masa Oyunları

Masa oyunları 20.yy. sonlarında bilgisayar teknolojisiyle beraber ortaya çıkan dijital oyunlar arasında da kendine yer bulmuştur. Antik dönem masa oyunlarından, modern masa oyunlarına kadar pek çok oyunun dijital versiyonları üretilmiştir. Masa oyunlarında uygulanamayacak karmaşıklıkta sistemler dijital oyunlarda oyuncuya hissettirmeden hesaplanabilir ve uygulanabilir olmuştur. Bu, masa oyunlarının gelişmiş versiyonlarının veya onlardan esinlenerek yapılabilecek çok daha farklı oyunların önünü açmıştır. Masa oyunları, genellikle sıra tabanlı bir sistemde kısıtlı kalırken dijital oyunlar oyuncuya sıra tabanlı sistemlerin yanı sıra gerçek zamanlı oyun deneyimini de sunmaktadır.



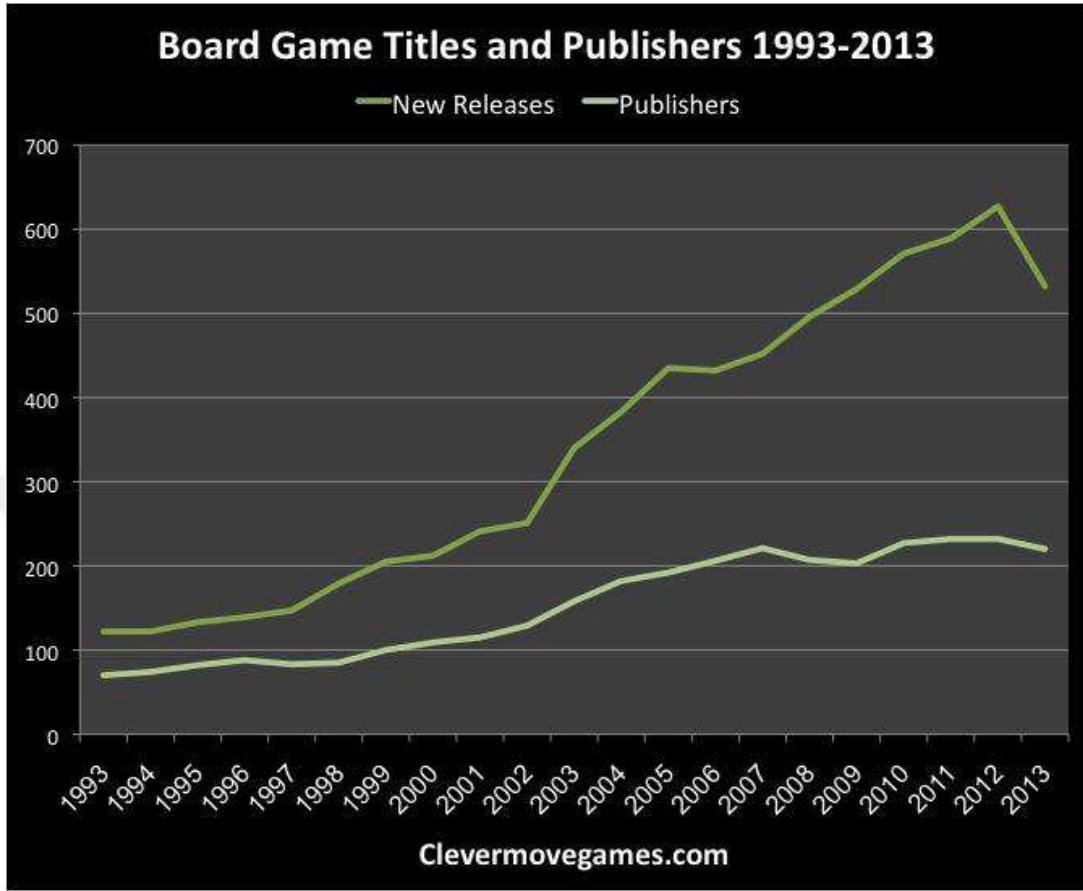
Şekil 35: Battle Vs Chess, Satranç tabanlı bilgisayar oyunu

Kaynak: moddb, <http://www.moddb.com/games/battle-vs-chess/images> (05 Şubat 2016)

Dijital oyunların gelişmesi ve özellikle mobil oyunların yaygınlaşmasıyla masa oyunlarının geri plana düşeceği öngörülmekteydi. Fakat bunun aksine masa oyunu sektörü 2010'lu yıllarda büyük bir gelişim göstermiştir. Pazar payı, üretilen yeni oyun sayısı ve satışları artış göstermiştir. Pek çok alanda bu yıllardan, "Masa oyunlarının altın çağı" olarak bahsedilmektedir.

"Satışlar halen son çıkan büyük bilgisayar ve konsol yapımlarının yanında küçük görünse de son 4 yılda masa oyunu satışlarında yıllık %25 ile %40 arası artış

görülmüştür. Her yıl binlerce yeni oyun yayınlanmakta ve zirvedeki oyunların milyonlarca kopyası satılmaktadır."⁵²



Şekil 36: 1993-2013 arası yayınlanan masa oyunu ve yayımcı sayısı

Kaynak: Matt M. Casey, Clever Move internet sitesi, Why More People Should Pay Attention to Board Games. In One Chart, <http://www.clevermovegames.com/2014/05/23/why-more-people-should-pay-attention-to-board-games-in-one-chart/> (05 Şubat 2016)

"Yukarıdaki grafik BoardGameGeek.com sitesinin veri tabanından alınmıştır. Önemsiz yayınların veriyi etkilememesi için değerlendirmeye en az 50 kullanıcı reytingi alan oyunlar katılmıştır. Bu da 2013 yılında yayınlanmış kayda değer sayıda oyunun yanlışlıkla diskalifiye olmasına neden olmuş olabilir."⁵³

⁵² Owen Duffy, Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet, The Guardian, 25 Kasım 2014, <http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox> 01 Mayıs 2015)

⁵³ Matt M. Casey, "Why More People Should Pay Attention to Board Games. In One Chart", Clever Move, 23 Mayıs 2014, <http://www.clevermovegames.com/2014/05/23/why-more-people-should-pay-attention-to-board-games-in-one-chart/> (05 Şubat 2016)

Yukarıdaki grafikte 1993-2013 yılları arasında yayınlanmış masa oyunu markaları ve masa oyunu yayıncılarının artışı görülmektedir. Grafikte yeşil çizgiyle belirtilmiş olan yayınlanmış Masa oyunu marka sayısı, 1993-2013 arasında kabaca 5 kat artmıştır.

Bu gelişimin önemli nedenlerinden biri, masa oyunlarının internetle beraber erişilebilirliklerinin artması, tanıtım ve pazarlanmalarının kolaylaşmasıdır. Bir diğer nedeni ise masa oyunlarının sahip olduğu fiziksel etkileşim unsurudur. Bu unsur, oyun öğeleriyle oyuncular arasındaki ve oyuncuların kendi aralarındaki etkileşimleri kapsar ve masa oyunlarına, dijital oyunlarda bulunamayan farklı bir boyut katar.

Sosyal bir aktivite olması, masa oyunlarının talep görmesine katkı sağlayan en önemli faktörlerdendir. Bunun yanı sıra bazı geliştiriciler bilişim teknolojisiyle olan bağını tanıtım ve pazarlama alanından da ileriye götürmüş ve dijital unsurları da tasarladıkları masa oyunlarının öğeleri haline getirmişti.

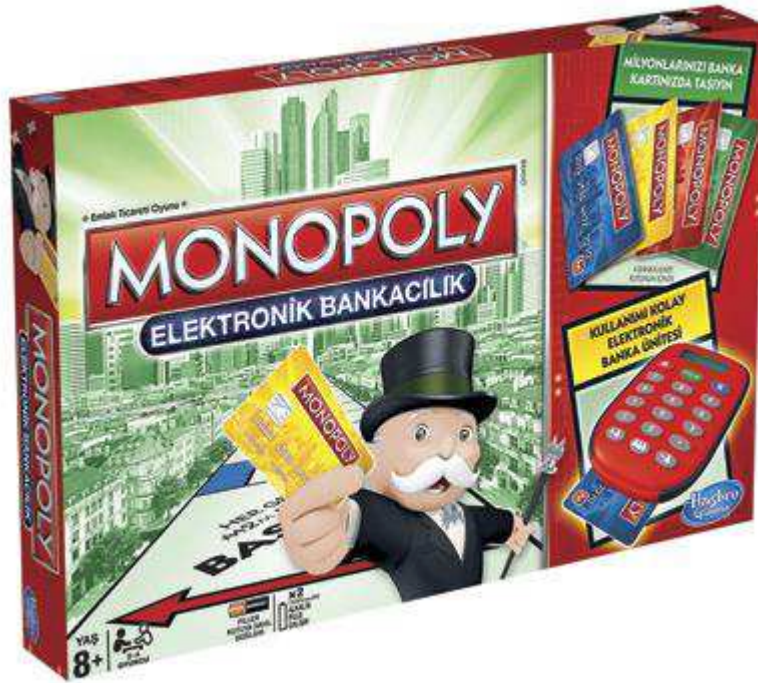
Oyuncular arasındaki etkileşimin olumlu yanları sosyalleşmeye atfedilecek olursa, oyuncularla oyun arasındaki etkileşimin ayrı bir boyutu vardır. Bir go oyuncusuna, oyunu oynarken taşların tahtaya değdiğinde çıkardığı tınının ya da rakibinin hamlesini beklerken elindeki goya özel şekildeki taşlarla oynamasının ona verildiği hissin karşılığını bir ekranda yakalaması zordur. Aynı şey satranç için de geçerlidir. Oyuncunun, zorlu bir maç sonrası rakibin Şah'ını fiziksel olarak kendi taşıyla devirmesinin ayrı bir hazzı vardır.

Bire bir duymak, görmek, dokunmak, hissetmek, konuşmak ve sosyalleşmek, bir yandan da gerçek dünyadan başka bireylerle birlikte uzaklaşabilmek, gerçeklik hissi masa oyunlarının dijital oyunlara karşı avantajları arasındadır.

Yalnızca dijital oyunları ele alacak olsak dahi bu tarz oyunların bir alt türü olan "Multiplayer" yani çok oyunculu oyunların gördüğü talep daha yüksektir. Oyuncular, karşılarında ya da yanlarında, oyunu başka oyuncularla beraber oynamayı daha çok tercih etmektedir. Oyunu gerçek hayattan bir ayrışma, bir hayali yaşamak olarak görürsek, insanlar genel olarak, bunu kendi başlarına yaşamak yerine başkalarıyla birlikte yaşamaktan daha çok hoşlanmaktadır. Eğer oyun rekabet unsuru içeriyorsa

oyuncunun yapay zekâ yerine kendisi gibi bir bireyi yenmesi ona daha büyük bir haz vermektedir.

Masa oyunlarında dijital unsurların kullanılması, karmaşık sistemlerde oyuncuları hesaplama yükünden kurtarmaktadır ve masa oyunu tasarımlarına yeni olasılıklar katabilmektedir. Bunun iyi bir şey olup olmadığı tartışmaya açıktır. Teknoloji zamanla eskiyeabilen veya kullanılamaz hale gelebilen bir oluşumdur. Dijital unsurlar içermeyen bir masa oyunu yıllar sonra da ilk günkü işlevini koruyabilecekken, bu unsurları içeren masa oyunları, üreticilerinin ömür boyu teknolojik destek sağlamayacağı düşünülürse, zamanla oynanmaz hale gelebilir.



Şekil 37: Monopoly Elektronik Bankacılık

Kaynak: hasbro.com,
<http://www.hasbro.com/tr-tr/product/monopoly-electronic-banking-game:EB2C42C9-5056-9047-F52D-5E3CC0532D6B> (10 Şubat 2016)

Şekil 37'de Monopoly oyunun kâğıt paralar yerine kredi kartı ve elektronik banka ünitesini sunduğu versiyonu görülmektedir.

Klasik masa oyunları genellikle oyuncuları birbirlerine karşı rakip konumlara sokarken dijital sistemler yardımıyla oyuncular dışında bir oyun yöneticisi olmaksızın, oyuncuların aynı amaç doğrultusunda beraber oynayabileceği oyunların geliştirilmesini kolaylaştırmıştır.

Dijital unsurlar içeren oyunlara Fantasy Flight Games'in 2015 yılında piyasaya sürdüğü "X-COM: The Board Game" örnek olarak verilebilir. Bu oyun strateji türündeki bir bilgisayar oyununun masa oyunu uyarlamasıdır. Oyun uzaylı istilasını konu alır ve 1-4 oyuncu ile oynanabilir. Oyunda oyunculara farklı rolleri üstlenir ve birlikte dünyayı uzaylı saldırılarından kurtarmaya çalışır. Oyuncular oyunu oyun tahtası, kartlar, figürler ve zarlarla oynar. Uzaylı istilası ise akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlar için geliştirilen bir uygulamayla yönetilmektedir. Bu uygulama aynı zamanda kuralları da oyunculara aktarır ve bu şekilde ayrı bir kural kitabına ihtiyaç duyulmamaktadır.



Şekil 38: X-COM Masa Oyunu

Kaynak: <https://www.fantasyflightgames.com/en/products/xcom-the-board-game/>, (10 Şubat 2016)

Dijital unsurların masa oyunlarında yer alması sınırlı sayıda oyunda görülmektedir fakat zamanla bu tarz uygulamaların artacağı öngörülebilir.

Günümüzde klasik ve tarihi oyunlar ya da yeni tasarımlar piyasaya sürülmeye devam etmekte ve masa oyunu pazarı piyasadaki yerini genişletmeye devam etmektedir.

Masa oyunlarında seramik malzeme kullanımına ise özel üretimler ve sanatsal çalışmalar dışında çok rastlanmamaktadır. Piyasaya sürülen yeni masa oyunlarının figüratif taşlarının genellikle plastikten üretildiği görülmektedir.



Şekil 39: Pamela Mummy, seramik satranç seti görselleri, en uzun figür yaklaşık: 15,24cm

Kaynak: Cube Breaker internet sitesi, 15 Nisan 2014, <http://www.cubebreaker.com/chess-set/> (16 Şubat 2016)



Şekil 40: Seramik mancala seti

Kaynak: Tetraktis Studio, http://www.tetraktis-studio.gr/gamepress_en.php?vid=21 (16 Şubat 2016)

BÖLÜM 3. MASA OYUNU ÖĞELERİ TASARIMI VE SERAMİK UYGULAMALARI

Seramik masa oyunu uygulamalarının tasarım aşamasına, mutlak bir sistem belirlenerek başlanması yerine, üzerine çeşitli sistemlerin uygulanabileceği mekanik açıdan esneklik sağlayabilecek oyun öğeleri tasarımlarıyla başladı.

Uygulamaların seramik malzeme ile yapılacağı göz önünde bulundurulduğunda oyunda üç boyutlu figüratif çalışmaların bulunmasının görsel zenginliğe katkıda bulunacağı düşünüldü. Tasarımcının kişisel tercihleri ve seramik alanındaki çalışma tarzı bu tercihi destekleyen etkenlerdi.

Görsel olarak ön plana çıkacak olan figürlerin, tahta üzerinde hareket edebilmesinin oyun sisteminde desteklenmesi, potansiyellerinin daha verimli kullanılabilmesi açısından önemliydi. Oyun sisteminin, farklı özellikteki taşların tahta üzerindeki hareketlerini temel alan kurallar çerçevesinde geliştirilmesi planlandı. Eğer oyun, taşların oyuna eklenip çıkarılmasına yönelik olsaydı ve aynı özellikte tek tip taş kullanımı tercih edilseydi, pratik oynayış açısından daha sade bir taş tasarımı uygun olurdu.

Oyun taşlarının tasarımında görselliğin ön planda olması ve tek tip olmayan tasarımları onlara ayrı karakterler katacağı. Taşların görsel karakterlerine uygun kural özellikleri olması oyuna kurgusal bir gerçeklik ve stratejik derinlik katacağı.

Oyunun görsel yapısının büyük bölümünü üstlenecek ve kuralları yönlendirecek olan taş tasarımları için detaylı ve geniş bir çalışma yapıldı.

Sistem tasarımı sırasında belirsiz karakterlerden bahsedilmemesi adına, sistem tasarımı oyunun görsel tasarımından sonra dile getirildi.

3.1. Görsel Konsept

Kurgulanacak olan oyunun, kendine özgü hayali bir dünyada geçmesi planlandı. Bu dünyanın, oyunun genel görsel yapısının dayanacağı temeli oluşturması amaçlandı.

Oyunun geçmekte olduğu kurgusal dünyaya "Subyera" adı verildi. Bu isim türetilirken türkçe "su" ve "yer" kelimeleri kullanıldı. Eski Türk inancında gözle görülen dünyayı ve doğa ruhlarını nitelemekte olan "Yer-sub, Yer-Su, Yar-sub, Yar-suv" kelimeleri de bu isme esin vermiştir. Türetilen kelime, kulağa bir yer ismi gibi gelecek şekilde düzenlendiğinde ise "Subyera" ismine ulaşıldı.

Subyera; ortaçağ, büyü, mitoloji, genel fantastik kurgu öğeleri ve Türk Mitolojisi öğelerinin harmanlandığı hayali bir dünya olarak tasarlandı. Bu harmandaki öğeler, tasarımda özgünlüğe ve hayal gücüne yer bırakacak esinlenmeler şeklinde kullanıldı. Bu esinlenmelerin, kurguya genel bilinçte tutunabileceği alanlar bulabilmesinde yardımcı olabileceği düşünüldü.

Okuyucuların aklında imgesel bir zemin yaratma amacı ile oyunun kurgusal dünyasıyla ilgili kısa bir hikâye yazıldı. Hikâye anlatımları, bu bölüm kapsamında italik yazı formatıyla belirtildi.

Hikâye anlatımlarında, epik olaylar ve abartıların yer aldığı, yalın, düşsel bir anlatım dili kullanıldı. Betimleyici ve öyküleyici bir anlatım yolu izlendi. Betimlenmekte olan karakterin ruhsal ve zekâsal yapısına göre anlatım dilinde değişiklikler kullanıldı.

Oyunun genel görsel konseptine dair yazılan hikâye şu şekildedir:

Subyera'da kışın son günleriydi. Gri diyarlar da derlerdi bu topraklara. Bu isim doğal hayatının renksizliğinden konulmamıştı tabi ki, hayal gücünün ötesinde bir canlılığı vardı. Grilik tüm canlıların hislerindeydi, onları hem tetikte tutan hem de ucu kendilerine dokunan her konuda cüretkâr kılan.

Ne karşılıksız iyilik ne de karşılıksız kötülük vardı bu diyarda ki burada yaşayanlar için ne iyilik ne de kötülük diye kavramlar vardı. Atılan her adımın bir dönüşü olacağı bilinirdi. Alınan her şeyin karşılığı verilmeye çalışılırken, verilen her şeyin

de karşılığı beklenirdi ve bu bekleyiş ne kadar sabırlı olursa olsun beklentiyi karşılamadığı takdirde eyleme dönüşürdü.

Hayat Ağacı'nın merkez halkasının ev sahipliği yaptığına inanılan bu topraklar bir nevi dengenin de merkeziydi.

Kışın bitişini haber veren, güneşin ilk parlak ışığı kendisine, eski bir çadırın yırtık kumaşları arasında bir yol buldu. Çadırın kumaşından daha geçilmez olan ise içerideki yoğun duman tabakasıydı. Sağda solda sönmek üzere olan küçük ateşler, havada ise aromaları birbirine karışmış sayısız çeşitteki bitkinin dumanları dolaşıyordu. İçeride hareketsiz duran beden bir şamana aitti ve gözlerini açtığı anda bu günün yaşadığı tüm diğer günlerden farklı olduğunu biliyordu. Farklılık sadece günde değildi tabi ki, kendisi de bir önceki günden farklı birisiydi. Vücudu daha önce hiç hissetmemiş olduğu bir güçle dolup taşıyordu. Yapması gereken her şey sanki rüyasında beynine kazınmıştı. Zihni tamamen temizlenmiş ve tek bir amaca odaklanmıştı. İçinde dolup taşan enerjiyle artık yerinde durması imkânsızdı ve koşarak çadırdan çıktı.

Gördüklerinin bir anlamı var mıydı? Öyle bir yer var mıydı? Varsa bile oraya niçin onun gitmesi gerekiyordu? Rüya mıydı, gerçek mi, yoksa sadece kötü ruhların bir oyunu mu? Bunların hiç birini sorgulamadı. Kendinden emindi.

Rüyasının izinden yollara düştü. Sarsılmaz inancı ve artmış güçleri çetin yolculuğunda sanki onu taşıyan kanatlar olmuştu. Yolculuğunda pek çok müttefik edindi. İnancından etkilenenler, efsanelerdeki hazinelerin ve gücün hayalini kuranlar ve hatta doğanın ve büyüünün güçleri, yaratıkları...

Daha önce hiç kimsenin ayak basmadığı sadece masalarda adı geçen noktaya varmıştı sonunda. Ama onu bekleyen sürpriz buraya ulaşanların sadece kendisi ve takipçilerinin olmamasıydı. Gerçekten seçilmiş kişi miydi?

Tabi ki öyleydi...

Yoksa bu son bir test miydi, değerini ispatlayabilsin diye? Öğrenmenin tek bir yolu vardı, sonuçtan emin olsa da. “Karşısına çıkanlar, sadece kötü ruhların hizmetkârları olsa gerekti.” diye düşündü, iki Şaman Kral da...

Bu hikâye, oyuna zemin oluşturacak olan fantastik dünyayı kısaca betimlerken hayal gücü için de büyük boşluklar bırakmaktadır. Bunun yanı sıra ise uygulaması yapılacak olan oyunun da bu dünyadaki yerini ve sınırlarını hafif bir şekilde belirginleştirmektedir. Hikâyenin vardığı sonuç olan kargaşa; oyunu, kargaşanın geçtiği yer ise; oyun tahtasını simgelemektedir.

Tasarımın, her aşamada esnek ve gelişmeye açık olması planlandığından, bu hikâyenin de ileride yapılabilecek geliştirmeler için boşluklar barındırması gerektiği düşünüldü.

Birbirinden habersiz, farklı yerlerde birbirlerine simetrik olarak görülebilecek eylemler gerçekleştirerek bu noktaya gelen iki Şaman Kral da, burada toplanan iki karşıt gücün önderleri olarak düşünüldü. Ulaşılan noktaya gelişlerinde birbirlerinin ünlerinden faydalanmış da olabilirler birbirinden çok ayrı coğrafyalardan gelmiş de olabilirler. Bunun da ötesinde bahsi geçen “Hayat Ağacı’nın Merkezi” coğrafi bölgeleri ve hatta düzlemleri birbirinden ayıran veya birleştiren nokta da olabilir. İki Şaman Kral’ı bu noktaya yönlendiren farklı güçlerin de, eğer varsalar, gizemini korumaya devam etmeleri tercih edildi.

Hikâye bu aşamada denk iki gücün karşılaşmasına yönelik olarak sonlandırıldı. Eğer oyunun sonraki aşamalarda ikiden fazla oyuncuyu içerecek şekilde geliştirilmesi planlanırsa bu noktaya gelen güçlerin sayısının hikâyede arttırılabileceği düşünüldü. Değişik sistem konseptleri adına da bu noktaya ulaşan bir güç Şaman Kral'ken diğer güçlerin "Kral" unvanını kazanmış farklı karakterlerin peşinde gelmiş olması da ihtimaller dâhilinde tutuldu. Bu tarz bir ihtimal adına, yolculuk sonunda Şaman Kralların gruplarının dağılarak son güç savaşında farklı karakterlerin önderliğinde birleşebileceği bir hikâye dönüşünün de yapılabileceği düşünüldü.

"Şaman" ve "Kral" kelimelerinin uyumsuz kavramları ifade ettiği düşünülebilir. Fakat oyun kurgusunda iki kavram, yönetsel bir gücün algısal etkisini abartmak amacı ile özellikle bir arada kullanılmıştır. Bu kavramdaki tezatlığın ve gücün bir savaşa zemin hazırlamak için uygun olabileceğine düşünüldü.

Tasarlanan oyun bir strateji oyunu olacağından, dünya tasvirindeki "her hareketin bir karşılığı olması" temasının da oyun için yerinde bir gönderme olacağı düşünüldü.

Görselliğin, hikâyelerle güçlendirilmesine karakterlerin, yani oyun taşlarının, tasarım aşamalarında da devam edildi.

Oyundaki kuralların da, yaratılan hayali dünyanın kurgusal gerçekliğine uyumlu olması gerektiği düşünüldü. Hikâyelerin, sistem tasarımı sırasında karakterlere verilebilecek özelliklere zemin hazırlaması ve yaratılan dünyanın kurgusal yapısını güçlendirmesi hedeflendi. Bunu yaparken de kısıtlayıcı olmamaları amaçlandı.

3.1.1. Taş Konseptleri

Oyun taşlarının kendilerine özgü karakterlere sahip figüratif çalışmalar olmaları amaçlandı. Bu amaçla tasarıma, kurgulanan dünyada var olabilecek ve oyun sisteminde kullanılabilecek karakterler düşünülerek başlandı.

Taşların tasarımında göz önünde bulundurulması gereken kısıtlayıcı faktörler vardı. Taşların boyutunu ve üzerlerine uygulanan çalışmanın detay seviyesini etkileyen iki ana faktör şunlardı:

- Taşların seramik malzemeye üretime uygun olması
- Taşların oynanabilirliği azaltmayacak boyutlarda olması

Tasarlanan taşların, seramik malzemeye üretiminde izlenecek olan yol sırasıyla; modellerinin yapılması, alçı kalıplarının alınması ve döküm tekniğiyle çoğaltılmasıydı. Birbirinden farklı, çok sayıda ve küçük boyutlardaki taşların detay seviyelerinin, hem bu tekniğe uygun hem de istenilen görsel zenginliği verebilecek seviyede olması gerekiyordu.

Oynanabilirlik açısından ise, oyun alanı, oyuncuların taşları tahta sınırları içerisinde rahatça hareket ettirebileceği boyutlarda olmalıydı. Taşların boyutları da tahtanın olması gereken boyutu birebir etkilemekteydi. Taşlar bu nedenle çok büyük olamazdı fakat oyunculara seramik malzeme ile sunulması amaçlanan görsellik açısından da çok küçük olamazdı.

Bunlar göz önünde bulundurularak, taşların tabanlarının, 4 cm çapındaki bir dairenin dışına çıkmayacak şekilde tasarlanması uygun görüldü. Teknik kısıtlamalarda göz

önünde bulundurulduğunda hedeflenen boyutlar, detaylı figüratif çalışmalar için oldukça küçüktü.

Oyun taşlarının; küçük, detaylı ve alçıyla kalıplarının alınmasına uygun olması gerekiyordu. Çok sayıda ve çeşitte figür üretileceği düşünüldüğünde, bu taşların iki parçalı alçı kalıplarının alınabileceği şekilde tasarlanması uygun bulundu. Buna göre, tasarlanan her figür, öngörülen tek bir açıdan karakter özelliklerinin tanımlanabileceği dış hatlara ve iç detaylara sahip olmalıydı.

Teknik kısıtlamalar ve estetik beklentiler göz önünde bulundurularak 9 farklı oyun taşı tasarlandı. Bu 9 taşın her birinin oyun dünyasındaki farklı bir karakteri veya karakter çeşidini simgelemesi düşünüldü. Modelleme ve kalıp aşamalarındaki teknik kısıtlamalara yönelik yapılabilecek değişikliklere, esneklik payı bırakacak şekilde, bu taşlara yüklenen karakterlerin görsel özelliklerini betimleyen çizimler yapıldı. Bunun yanı sıra bu karakterler hakkında bilgi veren ve onları ana kurguya bağlayan kısa hikâyeler hazırlandı.

Karakter tasarımları için yazılan hikâyelerin, karakterlerin görselliğini desteklemelerinin yanı sıra oyun dünyasının kurgusal yapısını güçlendirmeleri de amaçlandı.

Karakterlerin tasarımları kendi başlıkları altında, çizimleri, hikâyeleri ve oyuna yönelik açıklamalarıyla aktarıldı. Kurgusal gerçekliklerine bağlı olarak kural sisteminde sahip olabilecekleri özelliklere dair önermeler ve varsayımlar da bu başlıklar altında dile getirildi.

3.1.1.1. Şaman



Çizim 1: Şaman

Çadırını koşarak terk eden genç adamdan görünürde eser kalmamıştı, ama tamamen olumlu anlamda...

İçindeki ateş aynı canlılıkta yanmaktaydı. Güçleri artmış ve kitleleri peşinden sürükleyen bir lidere dönüşmüştü. Bu güne gelebilmek için çok yol kat etmiş, büyük acılara göğüs germişti ve hepsine değmişti. Yıllar ona acımasız ve cömert davranmıştı.

Ayak bastığı her toprak parçasına düzeni ve dengeyi getirmişti ve bunun karşılığında ondan etkilenen niceleri, amacına hizmet etmek üzere peşinden yollara düşmüştü.

Bu diyarlardaki tek şaman kendisi değildi tabi ki. Yolculuğu sırasında kendini bu inancın hizmetine adanmış başkalarıyla da karşılaşmıştı. Hepsi de onun yol gösterici, seçilmiş kişi olduğunu hemen anlayan değerli yoldaşlar olmuşlardı.

Evet, tek şaman değildi ama en kudretlisiydi. O, Şaman Kral'dı.

Şaman Kral uzun yolculuğunun sonuna nihayet gelmişti. Karşısındaki tek engel ise yollarını şaşırmış bu zavallı ruhlardı. Onu taklit eden birisinin peşinden giderek, onun karşısına çıkma cüretini göstermişlerdi. Fakat sayılarının gerçek kudret karşısında hiç bir önemi yoktu.

Şaman figürü, doğadaki canlılardan parçaları bünyesinde barındıracak bir görüntüde tasarlandı. Kürk, deri ve paçavralardan oluşan kıyafetinde büyük kedileri andıran bir

başlık, tek elinde büyük bir pençe ve boynunda küçük bir kurukafa tılsımı gibi aksesuarlar kullanıldı.

İnanca yönelik bir çağrışımı olan ismiyle de yönlendirici ve destek verici roller üstlenebileceği düşünüldü.

Hikâye doğrultusunda, oyunu oynayan tarafların ellerindeki bir Şaman taşının, Şaman Kral taşı olabileceği varsayıldı. Şaman Kral taşları bu durumda ana taşları temsil edebilir. Eğer kural sisteminde desteklenecek olursa, Satrançtaki "Şah" taşı gibi, bir tarafın Şaman Kral taşını kaybetmesi oyununu sonuçlandıran eylem de olabilir.

Şaman Kral taşı, eğer sistem içinde uygulanacak bir mekanik olacak ise, diğer Şaman taşlarından daha güçlü özellikleri olması planlandı. Bunun dışında Şaman Kral, oyunda bir taşla temsil edilmeyen bir kavram da olabilir. Hikâye-oyun bağlantısı içerisinde Şaman Kral unvanı oyunu oynayan oyunculara da ait olabilir. Bu durumda Şaman Krallar, ordularını görünmez bir elle yöneten, takipçileri yardımıyla birbirlerine karşı hamlelerini yapan ve bu eşit ve karşıt güçler çıkmazında diğerini zekâsıyla alt edebilecek oyunculara da dönüşebilir.

Oyun içerisinde kullanılması planlanan normal Şaman taşları doğa güçlerini kanalize ederek diğer taşları destekleyebilir. Eğer bir büyü sistemi geliştirilecek olursa da bu sistemden yararlanabilen karakterlerden biri de olabilir. Sistemde büyü ile oyuna dâhil edilebilecek veya kontrol edilebilecek karakterler bulunacaksa bunların kullanımında aracı olabilecek taşlardan birisi olabilir.

Saldırı amaçlı kullanıldığında ise üzerindeki tılsımlar yardımıyla yakın mesafeli hasar verici hamleler kullanabileceği düşünüldü. Görsel tasarımında yer verilen bir elindeki büyük pençe bu olasılığı destekleyen bir ayrıntıdır.

Şaman taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Destek
- Büyü ve Taktik Kullanımı
- Direk Saldırı
- Manipülasyon

3.1.1.2. Gri Muhafız



Çizim 2: Gri Muhafız

Gri Muhafızlar, Subyera'da düzeni korumaya ant içmiş ve yerel yönetimlerce desteklenen bir oluşumdur. Kendilerini savaş sanatına adanmışlardır. Sağlam zırhları, keskin çelikleri ve rakipsiz taktiksel becerileriyle saygı duyulması ve çekinilmesi gereken bir güçtür.

Merkezi bir karar organizmasından bağımsız olarak yerel yerleşkelerde aktivitelerini sürdürürlerken, dünyanın herhangi bir yerinde, belki hiç tanımadıkları bir Gri Muhafız'ında onlarla aynı ilkelere hizmet ettiğini bilirlerdi. Birbirlerini tanımaları gerekmezdi, eğer bu yoldaysalar zaten kardeşiler. Tüm Subyera'da düzeni ve adaleti koruyan en büyük güç oldukları günler belki efsanelerde kalmıştı, ancak her biri hala o günleri yaşamış olan atalarının değerlerini içlerinde taşımaktaydı.

Şaman Kral'ın yolunun Gri Muhafızlarla kesişmesi çok da uzun sürmemişti. Hatta krallığa ulaşan mertebesindeki en önemli yapıtaşlarından birisi onlar olmuştu.

Şaman Kral'ı, onların uğruna yaşamakta ve savaşmakta oldukları değerlerin hayat bulmuş hali olarak gördüler. Sanki uzun zamandır kayıp olan komutanları onları bulmuştu.

Şimdi birleşme ve yeni liderlerinin izinden tüm diyarlara düzeni getirme vaktiydi.

Böylece gri toprakların muhafızları, Şaman Kral'ın da çelikten zırhı olmuştu...

Ama henüz Şaman Kral'la olan uzun ve destansı yolculuklarının en zorlu mücadelesini vermemişlerdi. Nihai amaçlarına belki de tek bir adım kala, zaferlerini kederle anmalarına neden olabilecek o trajik olayla yüz yüzediler...

Uzak diyarlardaki kardeşleri yollarını şaşırmış ve sapkın bir adamın peşinden, kralları ve onlarla yüzleşmeye gelmişlerdi. Elem verici olsa da onları durdurmaları gerektiğini biliyorlardı. Kardeşlerinin ruhlarını bu kötülükten azat etmeleri gerekiyordu. Yerinde bir metanet duygusu içindeydiler, çünkü yollarını şaşırmış olanlar kendileri olsaydı, kardeşlerinden de daha azını yapmalarını beklemezlerdi.

Gri Muhafız taşı, tüm vücudunu kaplayan zırhı içinde rahat bir duruş sergileyen ve aynı rahatlıkta kılıcını elinde tutan bir figür olarak tasarlandı. Bunun savaşta teknik ve teçhizat üstünlüklerini ve bunları kullanmadaki ustalıklarını betimleyeceği düşünüldü.

Gri Muhafız taşının oyunda yakın dövüşte etkili bir karakter olması planlandı. Ama bunun direk güç yerine taktik üstünlüğe dayanabileceği düşünüldü.

Taşların kendi özellikleri dışında bir taktik sistemi geliştirilecek olursa bundan yararlanabilecek karakterlerden biri de Gri Muhafız olabilir.

Gri Muhafızın kendi özellikleri arasında da taktiksel yer değiştirmeler, saldırılar, taş düzenine yönelik hareketler olabilir. Kendi aralarındaki uyumları düşünüldüğünde Gri Muhafızlar arasında konum ve dizilişlerine göre etkileşimler olabilir.

Taktik ve ekipman üstünlükleri onlara yüksek savunma özellikleri katabilir.

Gri Muhafız taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direk Saldırı
- Taktik Kullanımı
- Taktiksel Hareketler
- Savunma Özellikleri, Yüksek Defans
- Aynı Taşlar Arası Aktif ve Pasif Etkileşimler

3.1.1.3. Yagı



Çizim 3: Yagı

'Yagı', Subyera'da konuşulan bazı dillerde 'düşman' anlamına gelmekteydi. Bu ismi kendi kendilerine ithaf etmemişlerdi belki de. Ama başkalarında uyandırdığı his hoşlarına gitmişti. Yagı, düşmandı... Korkulması ve çekinilmesi gerekendi... Yagı güçlü ve korkusuzdu...

Büyük olasılık atalarının önünde korkuyla kaçışan zavallıların yardım çağırırken bir yandan da bağışadıkları bir kelimeydi.

Diğer topluluklar arasında saldırgan ve tehlikeli olarak nitelendirilseler de kendi içlerinde bir bütündüler. Öyle ki isimlerinin çoğul veya tekil olarak nitelendirilebilecek bir biçimi daha yoktu. Teki de 'Yagı'ydı, hepsi de 'Yagı'ydı. Bu yüzden diğer topluluklarda 'Yagı geliyor!' ifadesi hiç bir zaman gelen Yagı sayısının tahminine yardımcı olmazdı ki bunun bir önemi de yoktu. Tek bir Yagı yeterince kötü bir haberdi zaten.

Kendi içlerinde bir bütün olarak yaşayıp hareket etseler de, aralarındaki sorunları, başka toplumların kaba kuvvet ve hatta vahşet olarak nitelendirebileceği yöntemlerle çözerlerdi. Ama bu Yagı için normaldi. Yagı, Yagı geleneğine ve yöntemlerine saygı duyardı. Yagı'nın yolunu anlayamamak veya uygulayacak cesarete sahip olamamak diğer toplulukların sorunu veya zayıflığıydı.

Yagı'nın başka topluluklarla ortak bir amaç doğrultusunda organize bir şekilde hareket etmesi görülmüş ya da duyulmuş bir şey değildi, ta ki Şaman Kral, yurtlarını ziyaret edene kadar.

Şaman Kral, Yagı'nın yolunu biliyordu. Saygısını ve cesaretini ise büyük ayı pençeleriyle göstermişti onlara. Yagı'nın sevgi ve saygısını veya bunlara en yakın duygularını kazanmıştı. Ona 'Büyük Yagı' ismini vermişlerdi ve yolculuğunda ona eşlik etmek için birbirleriyle yarışmışlardı...

Yagı'nın, insansı ırklar arasında vahşi denebilecek bir görünüme sahip olması düşünüldü. Taş tasarımında kaba kuvvetlerini belirtecek şekilde kaslı bir yapıda olmaları planlandı. Bu yapılarını gösterecek şekilde gövdelerinde kıyafet kullanılmadı. Geri kalan kısımlarında ise paçavralara yer verildi. Büyük çekiçler kullanabilecekleri düşünüldü. Teknik kısıtlamalar nedeniyle bu çekice modelde yer verilmemesine karar verildi. Karakteri temsil eden taşın onun genel yapısını tanımlaması yeterli görüldü.

Yagı, kuvvetli yapısıyla güçlü saldırılar yapabilir. Bu saldırıların yakın mesafeli ve doğrudan olması mantıklı olacaktır.

Yagı, fiziksel yapısıyla dayanıklı olması beklenebilecek bir taş olacaktır. Bunun yanında doğrudan ve gözü pek hamleleri, teknik ve donanım eksiklikleriyle birleştiğinde savunması düşük karakterler de olmaları olasıdır.

Cesaretleri ve öfkelerine yönelik ek özellikleri olabilir. Kaba kuvvetleri sayesinde karşı tarafın taş konumlarını bozmaya yönelik hareketleri de olabilir.

Toplumsal yapıları gereği en güçlü Yagı taşı odaklı aktif ve pasif etkileşimleri olabilir.

Fiziksel ağırlıklı ve doğrudan hareket eden bir karakter olması sebebiyle Yagı'nın oyunda olabilecek olan büyü ve taktik sistemlerinden yararlanamaması da olasıdır.

Yagı taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direk Saldırı
- Yüksek Güç

- Yüksek Dayanıklılık
- Düşük Savunma
- Aynı Taşlar Arası Aktif ve Pasif Etkileşimler

3.1.1.4. Kolcu



Çizim 4: Kolcu

Ağaçların arasında sessizce hareket eden gölgelerdi onlar. Yolları doğanın yoluyla birdi. Fiziksel olarak kendilerini çevreleriyle kusursuz bir uyum sağlayabilecekleri şekilde eğitmişlerdi. Çetin koşullarda hayatta kalmak ve görünmeden huzuru sağlamak onların işiydi. Kimi zaman art niyetli gruplar, doğa ruhlarını mı yoksa Kolcularımı kızdırdığını dahi anlayamazdı. Kim bilir belki de yöntemlerinde yüksek mertebelere ulaşan bazı Kolcular doğa ruhlarının formlarına dahi bürünebilmekteydi. Kolculukta gizlilik esastı. Bu yüzden haklarında bilinenler her zaman kısıtlıydı. Ruhani bir grup muydu, yoksa gizli bir örgüt müydü? Belki de birbirinden bağımsız bu yolu izleyen yalnız ruhlardı...

Gizlilik konusunda olduğu kadar yay kullanmakta da ustaydılar. Dünyayla olduğu gibi düşmanlarıyla da aralarına mesafe koymayı tercih ederlerdi. Ayağınızın dibinde birden bire biten bir ok, sonraki adımınızın geldiğiniz yönde olması gerektiğini, gayet net bir şekilde ifade ederdi.

Kolcularla şamanlar arasında süregelen bir anlayış bulunmaktaydı. Yöntemleri farklı olsa da aynı yolda yürüdükleri de söylenebilirdi. Ve şimdi bu yol Şaman Kral'ın yolu olmuştı.

Kolcu taşı rahat fakat Subyera'nın puslu ormanlarına uygun kıyafetler içinde, kapalı kukuletalı, elinde yayı olan bir figür olarak betimlendi. Kukuletasında kuş kafasını andıran detaylar kullanıldı.

Kolcu taşı, oyunda menzilli saldırı yapabilen bir karakter olarak düşünüldü.

Zorlu yaşam şartlarına adapte olabilmesi oyunda Kolcu'ya belirli bir dayanıklılık katabilir. Bunun aksi bir düşünce uygulamaya konacak olursa da doğayla bütünleşme yolunda daha ruhani bir boyuta erişirken fiziksel bedenlerinin gücünün giderek azaldığı ve dayanıklılıklarının çok düşük olduğu da varsayılabilir. Korunmaya yönelik ekipmanlarının eksikliği ve en iyi savunmalarının gizlilik ve mesafelerini korumak olması, onları rakipleriyle yakın mesafede karşı karşıya kaldıkları durumlarda savunmasız bırakabilir.

Kolcu'nun iz sürme ve avlanma becerilerinin olabileceği düşünülürse bunlara yönelik de ek özellikler tanımlanabilir.

Doğal ortamlardaki hareket kabiliyetleri Kolculara oyunda da yüksek hareket kabiliyeti olarak dönebilir.

Gizlilik kavramına yönelik aktif ve pasif yetenekleri olabilir.

Yüksek güçteki Kolcuların hikâyelerindeki gibi çeşitli doğa güçlerine sahip olabilmesi düşünülebilir.

Kolcu taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Menzil
- Yüksek Hareket Kabiliyeti
- Gizlilik
- Taktiksel Hareketler
- Büyüsel Özellikler

3.1.1.5. Cüce



Çizim 5: Cüce

Cüceler, Subyera'nın insanlara kıyasla boyları kısa, enleri geniş sakinleriydi. Kuvvetli ve dayanıklı bir fiziğe sahiptiler.

Çalışkan ve yorulmak nedir bilmeyen bu ırk için aynı zamanda Subyera'nın zanaatkârları da denebilirdi. El işçiliği içeren herhangi bir konuda onlardan daha iyisi olamazdı. Özellikle taşı ve metali işlemek, en yeteneksiz Cüce'nin bile, kabul edilebilir bir yeterlilikte, yapabildiği bir işti.

Cüceler bir işe başladıklarında sonunu görmeden bırakmazlardı. Cüce inadı belki de Subyera'da kırılması en zor güçlerden biriydi. Azimli ve yılmak bilmez yapıları, altından kalkılması imkânsıza yakın gibi görünen işleri başarabilmelerini sağladı.

Savaş alanında ise dayanıklılık, kararlılık, güçlü kollar ve keskin baltalarla donanmış olan Cüceler, küçümsenemeyecek bir güçtü. Savaş becerilerinin, dünyalarına şekil verme becerilerinden aşağı kalır bir yanı yoktu.

Subyera'daki her ırk gibi Cücelerinde Hayat Ağacı'na dair inanışları vardı. Ama tasvirleri, hikâyeler arasında değişkenlik gösterebilirdi. Bir ağaç için ironik olduğu düşünülebilecek bir tasvirde; Hayat Ağacı, merkezinde erimiş metallerin aktığı demirden bir ağaç olarak resmedilmekteydi. Hikâyenin büyük kahramanı, baltasını orada dövüyor ve düşmanlarını da bu baltayla alt ediyordu.

Cüceler arasında yaygın bir efsaneye göre ise, Hayat Ağacı'nın ana damarından akan özsuyuyla yoğrulmuş çelik, dünyadaki en sağlam metal olurmuş. Bu metal, normal demir veya çelikten ise çok daha hafifmiş. Bu metalden yapılan silahlar durdurulmaz, zırhlar ve kalkanlar ise geçilmez olurmuş. Ayrıca Hayat Ağacı'nın, bu metale katkısı sadece fiziksel yapısına yönelik de değilmiş. Eğer bir de üzerine doğru rünler, Cücelerın kadim güç sembolleri, işlenirse muazzam güçler ortaya çıkarılabilirmiş.

Bu metalle donatılmış bir Cüce birliğı, işte bu, karşısına çıkılamayacak bir güç olurdu.

Hayat Ağacı'nın yeryüzündeki merkeziyle ilgili, güç ve zenginlik vaatleriyle dolup taşan, daha nice Cüce efsanesi vardı. Her Cüce, hayatı boyunca en az bir kere, oraya gitmenin hayalini kurardı. Ama o diyarın, yolu belirsiz, kapılarını açabilecek olan anahtar ise kayıptı.

Şaman Kral, o yolu gösteren pusula, kapıları açan anahtar olabilecek miydi?

Cüce olmadığı düşünülmezse, gayet inandırıcıydı. Ayrıca elde edilecek bir zenginlik varsa diğerlerinin gerisinde kalmak Cücelere yakışmazdı.

Cüceler genel fantastik algıda görünüm ve davranış olarak az çok yer etmiş bir ırktır. Bu algının çok da dışına çıkılmadan Subyera'ya özgü Cüce karakteri tasarımı yapıldı. Oyunda yer almalarında, genel kurguya sağlayabilecekleri uyum ve tasarımcının bu alandaki kişisel favorilerinden olmaları etkiliydi. Taşın şekli, tasarımcının benimsediğı ve uygulamakta olduğı anatomik forma göre tasarlandı.

Oyunda Cüce taşının, hikâyesinde de belirtildiğı gibi dayanıklı bir karakter olması düşünülebilir.

Kısa boylarından dolayı ise hareket menzillerinde bir kısıtlama uygulanabilir. Bunun yanında ise kısa boyları, metal işlemekteki ustalıkları ve kuvvetli yapıları onlara yüksek savunma değerleri katabilir.

Hikâyede belirtilen yapı bilgileri ve inşaat becerileri sistemdeki olası tahta manipölasyonu mekaniğinde kullanılabilir. Engel yapma ve yıkma özellikleri olabilir.

Mühendislik ve savaş becerilerinin harmanlandığı bu karakterin savaş alanında taktiksel savunma ve saldırı hamleleri kullanabilmesi de mantığa uygun olacaktır. Bu, benzer taşlar arası taktiksel etkileşime de kapı açabilir.

Cüce taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direk Saldırı
- Dayanıklılık
- Yüksek Defans
- Taktik Kullanımı
- Tahta Manipülasyonu
- Aynı Taşlar Arası Aktif ve Pasif Etkileşimler
- Düşük Hareket Kabiliyeti

3.1.1.6. Büyücü



Çizim 6: Büyücü

Şamanlar için büyü, doğanın bir gücüydü. Uygun şekilde rica edilmesi ve doğanın verdiği de uygun bir şekilde şükredilmesi gerekirdi. Büyücülerse büyüü, genelde doğayla iç içe girmiş olsa da ondan ayrı bir güç olarak görürlerdi. Doğru yetenek, bilgi ve çalışmayla açığa çıkartıp irade altına alabilecekleri bir güç. Ayrıca istediğini istediğin şekilde elde etmek varken verilenle yetinmek niyeydi ki?

Kimi genç Büyücülerin, şamanları küçük görmeleri ve onları çamurla oynayan amatörler olarak nitelendirmeleri sıkça karşılaşılan bir durumdu. Tabi ki onları kendileri kadar yüksek seviyede bir zekâ ve iradeye sahip olmamakla suçlayamazlardı. Ama kendileri istediklerini almak için taş a toprağa yalvaracak değillerdi. Eğer büyüünün gücü tesir etmişse bir taş a, onu ustaca işleyip kullanmayı bilirlerdi.

Kibirden ölmek, genç Büyücüler arasında yaygın görülen bir hastalıktı.

Yaygın algı ve görüşlere rağmen, yolunda bilgelikle ilerlemiş bir Büyücü, iki yolunda kendine has avantajları ve dezavantajları olduğunu bilirdi. Şamanın yolunda, doğa şamana istediklerini işlenmiş bir paket olarak sunmaktaydı. İçeriğinde tam kontrol sahibi olunamayacak bir paket. Bir Büyücünün ise büyüünü şekillendirirken her aşamada, en küçük detaylara dahi ayrı ayrı odaklanması ve bu detayları ustalıklı işlemesi gerekirdi. Doğanın yardımcı ellerinden yoksun şekilde bunu yaparken de

yoğun bir fiziksel ve zihinsel güç kullanıyorlardı. Eğer istediklerini almaları yolunda varlıklarındaki tüm gücü tüketmezlerse, elde etmek istedikleri sonuca ulaşabilirlerdi. Şaman doğayla ortak çalışırken Büyücü tek başınaydı. Güçlü şamanların ulaştıkları sonuçlarınsa küçümsenebilecek hiç bir yanı yoktu.

Büyücüler genelde bol cübbeler giymeyi tercih ederlerdi. Bunun, rahatlık, ferahlık veya Büyücüler arası bir moda akımı olmaktan çok daha öte işlevleri de yok değildi tabi ki. Büyücü cübbesi gizleyiciydi. Herhangi fiziksel bir zayıflığın algılanmasını güçleştirirdi. İçerisindekinin bilinmezliği her zaman bir tereddüt yarattı. Bunun dışında bir Büyücü'nün ihtiyaç duyabileceği malzemeleri saklaması için yeterince cep ve bölmeye de ev sahipliği yapabiliirdi. Ama belki de en önemli işlevini Büyücü'nün karşısında büyüden anlayan bir rakip varken sergilerdi. Büyücü'nün hareketlerinden yapmakta olduğu büyüü tahmin edip buna göre hareket edebilecek bir rakip... Bu gibi durumlarda ise büyü için gerekli hareket ve materyalleri, zekâ ve tehlike dolu gözlerden saklamak da cübbenin göreviydi. Büyücü'nün cübbesi, pek çok gizemi saklayabilirdi...

Zekâ Büyücülüğün doğasında vardı ve Şaman Kral'ın gücünü küçümsemek aptallık olurdu. Ayrıca Şaman Kral'ın yanında yer alarak, bireysel olarak ulaşmaları daha zor olan hedeflere ve güçlere doğru, daha rahat bir yolculuk gerçekleştirebilirlerdi. Karşısında olmak ise zaten bir seçenek değildi.

Bu yolculuğun sonuna vardıklarında ise paylarına düşen ödülü almakta da alçak gönüllülük edecek değillerdi. Zekâ ve irade, Büyücülüğün olmazsa olmazlarıydı ve ellerine geçecek güce ve daha fazlasına hükmedebilecek kadarına şimdiden sahiptiler.

Büyücü'nün tasarımında genel fantastik kurgu algısında klasik olarak nitelendirilebilecek bir görünüm kullanıldı. Cübbeli bir figür olarak betimlenen bu karakterin eline aksesuar olarak belli belirsiz görülen bir kafatası şekli eklendi. Cübbeli görünümü hikâyenin kurgusal gerçekliğiyle desteklenen karakterin, yapım aşamasında arkadan görünümüne çeşitli detayların da işlenebileceği düşünüldü.

Büyücü, oyunda büyü yardımıyla menzilli saldırılar yapabilen bir karakter olabilir. Fiziksel güce dayalı olmayan yapısından dolayı yakın mesafede etkisinin

düşebileceği ve savunmasızlığından kaynaklı olarak dayanıklılığının düşük olabileceği de öngörülebilir.

Bunun yanında taşın kendi özellikleri dışında bir büyü sistemi geliştirilecekse bu sistemden yararlanabilen karakterlerden birisi olabilir. Eğer sistem desteklerse tahta manipülasyonuna dair özellikleri de kullanabileceği varsayılabilir.

Büyüyle kontrol altına alınabilecek veya oyuna dâhil edilebilecek taşların da kullanımında aracı olabilir.

Alan etkisi olan büyülerle bir taş grubunu etkileyebilecek özellikleri olabilir. Bunun yanı sıra karşı tarafı yavaşlatma veya güçsüzleştirmeye yönelik özellikler de kullanılabilir.

Taşın gücü konusunda verilecek kararlara bağlı olarak, başka taşlar üzerinde irade kurabilme yeteneği veya hareketlerinin, normal hareketler yerine ışınlama tarzı bir yeteneğe dönüşmesi de sahip olabilecekleri özelliklere dair fikirler arasında tutulabilir.

Büyücü taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Büyü Kullanımı
- Menzil
- Alan Etkisi
- Manipülasyon
- Kontrol, Yönlendirme
- Taktik Kullanımı

3.1.1.7. Koparan



Çizim 7: Koparan

Acıkan Yagı tek başına ağaçlık alanda ilerlemekteydi. Dişe dokunur herhangi bir şeyler bulmak için çevreyi araştırıyordu. Şöyle etli, sulu bir av, hele çevresinde ortak çıkacak kimse de yokken... Düşünceler bile ağzını sulandırıyor.

Çalıların arasından aniden fırlayan karaltı, yemek düşüncelerini bölüverdi. Son anda duruşunu sağlamlaştırabildi. Darbe sol kolu ve göğsü üzerinde patlamıştı. Ayağının altındaki toprak bir kaç santim kaydı, ama dengesini yitirmedi. Yagı güçlüydü. Sarsıntının etkisini üzerinden atmadan çekicine davranmıştı bile. Önüne düşen saldırganını ezmesi an meselesiydi ki ikinci bir darbe de ensesinde patladı ve onu, orman zeminiyle şiddetli bir kucaklaşmaya itti. Küçük saldırganları, Yagı'nın toparlanmasına izin vermeye hiç de niyetli değildi. Saklandıkları yerlerden çıkıp onlara katılan arkadaşlarıyla birlikte, aniden Yagı'nın üzerine üşüşmüşlerdi. Bu yaratıklar isimlerini güçlü çenelerinden alıyorlardı ve düşen Yagı'nın işini bitirirken de isimlerinin hakkını vermekten çekinmediler.

Doğal hayatlarında topluluk halinde yaşayan Koparanlar, avlanırken de kusursuz bir uyum sergilerdi. Sırtları kalın ve sağlam bir kabukla kaplıydı. Bir nevi zırh görevi gören bu kabukların düz yüzeylilerine olduğu kadar sivri ve keskin çıkıntılarla bezenmiş olanlarına da rastlamak mümkündü. Yere yakın tıknaz yapıları onları küçük hedeflere dönüştürüyordu. Sert kabukları altındaysa yoğun bir kas donanımına sahiptiler. Kuvvetli arka bacaklarıyla güçlü zıplayışlar yapabiliyorlardı. Sert kabuklarının arkasına saklanarak yaptıkları atlayışlarla, düşmanlarına bir gülle misali çarpabilirlerdi.

Küçük boyutlarına rağmen kendilerinden büyük avları veya düşmanları alt edebilmekteydiler. Bunu, tek bir beyine bağlı organlar misali hareket etmelerini

sağlayan, kusursuz uyumlarına borçluydular. Kurbanları karşısında karmaşık taktikler uygulayabiliyorlardı. Ne kadar kalabalık olurlarsa, bu taktikler de bir o kadar karmaşık ve etkili oluyordu.

Diğer doğa ruhları düşünüldüğünde, Koparanların, genelde normal canlılara özgü olarak nitelendirilebilecek bir hayat sürdürdükleri söylenebilirdi. Ama her doğa ruhu gibi büyüünün çağrısına cevap verme yetileri ve yönelimleri de vardı.

Büyü kendi başına ciddi ve tehlikeli bir uğraşıydı. Büyüyle diğer ruhlar üzerinde irade kurmak ise tehlike kavramını üst boyutlara taşımaktaydı. İlk Koparan'ını çağırmak, nice acemi Büyücü için son büyüü olmuştu. Nitekim eksilen parmaklar ve uzuvlar, büyü yapmak için ideal koşulları sağlamayı güçleştirmekteydi.

Şamanlar, Büyücüler ve âlimler arasında Koparanların türü ve kökeni hakkında pek çok değişik görüş bulunmaktaydı. Genel görüşe göre, tabi ki pek çok canlının iradesi büyü ile kontrol altına alınabilirdi ama büyüyle peydah olabilmek doğa ruhlarına özgüydü. Kimilerine göre kesinlikle doğa ruhlarıydı, kimilerine göre ise bir şekilde büyüden etkilenmiş normal bir türdü. Bazıları ejderhaların soyundan geldiklerini savunurdu ve hatta bunların bir kısmı, ilk Koparaların, hasta bir ejderhanın çürük yumurtalarında hayat bulduğundan emindi. Yanlış gitmiş bir büyü deneyinin sonucu da olabilirlerdi. Bir görüşe göre ise doğal hayatta yaşayan Koparanlar büyü âlemindeki gerçek formlarının bir yansımasıydı, güçlü bir illüzyondan ibarettiler. Buna karşıt bir görüşe göre ise orası "büyü âlemi" değil "ruhlar âlemi"ydi... Kısacası henüz varılmış ortak bir görüş yoktu.

Gerçi, ne ve nasıl olduklarının çok da önemi yoktu, ki Subyera anlamadıkları güçleri kullanmaktan çekinmeyen cesur ruhlarla doluydu.

Deneyimli bir büyü kullanıcısı için ise Koparanlar, gerektiğinde başvurulabilecek hızlı ve etkili bir kas gücüydü.

Koparan taşı, küçük boyutlu, güçlü sırtlı ve ejderhaları andıran bir kafa yapısına sahip olacak şekilde, dört ayağı üzerinde her an atlamaya hazırmış gibi duran bir formda tasarlandı.

Koparan taşının küçük boyutuyla oyun içinde dayanıklılığın düşük olması beklenebilir. Bunun yanında boyutlarının onları küçük bir hedefe dönüştürmesi ve görünen kısımlarının büyük bir bölümünün sert bir kabukla örtülü olması bu taşın savunmasını da arttırabilir.

Koparan taşı zıplama özelliği sayesinde yüksek hareket kabiliyetine sahip olabilir.

Koparan, zıplayarak yapabildiği saldırılar sayesinde hareket-saldırı kombinasyonlarına sahip olabilir. Pozisyon değişikliği içeren saldırılara da sahip olabilir. Bu tarz saldırılar ise hikâyedeki gibi yapan Koparanların savunmasını düşürebilir.

Koparanların hikâyesinde geçen kendi aralarındaki uyum ve iletişim kabiliyetleri, bu taşlara oyunda, sayılarına ve pozisyonlarına göre ek özellikler katabilir.

Koparan taşlarının, kendi içlerinde taktiksel hareketleri olabileceği düşünülebilir. Fakat oyun için geliştirilebilecek olan genel taktik ve büyü sistemlerinden yararlanamayan taşlardan olmaları da olasıdır.

Büyüyle çağrılabilmesi, oyunda Büyücü ve Şamanların onları oyuna dâhil edebilmesine veya kontrol edebilmesine bir kapı açabilir.

Koparan taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direk Saldırı
- Yüksek Hareket Kabiliyeti
- Düşük Dayanıklılık, Yüksek Savunma
- Düşük Güç
- Hareket-Saldırı Kombinasyonları
- Aynı Taşlar Arası Aktif ve Pasif Etkileşimler

3.1.1.8. Yersu



Çizim 8: Yersu

Doğa Ana'nın kızları da derlerdi onlara. Değişken formlarıyla, kimi zaman nehirdeki su, kimi zaman da yerdeki toprak olurlardı. Ama onları gördüğünü iddia eden herkes, güzel bir kadından bahsederdi.

Yersu'yla karşılaşmak kimileri için şans, kimileri içinse tam tersiydi. Doğanın anlaşılması zor, oyuncu ruhlardı.

Zaman zaman yollarını şaşırmış zavallıların akıllarını çeler ve onları felaketlerine sürüklerlerdi. Tabi ki bunu, ihtiyaçları olduğundan yapmazlardı. Sadece, eğlenmeyi ve ormanı hoş görünümli nesnelerle süslemeyi severlerdi.

Ne de olsa, üzerinde çiçeklerin açtığı bir kafatasından daha dekoratif bir obje daha olabilir miydi?

Onları çağıran bir Şaman ya da Büyücü olsun, iki tarafı keskin bir kılıç (deneyimsiz Büyücüler için bu kılıcın kabzasının da olmadığı düşünülebilir), kullandıklarını bilmeliydi. İradelerindeki en küçük zayıflık kontrolün el değiştirmesine neden olabilirdi. Efendiyken oyuncak olmak her daim mümkündü.

Ama Şaman Kral sıradan bir sihirbaz değildi. Çağrısı güçlü, hatta korkutucuydu. İtaatsizliğe yer bırakmayacak bir iradesi vardı. Neyse ki bu yolculuk, Yersu için

eğlenceli de olabilirdi. Şaman Kral'ın, bir kaçının eksildiğini fark edemeyeceği kadar çok oyuncu vardı.

Ve belki de tüm suyun gerçek kaynağında yüzme fırsatı bulacaklardı...

Yersu taşı için hikâyesiyle de uyumlu olacak şekilde hareketli ve akışkan bir form tasarlandı. Taş, genelinde bir kadın formunu andıracak şekilde biçimlendirildi. Karakterin suyla olan alakası ve form değiştirme özellikleri de akışkanlığı andıracak detaylarla tasvir edildi. Taşın arka yüzünde ise yer ile olan ilişkisini betimleyebilecek işlemler yapılabileceği düşünüldü.

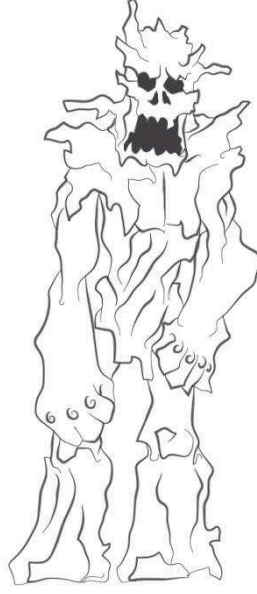
Yersu karakteri, form değiştirebilme yeteneği sayesinde oyunda yüksek hareket kabiliyetine sahip olabilir. Bu yeteneği sayesinde engelleri aşabilme özelliği olabilir. Aynı zamanda değişken formları onlara savunma arttırıcı özellikler olarak da dönebilir. Su ve toprakla olan ilişkileri tahta manipülasyonuna yönelik özelliklere de kapı açabilir.

Hikâyesinde geçen akıl çelme yeteneği de karşı tarafın taşlarının düzenini bozmaya yönelik özelliklere taban hazırlayabilir.

Yersu taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direkt Saldırı
- Yüksek Hareket Kabiliyeti
- Yüksek Savunma
- Tahta ve Taş Manipülasyonu

3.1.1.9.Ulumeşe



Çizim 9: Ulumeşe

Ulumeşeler doğanın kadim ve güçlü ruhlarındandı. Diyarın diğer sakinlerini genelde umursamazlardı. Yaşlı gözleri, onları mevsimlik bitkilerden pek de farklı görmezdi.

Doğanın pek çok ruhu gibi büyüünün çağrısına cevap verebilirlerdi de, eğer kulaklarına ulaşabilirse. Çoğu zaman bir şamanın en derin yakarışları bile, onlara bir sineğin vızıltısından farklı gelmezdi.

Çoğu fani, hayatları boyunca bir Ulumeşe'yle karşılaşmazdı. Bu açıdan şanslıydılar çünkü Ulumeşe'nin, ormanlarını kirleten, ağaçlarını kemiren bu haşarelere nazik davranma gibi bir kaygısı olmazdı.

Kral Şaman'ın yaygaracı sürüsü sinir bozucu olsa da çağrısı güçlüydü. İradesi yerinde, amaçları adildi. Zaten göz açıp kapayıncaya kadar çevresindeki bu et ve kemik yığınınan eser kalmayacaktı. Ulumeşe, Ana Ağaç'a hiç olmadığı kadar yakın olacak ve orada yeniden filizlenecekti.

Yolculuklarının sonundaki şaşırtıcı tablo, Ulumeşe için gayet yerinde ve tatmin edici bir manzaraydı. Gördükleri karşısında çıkardığı ses eğer üzerini kaplayan ağaç kabuklarının çatırtısı değildiyse, içten içe kıkırdadığı bile söylenebilirdi.

Ana Ağaç'ın topraklarını gübrelemek için gerçekten ilginç yolları vardı...

Ulumeşe taşı, uzun, ağacı andıran bir insan formunda tasarlandı. Yüzünde dost canlısı olmayan bir ifade ve vücudunda asimetrik bir anatomik yapı kullanıldı.

Ulumeşe'nin, büyük bir ağacı andıran yapısıyla yüksek dayanıklılık ve güce sahip bir taş olması öngörülebilir.

Büyük yapıları sayesinde saldırılarının birden çok taşı hedef alabilmesi de olasıdır. Yüksek güçleriyle diğer taşları konumlarını değiştirmeye zorlayan hareketlere de sahip olabilirler.

Yüksek güçleri ve sahip oldukları doğa güçleri tahtada engelleri kaldırmalarına veya engeller yaratmalarına olasılık sağlayabilir.

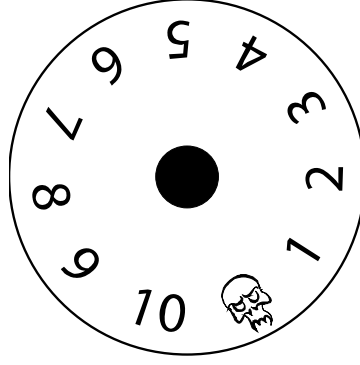
Büyük ağaçsı yapıları güçleri tükendiğinde tahtada bir engel olarak kalmaya devam etmelerini sağlayabilir.

Diğer canlılarla uyumsuz yapısı taktiksel bir sistemden yararlanmalarını güçleştirebilir.

Ulumeşe taşının, görsel tasarımına göre oyun sisteminde sahip olabileceği bazı özellikler ve üstlenebileceği roller şu şekilde sıralanabilir:

- Direk Saldırı
- Yüksek Dayanıklılık
- Yüksek Güç
- Alan Etkisi
- Tahta ve Taş Manipülasyonu

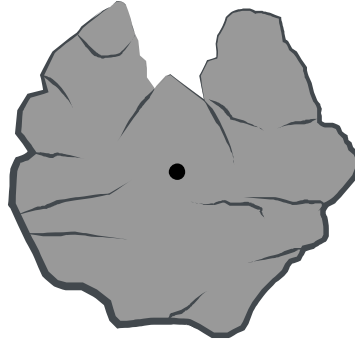
3.1.1.10. Güç Çarkları



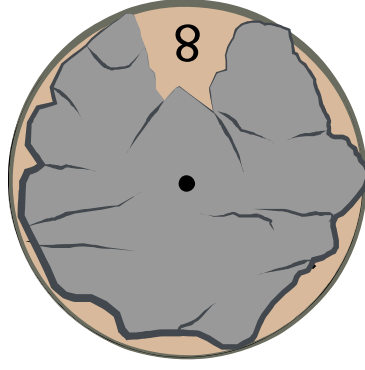
Çizim 10: Güç çarkı

Güç çarklarının, oyun taşlarının altında yer alan hareketli parçalar olarak tasarlanması planlandı. Bu çarkların karakterlerin güç seviyelerini belirtmek için kullanılması düşünüldü. Güç çarkları 0-10 arası sayıları belirtebilecek şekilde yapıldı. Genelde gücü biten karakterin tahtadan kaldırılması uygun olacağından "sıfır" yerine kurukafaya benzer bir sembol kullanıldı. Bu sembolün karakterin gücünün tükendiğini simgelemesi dışında, bazı özel koşullarda, o karaktere özgü bir yeteneğin o sırada kullanımda olduğunu gösterebileceği de düşünüldü.

Oyun taşları için de onlarla bütünleşik şekilde olacak ve tek seferde çarktaki bir sayıyı gösterebilecek taban parçaları tasarlandı. Taban parçalarında geometrik bir form yerine daha doğal bir görünüm kullanılması tercih edildi.



Çizim 11: Taban parçası



Çizim 12: Taban parçası ve güç çarkı üstten görünüm

Oyuncuların taşlarını tanımlayabilmesi için uygulanacak olan renk kodlamasının, taşlar yerine bu çarklara uygulanabileceği düşünüldü. Bu oyuncunun, taşlarını çarkların rengiyle tanıyabilmesini sağlarken, taşların oyunculara değişken sayılarda dağılımını destekleyebilecek bir oyun sistemi için de bir sette renklerine bağımsız sayılarda taş olabilmesini sağlayacaktı. Çarkların rengini daha belirgin gösterebilmesi için taban parçaları çarkı tamamen kaplayacak şekilde yapılmadı. Taban parçaları bu şekilde göstermesi gereken sayı dışındaki sayıları kapatırken kenarlarda çarkın renginin üstten de görülebileceği boşluklar yarattı.

3.1.1.11 Engel Taşları

Oyun sisteminde bir engel mekaniği olacak ise bunun için engel taşlarının kullanılabileceği düşünüldü. Engel taşı olarak hali hazırda oyun taşları için hazırlanacak olan taban parçalarının kullanılabileceği düşünüldü. Bu parçalar, yapılacak olan güç çarklarıyla da uyumlu olacağından, eğer engeller için bir güç veya dayanıklılık mekaniği uygulanacak olursa bu ihtimali de destekleyebileceği düşünüldü. Bu taban parçalarının sonraki aşamalarda engel olarak tasarlanabilecek objelerle de bütünleştirilebileceği düşünüldü.

3.1.2. Tahta Konsepti

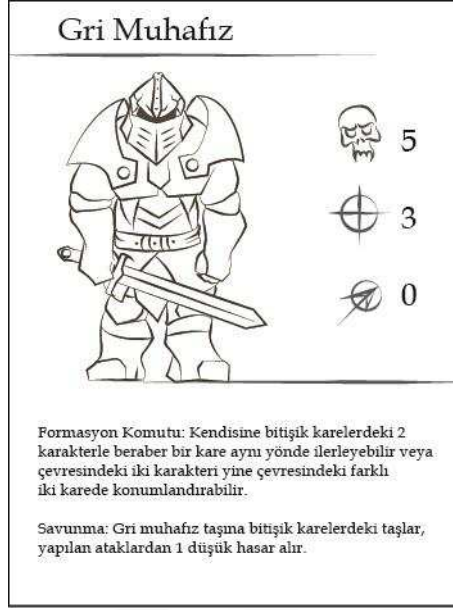
Tahta için sade görünümlü karelere bölünmüş bir yüzey düşünüldü. Tahtanın, taşların üzerinde rahatça seçilebileceği açık bir renkte olması planlandı. Tahtanın yüzey yapısının da uygulanması muhtemel çarklı taşların, dönme sistemini destekleyebilecek sürtünme kuvvetini oluşturabilecek şekilde yapılması da düşünüldü. Sistem tasarımı sırasında kararı verilecek olan boyuta göre şekillendirilmesi planlandı. Tahta bir nevi üzerindeki seramik figürlerin de kaidesi olacaktı. Bu yüzden sade bir görünümde ve seramikten farklı bir malzeme ile yapılmasının uygun olabileceği düşünüldü. Bunun aynı zamanda pratik kullanıma da katkı sağlayabileceği öngörüldü.

3.1.3. Kart Konseptleri

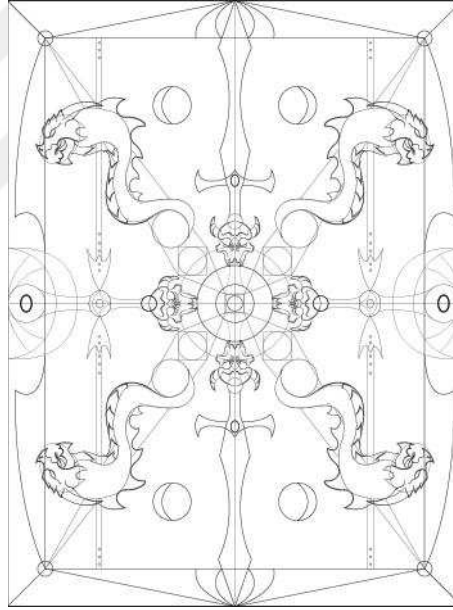
Oyunda kullanılabilecek üç çeşit kart düşünüldü. Bunlar bilgi, büyü ve taktik kartlarıydı. Kural sisteminde yer verilip verilmeyeceklerine göre bu kartların geliştirilmesi ve uygulanması planlandı.

Bilgi kartlarının oyun taşlarının kural sistemine göre özelliklerini ve değerlerinin göstermesi planlandı. Oyuncular, oyun sırasında hızlı referanslar alabilmek için bu kartları kullanabilir. Rastgele seçimler için de karakter destesi olarak kullanılabilir.

Bilgi kartları için yapılan konsept şablon ve arka yüzey motif çalışması aşağıda gösterilmiştir. Bu kartların uygulamalarının yapılmasına karar verilirse üretim öncesi grafik ve renk açısından geliştirilebileceği düşünüldü.



Çizim 13: Bilgi kartı şablonu konsepti



Çizim 14: Kartlar için arka yüzey motif çalışması

Büyü kartlarının, kural sisteminde taş özellikleri dışında bir büyü mekaniği kullanılacaksa bu mekaniğin uygulanması ve öğelerinin tanımlanması için kullanılabileceği düşünüldü.

Taktik kartlarının da kural sisteminde taş özellikleri dışında bir taktik mekaniği kullanılacaksa bu mekaniğin uygulanması ve öğelerinin tanımlanması için kullanılabileceği düşünüldü.

3.2. Sistem Konsepti

Sistem tasarımı sırasında verilmesi gereken en güç karar oyunun içinde hangi mekaniklerin bulunacağıydı. Bu, oyunun oynanış süresi, basitliği ya da karmaşıklığı ve hitap edebileceği oyuncu kitlesini etkileyecek olan en önemli karardı. Bu yüzden sunulacak olan oyun için bir el oynanışın ortalama ne kadar süreceğine karar verilmesi gerekiyordu. Bunun yanında da öğrenme süreci ve karmaşıklık seviyesi de göz önünde bulundurularak sistemde kullanılacak olan mekaniklere karar verilmeliydi.

Bu aşamaya kadar yapılan konsept çalışmalar ve üretilen fikirler pek çok değişik oyun sisteminin geliştirilebilmesine olanak sağlıyordu. Öncelikle, üretilen fikirler ve yapılan görsel tasarım çalışmaları göz önünde bulundurularak, planlanan oyunun oynanış süresi, karmaşıklığı, öğrenme süresi, uygulanabilirliği ve bu tarz oyunları oynayanlar arasında hitap edebileceği kitleyi etkileyebilecek olan faktörler listelendi:

- Tahta boyutu
- Taş sayısı
- Taşların özel yetenekleri
- Oyuna taş ekleme ve çıkarma
- Hareket mekaniği
- Güç çarkları
- Taşlar için güç seviyesine bağlı özellik değişimleri
- Taşların farklı hareket, menzil, savunma, güç değerlerine sahip olması
- Engel mekaniği
- Kral taşı
- Kart sistemi
- Büyü sistemi
- Taktik sistemi
- Karakterler arası aktif ve pasif etkileşimler
- Kaynak toplama
- Alan ele geçirme
- Olasılık Belirleyiciler

Sunulacak oyunun, bir el oynanışının 20-25 dakika arası sürmesi ve öğrenilmesi çok güç olmayan tutarlı bir sisteme sahip olması planlandı. Aslında bir oyun sisteminin en iyi haline gelmesinin belirli bir oynanış ve gelişim süreci sonrası olacağı düşünüldüğünde ortaya konulacak bu sistemin ancak oyunun evrimi içerisinde ilk örneği veya prototipi olabileceği de varsayılabilir. Düşünülen sistemde oyun süresinin kısa tutulmasında çağdaş insanın bu tarz aktivitelere ayırabileceği zamanın kısıtlı olduğu düşüncesi etkiliydi. Bunun yanında ise geliştirilecek olan oyunun ileride tasarlanabilecek daha gelişmiş ve genişletilmiş, karmaşık sistemleri de içeren, daha çok oyunlara özel ilgisi olan kitleye hitap edebilecek versiyonu için de görsel ve mekanik bir temel hazırlayacaktı.

Oyun süresi kabaca belirlendikten sonra oyun içerisinde bulunacak olan mekaniklere ve nesnel öğelerin nicelik ve nitelik değerlerine karar verildi.

Taşların boyutları göz önünde tutulduğunda oyun tahtasındaki karelerin 4-5 cm arası boyutlarda olması gerekiyordu. Tahtanın da kaplayacağı yer buna bağlı olduğundan ve tahta büyüklüğü pratik oynanışı ve oyun süresini doğrudan etkileyeceğinden tahta boyutunun 7x7 ile 11x11 kareler arasında olabileceği düşünüldü. En uygun boyut kurallar ve ana mekanikler belirlendikten sonra yapılan deneme oyunları sonrasında belirlenecektir.

İlk planlanan sistemde oyuncuların 6 ana taşla (Şaman, Büyücü, Gri Muhafız, Yağı, Cüce, Kolcu) başlaması ve oyuna dâhil edilebilecek şekilde bu taşların birer yedekleri ile büyümlü yaratık taşlarının (Koparan, Yersu, Ulumeşe) oyun setinde bulunması düşünüldü.

Güç çarklarının, bu oyununu özel kılabilen mekaniklerden birisi olduğu düşünüldüğünden oyunda yer verilmesine karar verildi. Karakterlerin oyuna farklı güç seviyelerinde başlaması ve gücü arttırabilen ve azaltabilen özelliklerin bulunması düşünüldü.

Taşların güç seviyelerine bağlı olarak değişen özellikler kazanması oyuna kurgusal bir gerçeklik ve stratejik bir derinlik katabilirdi. Ancak bu oyunun karmaşıklık seviyesini arttıracağından bu sistem tasarımı içerisinde bazı istisnalar hariç yer verilmedi. Karakterlerin özel yeteneklerine yer verilirken bu yeteneklerin varlığı sabit tutuldu.

Karakterler arası etkileşimler, taşların, koşulları gerçekleştirildiğinde kullanabileceği özel yetenekleri olarak ele alındı.

Engel sisteminin oyuncuların belirli taşlar yardımıyla belirli sayılarda kullanabileceği bir özellik olabileceği düşünüldü. Pratikte uygulanabilirliği ve gerekliliğine göre sistemde ne şekilde yer verileceğine karar verilecekti.

Düşünülen kart sistemlerinden bilgi kartlarına, kural sistemine hızlı başvurular yapılabilmesi adına yer verilmesine karar verildi. Bu kartlarda karakterin çizimi veya fotosu ve özelliklerinin yer alması düşünüldü. Bunun yanı sıra karakter bilgi kartları denemeler sonrası karar verilecek olan rastgele karakter seçimi mekaniği için de kullanılabilecekti. Büyü ve taktik kartı sistemleri planlanan, yalınlaştırılmış sistem için uygulanmadı.

Kral Şaman mekaniğinin bu yalınlaştırılmış sistem için uygulanabileceği düşünüldü. İlk denemeler için amacın karşı tarafın Şaman'ının gücünü tüketmek olması düşünüldü. Oyunda iki tarafında tek bir Şaman taşı olmasına karar verildi. Yapılacak olan denemeler sonunda oyun sonu amacının değiştirilebileceği veya alan ele geçirme ve kaynak toplama mekaniklerinin oyuna dâhil edilebileceği düşünüldü.

İlk sistem tasarımında zar gibi olasılık belirleyicilere yer verilmedi.

İlk model sistem için oyuncuların eşit sayıda ve yerleri önceden belirlenmiş taşlarla başlamasına karar verildi. Bu konudaki bir diğer düşünce ise oyuncuların belirli bir kaynak ücret sistemine göre kullanmak isteyebileceği taşlara karar verebilmesiydi. Model sistemde buna yer verilmedi. Bazı koşullarda kaynak olarak kullanılan tek değer Şaman taşının güç seviyesi olarak bırakıldı.

Bu düşünceler yönünde oyunun ilk modeli için kurallar yazıldı ve taş özellikleri belirlendi.

3.2.1 Model Sistem: "İlk Geçit"

Geliştirilen model sistemin, hikâyedeki Şaman Kral'ın rakibine veya rakiplerine karşı ilk mücadelesini ele alması düşünüldü. Model sisteme "İlk Geçit" adı verildi. Sistem konseptinde belirlenen kısıtlamalar göz önünde bulundurularak sistemi, geliştirilen görsel konseptte bağlayan ve onu kendi içinde görselleştiren kısa bir giriş hikâyesi yazıldı:

Subyera sakinlerinin Hayat Ağacı'nın merkezini sadece efsanelerdeki bir yer olarak düşünmeleri doğaldı. Şaman Kral'ın şu anda bulunduğu noktaya gelebilmek en gözü pek ve güçlü ruhlar için bile imkânsıza yakındı. Şaman Kral için ise şimdi imkânsıza ilk adımı atma zamanı gelmişti.

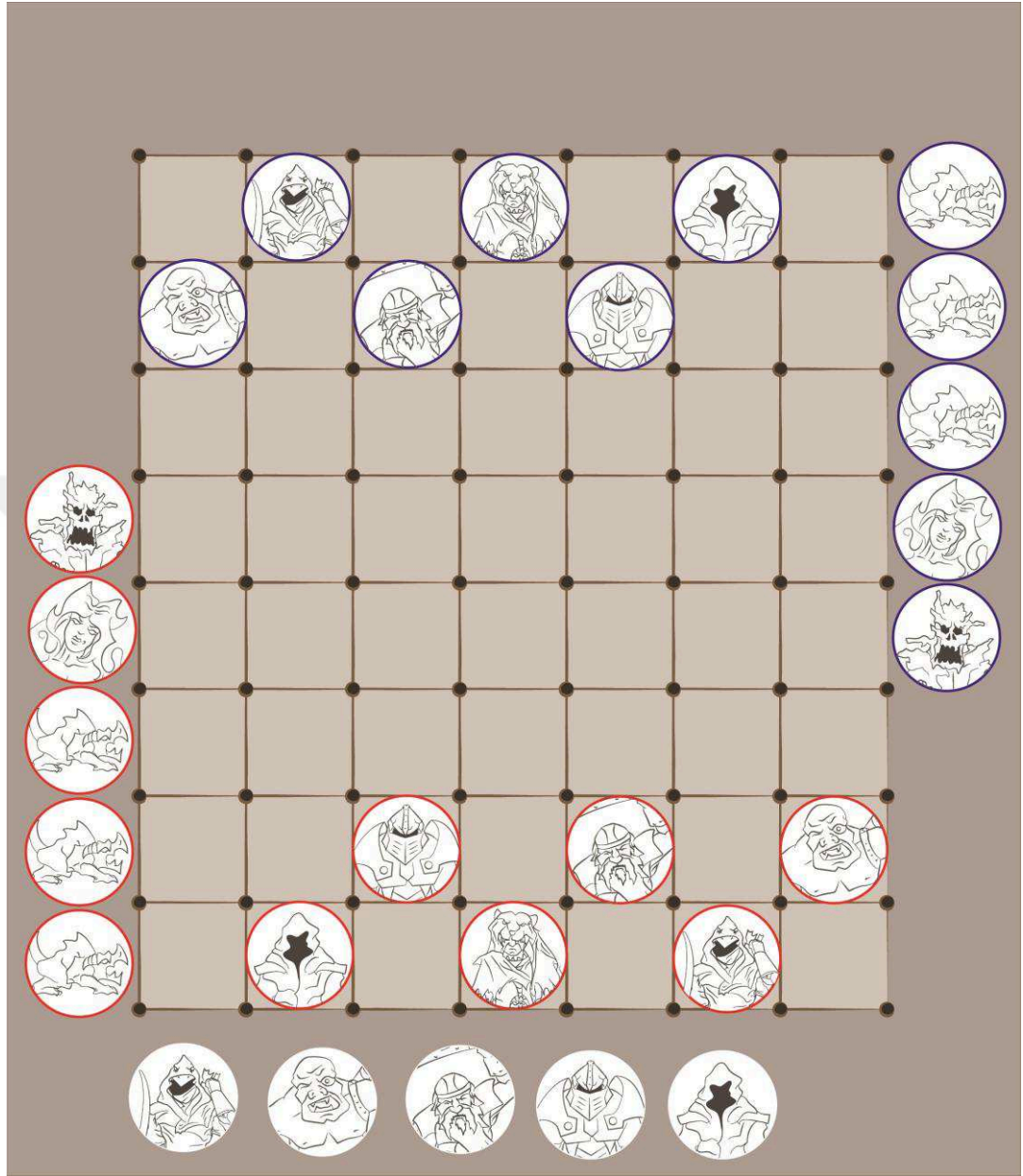
Karşısındaki geçitten geçebilmek büyük güç ve irade istiyordu. Ötesinde onu ne beklediğini ise kendisi bile bilmiyordu. Geçitle olan mücadelesi sonrası yoldaşlarının yeteneklerine ihtiyaç duyabileceğini düşündü ve doğa ruhlarının desteğinin onu karşı tarafta beklemesini umdu. Gücünün sınırlarını zorladı ve dengenin doğasıyla girdiği mücadele sonrası farklı türlerden beş yoldaşını kendisiyle beraber sonraki adıma taşıyabildi.

Ulaştıkları nokta Subyera'daki hiçbir yere benzemiyordu. Doğanın ve büyüünün güçleri burada coşkun dalgalar halindeydi. Islah edilmesi bir yana içerisinde hayatta kalmak bile büyük bir çaba gerektiriyordu. Büyücü, gücün burada vahşileştiğinin ve kontrolünün zayıfladığının farkındaydı. Büyüyü elbette kullanacaktı ama sonuçları üzerinde tam irade sahibi olamaması onu daha da gerginleştirmişti. Gerginleşen sadece o değildi tabi ki. Hepsi şu anda hayatlarının tamamen Şaman Kral'a bağlı olduğunun farkındaydı.

Şaman Kral, kalan gücünü idareli kullanmalıydı. Yoldaşlarına şimdiye kadar olmadığı kadar çok ihtiyaç duyduğunun farkındaydı. Rakibi onu karşısında bekliyordu. Geçitteki iradesi belki dışarıdaki yoldaşlarından küçük yardımlar alabilmesini sağlayabilirdi. Ama şu anda adamlarının potansiyelini en iyi şekilde kullanarak rakibini yollarının üzerinden kaldırması gerekiyordu.

"Hükümün sahibiyle mahkûmunu birbirine muhtaç eden yere hoş geldik." diye mırıldandı büyücü.

3.2.1.1. Genel Kurallar



Çizim 15: Oyun tahtası ve taşların başlangıç dizilimi

Oyuncular oyuna 6'şar taşla başlar. Bunlar; Şaman, Büyücü, Gri Muhafız, Cüce, Yagı ve Kolcu taşlarıdır. Tahtanın kenarında oyuncuların, oyuna "Çağrı" özelliğiyle dâhil edebileceği 3'er Koparan, 1'er Yersu ve 1'er Ulumeşe taşları bulunur. Şaman'ın "Kralın Çağrısı" özelliği ile oyuna dâhil edebileceği 1 Cüce, 1 Gri Muhafız, 1 Kolcu, 1 Büyücü taşı da set içeriğinde bulunmaktadır.

Bu sistem 7x8 karelik alanı olan bir tahtaya sahiptir. Taşların başlangıç dizilimi çizim 15'te gösterilmiştir.

Taşların güçleri, altlarındaki çark yardımıyla belirtilir.

Oyuncuların kendi turlarında yapabilecekleri 2 hareket vardır. Bir turda bir taş ile bir eylem gerçekleştirilebilir. Yapılabilecek 2 hareket şu eylemleri içerebilir:

- Taşı hareket ettirme: Tüm taşların hareket menzili 3 karedir. Taşa yönelik özel bir kural yoksa diğer taşların üzerinden atlayamaz. Hareketin her adımı çapraz yönler dâhil tüm bitişik karelere yapılabilir.
- Taş ile atak yapma: Taşlar menzilleri dâhilindeki rakip taşa atak güçleri kadar hasar verebilir.
- Taş ile hareketli atak özelliğini kullanma: Hareketli saldırıda taşlar 2 kare hareket ederek atak güçlerinin 2 eksiği hasar verebilir.
- Taşın aktif özel yeteneğini kullanma: Taşlar tablolarında belirtilmiş olan aktif özel yeteneklerinden birini kullanabilir.

Oyuna başlayan tarafın ilk turda kullanabileceği 1 hareketi vardır. Sonraki turlarda her oyuncu 2 hareket kullanır.

Şaman taşının gücü tükenen oyuncu oyunu kaybeder.

Oyunda sadece Şaman taşı kalan ve oyuna başka taş sokamayacak durumda olan oyuncu oyunu kaybeder. Oynanan turda bir tarafın sadece Şaman taşı kalmış ise ve bir sonraki tur da bu şekilde sonuçlanırsa bu kural uygulanır.

Oyunda sadece Şaman taşları kalır ise Şaman taşının gücü yüksek olan oyuncu oyunu kazanır. Sadece Şaman taşlarının kaldığı turdan sonraki tur da oynanır ve bu durum devam ederse bu kural uygulanır. Sonraki turda Şaman taşlarının birbirine hasar verme olasılığı yoksa oyuncular bu turu oynamamayı seçebilir.

3.2.1.2. Taş Özellikleri

Taşların özellikleri, kendilerine ait tablolarda belirtildi.

Şaman Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	6	3	1
Aktif Özel Yetenek: Kralın Çağrısı: 2 güç karşılığı oyuna 5 yedek taştan birini dâhil eder. Menzil: 3 Güç: 1 Güç karşılığı başka bir taşa 2 güç verir. Menzil: 3 Pamuk İpliği: Sonraki turdaki bir hareket karşılığı gücü biten taşı 1 güçle oyunda tutar. Menzil: 3 Pasif Özel Yetenek: Sahte Kralın Çöküşü: Şaman'ının gücü biten oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır.			

Tablo 1: Şaman taşı

Büyücü Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	4	2	2
Aktif Özel Yetenek: Çağrı: Büyünün yaratıklarını oyuna dâhil eder. Taşın, oyuna dâhil edeceği yaratığın başlangıç diziliminde başında bulunduğu satırdaki bir karede veya ilerisinde olması gerekir. Çağrılan karakter o tur içinde bir eylem gerçekleştiremez fakat pasif özelliklerinden yararlanılabilir. Menzil: 2 Ateş Yağmuru: 3x3 alan içerisindeki rakip taşlara 1 hasar verir. Menzil: 3			

Tablo 2: Büyücü taşı

Gri Muhafız Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	5	3	1
	Aktif Özel Yetenek: Formasyon Komutu: Kendisine bitişik karelerdeki 2 karakterle beraber bir kare aynı yönde ilerleyebilir veya çevresindeki iki karakteri yine çevresindeki farklı iki karede konumlandırabilir. Pasif Özel Yetenek: Savunma: Gri muhafız taşına bitişik karelerdeki taşlar, yapılan direk ataklardan 1 eksik hasar alır.		

Tablo 3: Gri Muhafız taşı

Yagı Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	6	4	1
	Aktif Özel Yetenek: Gözüpek: Yagı, 3 kare ilerleyerek saldırı yapabilir. Bu hareket sırasında temas ettiği tüm rakip taşlardan atak güçleri kadar hasar alır. Saldırı sonrası, atak gücü kadar saldırdığı taşa hasar verir. Hareket sonrası gücü tükenmişse oyundan çıkarılır. Pasif Özel Yetenek: Yaralı Hayvan: Gücü 1'e düşen Yagı taşının atağı 1 artar.		

Tablo 4: Yagı taşı

Cüce Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	5	4	1
	Aktif Özel Yetenek: <i>Cüce Tekniği:</i> Gücü 1 olan bir ataktır. Yapılan taşın konumunu 1 kare değiştirir. Taşın yeni konumuna bu özelliği kullanan oyuncu karar verir.		
	Pasif Özel Yetenek: <i>Cüce Metali:</i> Cüce taşı yapılan direk ataklardan 1 eksik hasar alır.		

Tablo 5: Cüce taşı

Kolcu Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	4	2	3
	Aktif Özel Yetenek: <i>Doğayla Bir:</i> Kolcu gücünü 0'a çekerek saldırılamaz hale gelir. Bu fazdan çıkmak için bir hareket harcaması gerekir ve çıktığında gücü 1 olarak oyuna döner.		

Tablo 6: Kolcu taşı

Koparan Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	3	2	1
	Aktif Özel Yetenek: <i>Atlama:</i> Koparan taşı 1 kare hareket ederek atak yapabilir.		
	<i>Üşüşme:</i> Bitişik karelerdeki Koparanlar menzilleri dâhilindeki bir taşla topluca atak yapar.		
	Pasif Özel Yetenek: <i>Kan Kokusu:</i> Koparan bitişğinde hasar alan rakip taşla 1 hasar verir.		

Tablo 7: Koparan taşı

Yersu Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	6	3	1
	Aktif Özel Yetenek: <i>Akla çelme:</i> Rakip bir taşı 2 kare hareket ettirir. Hareket eden taşın yeni konumuna bu özelliği kullanan oyuncu karar verir. Menzil: 2		
	Pasif Özel Yetenek: <i>Akışkan:</i> Hareketi sırasında yolundaki taşları yok sayar.		

Tablo 8: Yersu taşı

Ulumeşe Taşı	Başlangıç Gücü	Atak Gücü	Menzil
	8	4	1
	Aktif Özel Yetenek: <i>Karşı Konulmaz:</i> Bitişindeki iki rakip taşı 1'er hasar vererek 1'er kare geri savurur. Taşların yeni konumuna, bu özelliği kullanan oyuncu karar verir.		
	Pasif Özel Yetenek: <i>Meşe Yığını:</i> Gücü tükenen Ulumeşe, tahtada engel olarak kalmaya devam eder. Şaman'ın "Güç" yeteneğine cevap verebilir.		

Tablo 9: Ulumeşe taşı

3.3. Tasarımın Uygulama Aşamaları

3.3.1 Oyun Taşları Uygulamaları

Tasarlanan masa oyunu öğelerinin seramik uygulamaları için sırasıyla şu seramik üretim yöntemleri uygulandı:

- Modelleme: Tasarlanan objeler elle plastik malzemedan şekillendirildi.
- Kalıp: Modellenen objelerin alçı ile kalıpları alındı.
- Döküm: Hazırlanan alçı kalıplarla, seramik döküm çamuru kullanılarak üretim yapıldı.
- Rötüş: Kalıptan çıkan ürünlerin düzeltmeleri yapıldı.
- Kurutma: Ürünler kuruyana kadar bekletildi.
- Pişirim: Kuruyan ürünlerin 1040°C’de pişirildi.
- Sıralama: İlk pişirimi yapılan ürünler renklendirilerek tekrar fırınlandı.

Tasarlanan oyun taşlarının öncelikle iki parçalı alçı kalıba uygun modelleri yapıldı. Tabanları 40 mm çapındaki bir daireye oturabilecek şekilde yapılan modellerin boyutları aşağıdaki gibidir:

Şaman figürü: 22 x 47 x 81 mm

Gri Muhafız figürü: 25 x 50 x 80 mm

Yagı figürü: 28 x 57 x 76 mm

Kolcu figürü: 30 x 45 x 79 mm

Cüce figürü: 24 x 70 x 80 mm

Büyücü figürü: 23 x 47 x 75 mm

Koparan figürü: 18 x 40 x 27 mm

Yersu figürü: 23 x 40 x 82 mm

Ulumeşe figürü: 25 x 40 x 102 mm

Modeller ve detayları, figüratif seramik çalışmalar için oldukça küçük boyutlardaydı. Detayların, alçıyla kalıp alma tekniğinde zorlayıcı küçüklükte olmalarına rağmen, karakterlerin görsel etkisini güçlendirecek nitelikte olmaları sağlandı.



Fotoğraf 1: Tasarlanan taşların modelleme çalışmaları

Modellerin alçı ile kalıpları alındı. Üretimi hızlandırmak için her figür için ikili döküm yapılabilecek kalıplar hazırlandı.



Fotoğraf 2: Kalıp Aşaması



Fotoğraf 3: Döküm

Figürlerin taban parçaları için ayrı bir model ve kalıpları hazırlandı. Bu tek parçalı bir kalıptı ve taban parçaları bu kalıba çamur basılarak üretildi. Taban parçalarının altına bu parçaları çarklara bağlayacak olan mıknatıs sistemi için uygun boyutlarda yuvalar yapıldı. Dökümü yapılmış olan figürler, bu taban parçalarıyla birleştirildi. Rötüşü yapılan figürler kurumaya bırakıldı.



Fotoğraf 4: Dökümü yapılan ve taban parçalarıyla birleştirilen figürler kurumaya bırakıldı.

Çark parçaları için de ayrı bir model hazırlandı ve kalıpları alındı. Çarklar modelden türetilen tek parçalı alçı kalıplara pigmentle renklendirilmiş çamur basılarak üretildi.

Kurumalarının ardından parçaların 1040°C’de bisküvi pişirimleri yapıldı.



Fotoğraf 5: Bisküvi pişirimi yapılmış Şaman taşları



Fotoğraf 6: Bisküvi pişirimi yapılmış Gri Muhafız taşları



Fotoğraf 7: Bisküvi pişirimi yapılmış Yagı taşları



Fotoğraf 8: Bisküvi pişirimi yapılmış Kolcu taşları



Fotoğraf 9: Bisküvi pişirimi yapılmış Cüce taşları



Fotoğraf 10: Bisküvi pişirimi yapılmış Büyücü taşları



Fotoğraf 11: Bisküvi pişirimi yapılmış Koparan taşları



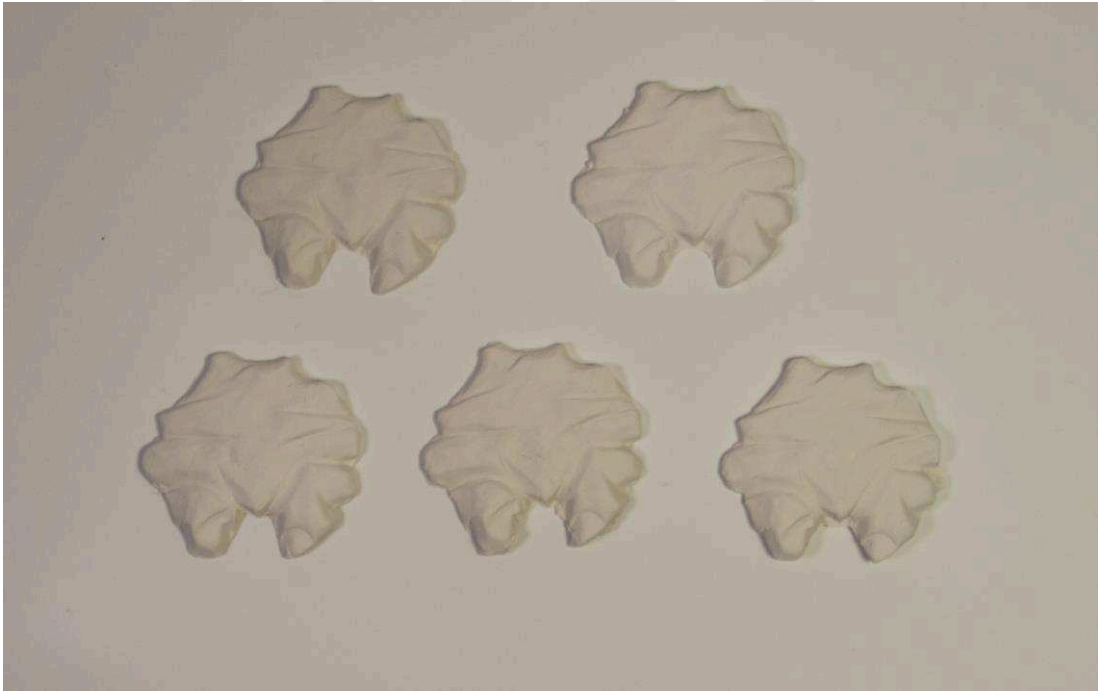
Fotoğraf 12: Bisküvi pişirimi yapılmış Yersu taşları



Fotoğraf 13: Bisküvi pişirimi yapılmış Ulumeşe taşları



Fotoğraf 14: Farklı renklerde hazırlanmış ve bisküvi pişirimleri yapılmış çarklar



Fotoğraf 15: Bisküvi pişirimi yapılmış taban parçaları

Bisküvi pişiriminin ardından sırlama aşamasına geçildi. Bu aşamada figürlerin detaylarının olabildiğince korunması amaçlandı. Figürlerin sırlanmasında,

karakterlerini yansıtabilecek ve onları diğer figürlerden renk açısından da ayırt edilir hale getirebilecek renkler seçildi. Sırlamada renkli pigmentler, şeffaf sır, beyaz opak sır ve metal oksitler kullanıldı. Renklendirme fırça dekoru tekniğiyle uygulandı. Bu aşamada figürlerin yapıldığı malzemeyi göstermesi, oyun taşı olmaları vurgusu ve fantastik görsel konseptleri gibi faktörler göz önünde bulunduruldu. Fırçayla yapılan dekorlarda uygulanan efektler figürlere antik bir görünüm kazandırdı. Figürlerin genelinde mat bir görünüm amaçlandı. Beyaz parlak renkle de figürlerde bazı küçük detaylar vurgulandı. Figürlerin üretimi 1040°C’de sır pişirimleri yapılarak sonuçlandırıldı.



Fotoğraf 16: Sırlı pişirimi yapılmış Şaman taşları



Fotoğraf 17: Sırlı pişirimi yapılmış Gri Muhafız taşları



Fotoğraf 18: Sırlı pişirimi yapılmış Yagı taşları



Fotoğraf 19: Sırlı pişirimi yapılmış Kolcu taşları



Fotoğraf 20: Sırlı pişirimi yapılmış Cüce taşları



Fotoğraf 21: Sırlı pişirimi yapılmış Büyücü taşları



Fotoğraf 22: Sırlı pişirimi yapılmış Koparan taşları



Fotoğraf 23: Sırlı pişirimi yapılmış Yersu taşları



Fotoğraf 24: Sırlı pişirimi yapılmış Ulumeşe taşları

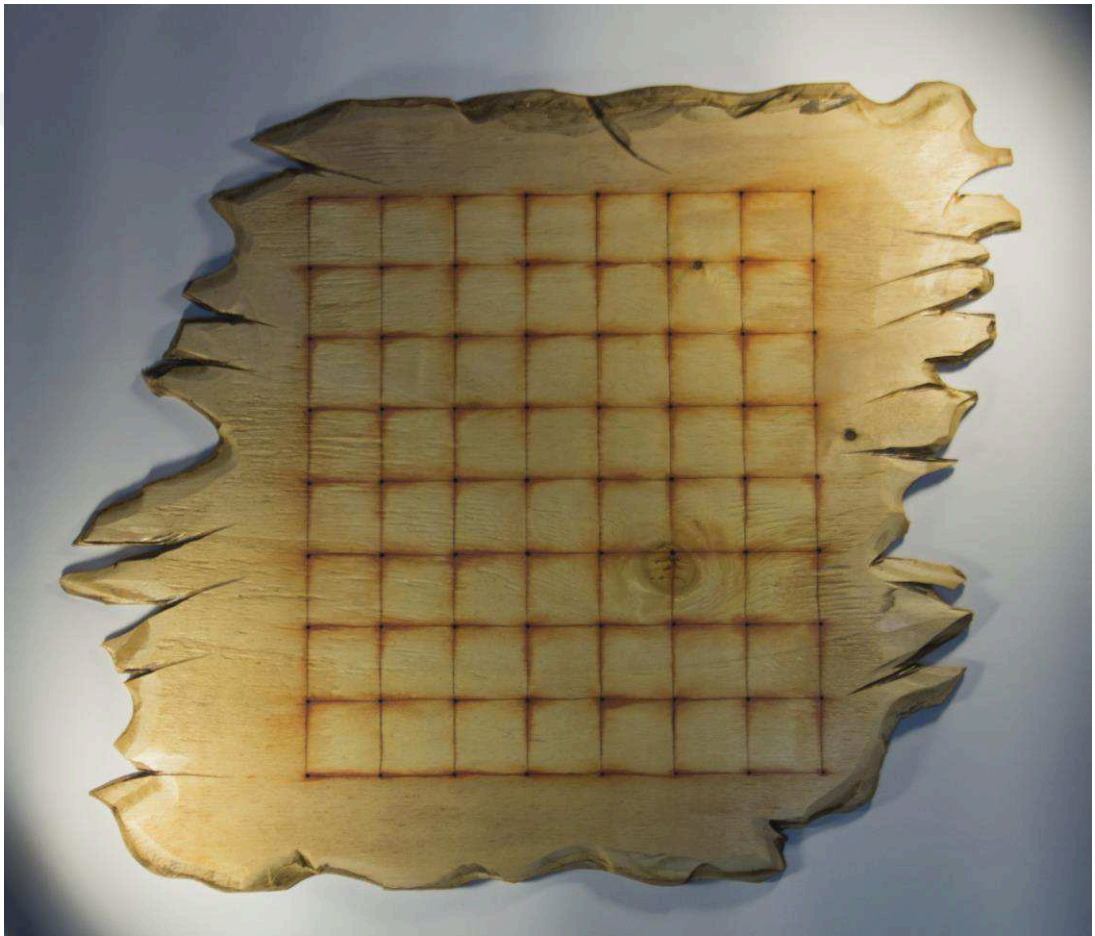
Oyun taşlarının tabanlarının ve güç çarklarının yapım aşamalarında hazırlanmış olan yuvalara mıknatıslar yerleştirildi. Oyun taşlarıyla çarkların birleştirilmesini sağlayan bu manyetik mekanizma, figürlerin döndürülmesiyle taban parçalarındaki boşlukta görünen sayının da değiştirilebilmesine olanak sağlamış oldu.



Fotoğraf 25: Oyun taşı ve güç çarkı

3.3.2 Oyun Tahtası Uygulaması

Oyun tahtası için malzeme olarak ahşap kullanıldı. Uygun boyutlarda kesilen tahtaya kareleri belirtecek kadar oyma işlemi uygulandı. Tahta akrilik boya ile renklendirildi ve üzerine akrilik vernik uygulandı. Tahtanın yüzeyindeki akrilik malzemenin, taşlardaki çark hareketini kolaylaştıracağı düşünüldü. Renklendirmede oyunun görsel konseptine uygun olabilecek şekilde, ağaç dokusunu kaybetmeden hafif toprak tonları uygulandı. Tahtanın kenarlarında düz geometrik kesimler yerine, görsel konseptine uygun olabileceği düşünülen organik kesimler uygulandı.



Fotoğraf 26: Oyun tahtası

3.3.3. Sonulandırılmıř Uygulama

Oyun, tařları tahtasının zerine oynanmaya hazır řekilde dizilerek uygulama sonlandırıldı.



Fotoęraf 27: Masa Oyunu Subyera



Fotoęraf 28: Masa Oyunu Subyera



Fotoğraf 29: Masa Oyunu Subyera



Fotoğraf 30: Masa Oyunu Subyera



Fotoğraf 31: Masa Oyunu Subyera



Fotoğraf 32: Masa Oyunu Subyera

SONUÇ

Yapılan literatür araştırması sonucunda masa oyunu ve kültür kavramlarının iç içe bir tarihe sahip olduğu ve aralarında yoğun bir etkileşim olduğu görülmüştür. Masa oyunları; toplumsal yapılar, inançlar, yaşam koşulları, toplumlar arası etkileşimlere göre şekillenmiş, değişime uğramış, aktarılmış, yeni anlamlar kazanmış veya bazıları zamanla yok olmuşlardır. Bazı tarihi masa oyunları ise günümüzde yaygın olarak oynanmaya devam ederek varlığını sürdürmektedir. Satranç, go, tavla, dama ve mancala bu oyunların önde gelen örneklerindendir.

Tarihleri boyunca masa oyunlarına, boş zaman geçirme etkinliği olmalarının dışında da pek çok vasıf ve işlev yüklenmiştir. İnanç, siyaset, eğitim, kumar, güzel sanatlar, edebiyat ve matematik, masa oyunlarının tarihleri boyunca bağ kurduğu pek çok alandan bazılarıdır.

Tarihte masa oyunlarının en çok edebiyat ve sanatın geliştiği dönemlerde ön plana çıktığı görülmektedir. Masa oyunu, sanat ve edebiyat kavramlarının etkileşim içinde olduğu ve birbirlerinden beslendiği saptanmıştır. Masa oyunlarına biçimsel olarak sanatsal anlatım unsurlarının yüklendiği örnekler görülebileceği gibi, sanat alanlarında da masa oyunlarının metafor nesnesi veya anlatım aracı olarak kullanıldığı örneklerle de rastlanmaktadır.

Günümüzde haberleşme ve pazarlama olanaklarının artmasıyla masa oyunu sektörü de gelişmektedir. Yeni üretimler ve üretici firma sayısı artış göstermektedir. Masa oyunlarının üretiminde tercih edilen malzeme, geçmişte seramik, ahşap ve diğer doğal malzemelerden oluşmaktayken günümüzde ağırlıklı olarak kağıt ve plastiğe dönüşmektedir. Seramik malzemenin masa oyunlarında kullanımının ise özel üretimler ve sanatsal çalışmalarla sınırlı kaldığı görülmektedir.

Tez kapsamında, kural sistemi, görsel konsepti, oyun tahtası, seramik oyun taşları ve taşlara eklenip çıkarabilen işlevsel seramik çarklardan oluşan bir masa oyunu tasarlanmış ve uygulamaları yapılmıştır. Oyunda görsel olarak ön plana çıkacak ve oyunun kurgusal yapısını yansıtacak olan oyun taşlarının tasarım ve üretimine geniş yer ayrıldı. Tasarımların görsel ve kurgusal yapılarına temel oluşturacak kısa fantastik hikâyeler yazıldı. Bu hikâyeler ile hem oyun taşlarının görünümüne hem de oyunun kurallarına zemin hazırlayan kurgusal bir konsept yaratıldı.

Oyun taşları küçük figüratif seramik çalışmalar olarak tasarlandı ve uygulamaları yapıldı. Taşların tasarımında görsel zenginlik, işlevsellik ve kullanılan malzemenin getirdiği kısıtlamalar arasında bir denge kuruldu.

Oyunun görsel kurgusunun kendine has bir fantastik gerçeklik yarattığı düşünüldü. Geliştirilen oyun objelerinin, kullanılan malzeme göz önünde bulundurularak, oynanışa uygunluk ve görsellik açısından bütünlük oluşturması sağlandı.

Kural sistemi açısından teoride tasarlanan pek çok kuralın pratik oynanışta olumsuz sonuçlar doğurabileceği öngörüldü. Oyunda sistem gelişiminin oynandıkça geliştirilebileceği ve ilk tasarımın ancak bir prototip olabileceği kanısına varıldı. Çünkü bir masa oyununda, oyuncular arası etkileşim ve oynanışı olumsuz yönde etkileyebilecek olan kuralların varlığı, oyun oynanmaya başlayana kadar öngörülebilir değildi. Oyun sistemi oluşturulurken sadelik ve karmaşıklık arasında bir denge kurulması amaçlandı. Sadeliğin, hitap edilen oyuncu kitlesini, karmaşıklığın ise oyunun özgünlüğünü arttırabileceği düşünüldü. Buradan hareketle oyun için sadelikten çok uzaklaşılmadan kendine özgü bir yapısı olmasını sağlayabilecek mekanikler tasarlandı ve uygulandı.

Tez kapsamında tasarlanmış olan oyun açısından, gelişiminin ilk adımını attığı söylenebilir. Bu öngörülmüş bir sonuç olduğundan tasarım aşamalarının sürekli gelişimi ve esnekliği destekleyebilir şekilde oluşturulmasına özen gösterildi. Bu aşama sonucunda oyun daha karmaşık mekaniklerle geliştirilerek yoluna devam edebilir. Bunun aksi yönünde ise oyun test ve analizleri sonrasında en sade halini de bulabilir. Başarılı bir masa oyunu olabilmesi için de sadelik ve stratejik derinlik açısından dengeli bir şekilde yoluna devam etmelidir. Eğlence faktörünün arttırılması ve oynanışın tekrarlardan kurtarılması için oyuna olasılık belirleyiciler entegre edilebilir. Oyunda oluşturulmuş olan kurgusal dünya farklı sistem tasarımlarına da kapı açabilir. Bu aşamada sunulan küçük ölçekli savaş oyunun ileride daha büyük ölçekli bir sisteme dönüşme potansiyeli de bulunmaktadır. Uzun süreçte Subyera'nın bölgelerini, Şaman Kral'ın yolculuğunu ve belki de geliştirilebilecek olan ekonomi sistemlerini de içeren genişletilmiş bir oyun da tasarlanabilir.

Sonuç olarak prototip bir üretim olan bu oyunun geliştirilebilmesi için çeşitli olasılıklar mevcuttur. Tasarlanan ve uygulamaları yapılan seramik oyun öğeleri ise oyunun oynanabilmesi için yeterli olmanın yanı sıra yapılabilecek geliştirmeleri de

destekleyebilecek niteliktedir. Bu da günümüz standartlarında geliştirilebilecek bir masa oyunun da seramik malzemenin yer bulabileceğini göstermektedir. Seramiğin kullanımı günümüzde geliştirilen masa oyunlarını malzeme olarak tekdüzelikten kurtarmanın yanı sıra onları görsel açıdan da zenginleştirecektir. İşlevsel olabilmenin yanı sıra seramik malzemenin bir masa oyununda kullanılmasını, oyunu “oyun” kavramının sınırlarının dışına çıkararak, kattığı estetik ile sanatsal ve dekoratif değerlerini arttıracaktır.



KAYNAKÇA

Kitaplar

- AND, Metin, **Oyun ve B   : T  rk K  lt  r  nde Oyun Kavramı**, İstanbul: T  rkiye İ  Bankası K  lt  r Yayınları, 1974
- MURRAY, Harold J.R., **A History of Board-Games Other Than Chess**, Oxford: Clarendon Press, 1952
- BELL, R.C., **Board and Table Games From Many Civilizations, Revised Edition**, New York: Dover Press, 1979
- PARLETT, David, **The Oxford History of Board Games**, Oxford: Oxford University Press, 1999
- LASKER, Edward, **GO and GO-MOKU The Oriental Board Games, Second Revised Edition**, New York: Dover Publications Inc., 1960
- CARLISLE, Rodney P., **Encyclopedia of Play in Today's Society**, London: SAGE Publications, 2009
- OXLAND, Kevin, **Gameplay and Design**, Essex: Addison-Wesley, Pearson Education Limited, 2004
- JOHNSTON, Jeffrey S., **Past Times: Ancient Board Games**, CreateSpace Independent Publishing Platform 2015

S  reli Yayınlar

- GOLLADAY, Sonya Mussier Golladay, “Akıllı Alfonso'nun Oyunlar Kitabı'nın Resimli D  nyası”, **P D  nya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, G  z 2003, Oyun ve Sanat, ss.60-78
- KOWALSKI, Wladyslaw Jan, “Eski Yunan'dan   in'e Antik   a  Oyunları”, **P D  nya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, G  z 2003, Oyun ve Sanat, ss.6-29
- SCHADLER, Ulrich, “Oyunların Kralı: Tavla”, **P D  nya Sanatı Dergisi**, Sayı: 33, G  z 2003, Oyun ve Sanat, ss.30-43

İnternet

KRAAIJEVELD, Alex R., “Origin of Chess - A Phylogenetic Perspective”, *Board Games Studies, International Journal for the Study of Board Games*, 2000, Issue: 3, ss.39-50, <http://bgsj.ludus-opuscula.org/> (24 Kasım 2015)

Alfonso X's Book of Games, Translated By Sonya Musser Golladay, <http://historicgames.com/alphonso/> (15 Mayıs 2015)

“Museum’s ancient ‘gaming’ display actually primitive toilet paper”, *The Telegraph*, 18 Ocak 2013, <http://www.telegraph.co.uk/news/earth/environment/archaeology/9810790/Museums-ancient-gaming-display-actually-primitive-toilet-paper.html> (20 Mayıs 2015)

PAPADOPULOS, John K., “A Contextual Approach to Pessoi (Gaming Pieces, Counters, or Convenient Wipes?)”, *Notes From the Tins, Hesperia* No: 71, 2002, ss.415-433, <http://www.ascsa.edu.gr/pdf/uploads/hesperia/3182044.pdf> (15 Şubat 2016)

“Satrancın Atası Batman Müzes’inde Sergilenecek”, *Arkeolojihaber*, 5 Temmuz 2014, <http://arkeolojihaber.net/2014/07/05/satrancin-atasi-batman-muzesinde-sergilenecek/> (21 Haziran 2015)

LORENZI, Rosella, “Oldest Gaming Tokens Found in Turkey”, *Discovery News*, 14 Ağustos 2013, <http://news.discovery.com/history/archaeology/oldest-gaming-tokens-found-130814.htm> (29 Mart 2015)

“5 Bin Yıllık Oyun Yeniden Tasarlanıyor”, *TRT Haber*, 22 Ekim 2014, <http://www.trthaber.com/haber/gundem/5-bin-yillik-oyun-yeniden-tasarlaniyor-148611.html> (29 Mart 2015)

PICCIONE, Peter A., “In Search of the meaning of Senet”, *Archeology* No: 33, Temmuz/Ağustos 1980, ss.55-58, http://piccionepeople.cofc.edu/piccione_senet.pdf (20 Kasım 2015)

Parker Brothers, https://en.wikipedia.org/wiki/Parker_Brothers (20/01/2016)

ROTHHÖHLER, Benedikt, “Mehen, God of the Boardgames”, *Board Games Studies, International Journal for the Study of Board Games*, 1999, issue:2 ss.10-23, <http://bgsj.ludus-opuscula.org/> (24 Kasım 2015)

HIRST, K. Kris, “20 Squares - The Archaeological Roots of Backgammon, The Oldest Known Board Game in the World”, *About Education*, 3 Ağustos 2015, <http://archaeology.about.com/od/anthropology/qt/20-Squares.htm> (29 Ocak 2016)

“Hounds and Jackals Game”, Elliott Avedon Virtual Museum of Games, University of Waterloo, 5 Ocak 2010
<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Ancient/Hounds/>
(30 Ocak 2016)

KÜÇÜKYILDIZ, Arslan, “Satrancın Atası Türk Zeka Oyunu “Mangala””,
<http://www.genelturktarihi.net/satrancin-atasi-turk-zeka-oyunu-mangala> (15 Şubat 2016)

Petteia,
<http://www.aerobiologicalengineering.com/wxk116/Roman/BoardGames/petteia.html> (15 Şubat 2016)

CIORAN, Nicholas, “A Journey Into Complete Darkness, The Game of Cities, A reconstruction of the rules of a classical Greek board game Third Iteration”, Şubat 2009, <http://www.hoplologia.org/files/poleis.pdf> (15 Şubat 2016)

SAMSIN, Myron J., “Pawns And Pieces: Towards The Prehistory Of Chess”, 2002
<http://history.chess.free.fr/papers/Samsin%202002.pdf> (15 Şubat 2016)

KOWALSKI, Wally J., *Petteia*, Roman Board Games,
<http://ablemedia.com/ctcweb/showcase/boardgameslat1.html> (15 Şubat 2016)

SCHADLER, Ulric, “Latruncili A Forgotten Roman Game of Strategy Reconstructed”, Abstract Games, Issue:7 Autumn 2001,
<http://history.chess.free.fr/papers/Schadler%202001.pdf> , (15 Şubat 2016)

Nine Men’s Morris, GamesCrafters, University of California, Berkeley, 24 Mayıs 2008, <http://gamescrafters.berkeley.edu/games.php?game=ninemensmorris>, (15 Şubat 2016)

DE NICEE, Sire Bohémond, “Hnefatafl The Viking Game”,
<http://www.gamecabinet.com/history/Hnef.html>, (15 Şubat 2016)

Liubo Board and Pieces, The Metropolitan Museum of Art,
<http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1994.285a-m/>, (15 Şubat 2016)

Go (game), [https://en.wikipedia.org/wiki/Go_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Go_(game)) (10 Ocak 2016)

Mancala, <https://en.wikipedia.org/wiki/Mancala> (10 Ocak 2016)

What is Go?, Go Game Guru, <https://gogameguru.com/what-is-go/>, (16 Şubat 2016)

KOWALSKI, Wally J., *Tabula*, Roman Board Games,
<http://ablemedia.com/ctcweb/showcase/boardgames5.html>, (16 Şubat 2016)

DUFFY, Owen, “Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet”, The Guardian, 25 Kasım 2014,
<http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox> (01 Mayıs 2015)

CASEY, Matt M., “Why More People Should Pay Attention to Board Games. In One Chart”, Clever Move, 23 Mayıs 2014,
<http://www.clevermovegames.com/2014/05/23/why-more-people-should-pay-attention-to-board-games-in-one-chart/> (05 Şubat 2016)

Türk Dil Kurumu; Güncel Türkçe Sözlük, “oyun” kelimesi <http://www.tdk.gov.tr/>
(26 Nisan 2015)

Boardgamegeek.com, <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamecategory> (15 Şubat 2016)



ÖZGEÇMİŞ

Mürsel Koca, 1985 yılında Eskişehir’de doğdu. İlköğrenimini Namık Kemal İlkokulu’nda, ortaöğrenimini Eskişehir Anadolu Lisesi’nde tamamladı. 2013 yılında Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümünden mezun oldu ve Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Anabilim Dalı’nda yüksek lisans eğitimine başladı. 2014 yılında Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü’nde araştırma görevlisi olarak göreve başladı. Halen görevine ve Yüksek Lisans eğitimine Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü’nde devam etmektedir.

